Kasakaupalla pelivinkkejä, uutisia, huhuja, apua ongelmiin, kilpailuja...

PC
AMIGA
ATARI
C64

PELIT

1/92

Microprose
Simulaatioiden mestarit

Schwarzeneggerin seikkailut pelimaailmassa

Eye of the Beholder II
Darkmoonin temppelin hirviöt

ARVOSTELU JA ENSIASKELEET:
Monkey Island 2
Scabbin saaren matkaopas



RATKAISE:
King's Quest I, II, III
Chaos Strikes Back
Martian Dreams
Immortal
Countdown

ARVOSTELUINA: Knightmare ● Robocop 3 ● Populous II ● Godfather ● Star Trek ● Wrestlemania ● Another World ● ym. ym.

6 414886 093546
609354-92-01

High Quality Fun . . .

Sanurasta, suurten pelitalojen "ykkösedustajalta" ja maahantuojalta, saat huippuluokan pelit ja tarvikkeet nopein toimituksin ja asiantuntevan palvelun kera . . .

Kun haluat saada kaiken irti, huvin sekä hyödyn, älä tyydy huonoon laatuun vaan valitse laadukkaita ja kestäviä, testattuja ja hyväksi havaittuja tuotteita valmistajilta, joiden korkea laatu on tunnettua ympäri maailmaa.

MEDIA VISION



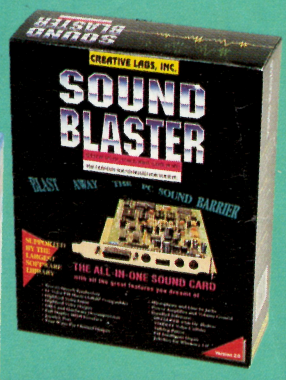
Mediavision ProAudioSpectrum 16

Maailmanuutuus, toisen polven PRO-tason äänikortti. Uusinta teknologiaa ja parasta softaa. Soundblaster, AdLib, ProAudioSpectrum ja Windows 3.1 yhteensopiva. Kortti, jonka äänenlaadulle ei löydy voittajaa!

Mediavision Thunderboard

Mediavisionin ratkaisu ennenkaikkea pelimiehille. Edulliseen hintaan sisältyy kaikki mitä tarvitaan pelinautinnon kohottamiseksi uusiin ulottuvuuksiin.

Mediavision on USA:lainen multimediateknologian edelläkävijä, jonka tuotteet eivät hevin vanhene . . .



Soundblaster ja Soundblaster Pro 2

Äänikortit, jotka eivät juuri esittelyjä kaipaa . . .

Soundblaster ja Soundblaster Pro ovat Creative Technology PTE LTD. Singapore, rekisteröityjä tavaramerkkejä.



Quickjoy SV-202 Analog IBM

Edullinen, mutta laadukas yleistikku kaikkiin peleihin. Neljä tähteä Pelikirja -91 -testissä!

Ei ole yhdentekevää millaista joystickiä käytät, sillä erinomainenkin peli muuttuu ikäväksi ja tylsäksi huonon tikkuvalinnan johdosta. Älä siis tingi laadusta vaan valitse tikkusi testivoittajien joukosta.



Advanced GRAVIS

Gravis Gamepad IBM

Uutuus! Nyt Gravis tarjoaa huippulaatua myös nopeiden toimintapelien ystäville.

Advanced Gravis IBM

Jo vuosia joystickien Number One. Lukuisten testien voittaja niin Suomessa kuin maailmallakin. Vaativalle pelaajalle. Saatavana myös Amigalle.

CH products

CH Flighstick IBM – ylistetty joystick

Ainoa oikea valinta pelaajille, jotka haluavat kokea aitoa lentämisen iloa. Täydet viisi tähteä Pelikirja -91 -testissä. CH Flighstick on myös yleisesti käytetty ohjain CAD/CAM ja muissa graafisen alan töissä.

CH-Products on USA:n arvostetuin peli- ja tietokoneohjainten valmistaja.

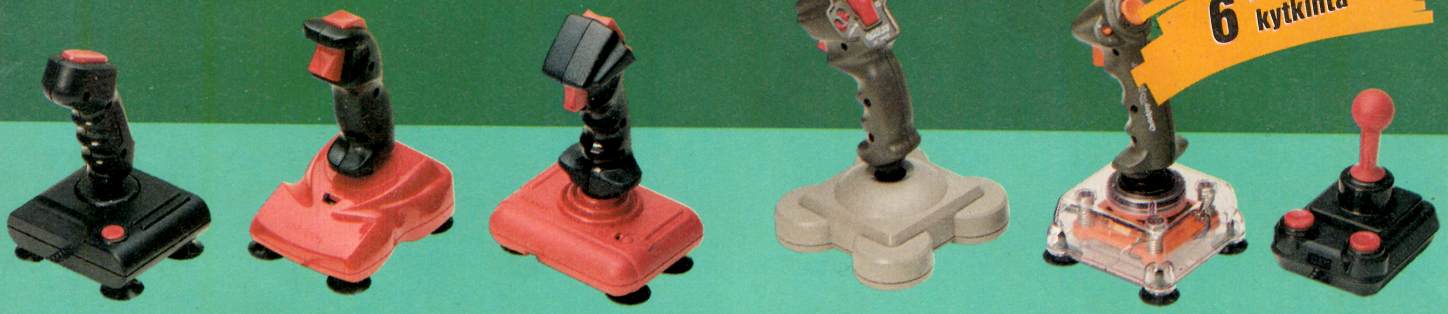


CH Mach-sarja IBM

Huippulaadukkaat, silti edulliset tikut, joiden tarkkuus riittää pelien lisäksi sekä grafiikka- että CAD/CAM-työskentelyyn.

Quickjoy

Euroopan myydyimmät Commodore/Amiga -joystickit



Quickjoy Junior
Se edullinen…

Quickjoy Supercharger
Laadukas mikrokytkintikku, autofire

Quickjoy Turbo
Tarkkuutta ja kontrollia kuudella mikrokytkimellä, autofire…

Quickjoy Jetfighter
Pilottitikku, 6 mikrokytkintä, autofire…

Quickjoy Topstar
Tukeva huipputikku, 6 mikrokytkintä, autofire…

Prof Competition 9000 by Suzo
Jo vuosia yksi suosituimmista mikrokytkintikuista…

Microprose – simulaatiopelejä vailla vertaa…



MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Lucasfilm Games – pelimaailman tiennäyttäjä…



LUCASFILM™ GAMES

Sierra – maailman tunnetuimmat seikkailupelit…



SIERRA

Electronics Arts – aina varma valinta…



ELECTRONIC ARTS

Ubisoft – huippukokoelmia ja laatua Ranskasta…



UBI SOFT

Nämä ja muut Sanuran maahantuomat huipputuotteet saat alan asiantuntijaliikkeistä kautta maan.

sanura

Sanura-Suomi Oy, Karvaamokuja 3 A
00380 Helsinki, puh. 90-565 3600

PELIT

1/92



Arvosteluissa

Star Trek.....21
Niko Nirvi. Upouusi 25-vuotisjuhlan kunniaksi julkaistu EOA:n Star Trek -peli peittoaa kaikki vanhat trekkie-pelit.

Civilization 22
Niko Nirvi. MicroProsen Civilication alkaa kivikaudesta ja päätyy ihmiskunnan muuttoon avaruuteen. Erittäin monipuolinen ja vaikuttava esitys.

Populous II – Trials of the Olympic Gods.....24
Niko Nirvi. Electronic Artsin huippupeli, joka painii omassa luokassaan ja aiheuttaa kiusallista riippuvuutta.

Knightmare.....27
Niko Nirvi. Mindscapen uutuudessa on karmeaa grafiikkaa, jänispiiraita, farkkutakkeja ja loitsimista.

Another World 29
Jukka Tapanimäki. U.S. Goldin elokuvallisesti etenevä vektorigraafinen toimintaseikkailu.

WWF Wrestlemania 30
Niko Nirvi. Oceanin viimeinen hitti, jonka idea menee jakeluun ainakin englantilaisille kakaroille kuin häkä!

MegaTwins.....31
Tuija Linden. Normaalia, ei-mitään-uutta-tasohyppelyä U.S. Goldilta.

Wing Commander Special Operations 1 32
Mikko Rintasaari. Originin Special Operations 1 haastaa Wing Commander -veteraanitkin täyteen otteluun.

Eye of the Beholder 2: The Secret of Darkmoon.....34
Niko Nirvi. Kokeneille holvistoissa seikkailijoille todellista mannaa tämä SSI:n julkaisema jatko-osa.

Buck Rogers 2:



Matrix Cube 37
Ossi Mäntylahti. SSI:n AD&D avaruudessa -sarja jatkuu. Ja hienosti.

The Secret of Monkey Island 2: LeChuck's Revenge 38
Jukka Tapanimäki, Nnirvi. Odotettu ja valtavasti myyty Monkey kakkonen kohtaa sekä arvostelunsa että ensimmäisen osion ratkaisunsa. Olkaa hyvä, ratkaisu niin kuin sitä ei koskaan ennen ole tehty!

Robocop 3 44
Niko Nirvi. Ocean repäisi omaperäisen lisenssipelin ennen kuin elokuvaa on edes suunnitteilla.

Godfather.....45
Jukka Tapanimäki. U.S. Goldin kankea, tavanomainen ja turhauttava ammuskelupeli, jolla ei ole mitään tekemistä Kummisetä-elokuvien kanssa.

Formula One Grand Prix.....46
Jukka Tapanimäki. MicroProse tarjoaa realistisen ajonautinnon. Parhaita autopelejä kautta aikojen.

Birds of Prey.....47
Jukka Tapanimäki. Electronic Artsin jättiprojekti on viimeinkin valmis. Kannattiko odottaa?

Teenage Mutant Ninja Turtles 48
Mikko Rintasaari. Konamin uusin versio TMNT:stä. Manhattan Mission nousee Turtle-pelien ykköseksi ja on mannaa faneille.

Pelit läpi

1 2 3 King's Quest.....49
Jukka Kauppinen. Ratkaisut, jotka syntyivät todelliseen tarpeeseen. Yleisön pyynnöstä ikivanhojen, edelleen suosittujen kolmen ensimmäisen Kuningkaan Tehtävän ratkaisut.

Countdown 54
Jarmo Niemi. Accessin vaikea seikkailupeli on aiheuttanut ongelmia yhdelle jos toisellekin, muttei aiheuta enää.

Chaos Strikes Back.....56
Tero Valkonen. Kaaos ei liene niitä helpoiten ratkaistavia pelejä. Kartat on jo julkaistu, nyt tulee lisäohjeita.

Immortal.....60
Toni Viitala ja Marko Lahtinen. Immortal vaatii kärsivällisyyttä ja nopeita refleksejä. Ratkaisussa mukana myös tasojen koodit.

Martian Dreams.....64
Jouko Parppei. Avaruusseikkailu on kohdannut voittajansa.

Mukana myös

Pelin Henki.....66
Wexteen jyrää historian yli.

Nnirvi.....69
Pitääkö tietokoneella pelaamisesta olla hyötyä?

Max & Moritz.....70
Pikkuvintiöt antavat vinkkejä peliin kuin peliin. Palsta on Sinun.

Posti.....74
Ensimmäinen postipalsta koostuu sattuneesta syystä muihin lehtiimme tulleista kirjeistä. Kysymyksiä ja mielipiteitä saavat esittää kaikki lukijat (ja toivottavasti esittävät!).

PelitSeis? 77
Helpline eli apumoottori kaikille jumiin jääneille. Palsta on lukijoitten oman täyttämisen varassa. Kysymykset ja vastaukset erittäin tervetulleita.

PELIT

TOIMITUS
Päätoimittaja Eskoensio Pipatti
Toimituspäällikkö Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Avustajat
Jyrki Kasvi, Jukka Kauppinen, Ossi Mäntylahti, Mikko Rintasaari, Jukka Tapanimäki, Petri Teittinen
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
fax. (90) 120 5799
ILMOITUKSET
Pelit
Ilmoitusosasto
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Myyntijohtaja
Esa Sairio
Myyntipäälliköt
Jussi Kiilamo, Tapani Mäkelä, Helena Viljanen
Ilmoitussihteeri
Stina Eklund
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT
Mikäli ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta.
ASIAKASPALVELU
Sanomaprint Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset (90) 878 4922
Tilausten irtisanomiset (90) 878 4544 (automaattinen vastauspalvelu, varaa esille asiakasnumerosi osoitelipukkeesta tai laskun kuittiosasta)
Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.) Osoitteenmuutokset ja tilausten irtisanomiset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.
TILAUSHINNAT
12 kk säästötilaus 188 mk
12 kk säästötilaus MikroBITIN tilaajille 148 mk
Säästötilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Sanomaprint Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt yms.) varauksin.
KUSTANTAJA
Sanomaprint Erikoislehdet
Kornetintie 8, 00380 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Toimitusjohtaja Eero Sauri
Markkinointijohtaja Hannu Ryynälä
LEHDEN MYYNTI
Markkinointipäällikkö Heikki Nurmela
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Sanomapaino Vantaa 1992
ISSN 1235-1199
Ensimmäinen vuosikerta.

SANOMAPRINT ERIKOISLEHDET TECNOPRESS

Tuija Linden
toimituspäällikkö



Pelejä ilman reunaehtoja

Kädessäsi on Suomen ensimmäinen oikea pelilehti. Nyt oli aika tehdä historiaa, koota vuosien mittaan kerätyt tiedot ja kokemukset ja perustaa Pelit.

Pelit keskittyy nimensä mukaisesti tietokonepeleihin ja pelaamiseen liittyvään oheismateriaaliin. Pyrimme arvostelemaan uusimmat pelit, antamaan ratkaisuja ja vinkkejä, kertomaan kuumimmat uutiset, tarjoamaan keskustelu- ja kysymyspalstan, haastamaan kilpailuihin ja arvostelemaan uudet äänikortit, joystickit ja jopa peleihin liittyvät leffat ja sarjakuvat.

Peliarvostelut julkaisemme mahdollisimman tuoreina, tämän numeron tutut nimet johtuvat siitä, että näin hyvät pelit kuin esimerkiksi Populous II ja Monkey Island 2 vaativat kyllä arvostelun, vaikka sitten vähän myöhemminkin. Jatkossa tarjoamme ainoastaan tuoreita pelejä. Ja vinkkien osuus kasvaa: tähän numeroon kun jostain syystä ei tullut postia...

Ratkaisuja emme julkaise ennen aikojaan. Vuosien saatossa olemme oppineet, että mikäli peli tulee ensin esimerkiksi PC:lle ja sitten myöhemmin Amigalle, ovat Amigistit kovin suruisia, jos ratkaisu julkaistaan ennen peliä. Siksipä julkaisemme LeChuck's Revengeä vain ensimmäisen saaren verran, ja toivomme, että sekä PC:n että Amigan omistajat ovat tyytyväisiä.

Mielipiteesi ensimmäisestä Pelit-lehdestä on meille rahanarvoinen asia, joten voit voittaa tonnin, kun osallistut lehtemme kehittämiseen. Muutakin kivaa on jaossa, käännä esiin kilpailusivut.

Rahaa on luvassa myös, jos osallistut avustajanamme lehden tekoon joko hyvänä peliarvostelijana tai hyvin kirjoittavana ratkaisijana. Lisätietoja saat kääntämällä esiin avustajahakusivun.

Pelit-lehti ilmestyy tänä vuonna seitsemän ja ensi vuonna kahdeksan kertaa tuhtina värillisenä pakettina. Hintakaan ei päätä huimaa: irtonumerohinta on 25 markkaa ja tilaamalla saat lehden suoraan kotiisi vielä halvemmalla.

Pelit-lehti on tehty rakkaudella ja nauttien. Toivottavasti tekin nautitte.

Tuija

Ajan hermolla

Schwarzeneggerin myytti 6
Petri Teittinen. Kukapa olisi arvannut, että huonosti englantia puhuvasta "aivottomasta" lihastenpullistelijasta tulisi kaikkien arvostama maailmankuulu näyttelijä ja liikemies? Teittinen on koonnut koko Iso Arska -tietoutensa yhteen juttuun.

Uutiset 12
Mitä kuuluu pelibisnekseen tällä hetkellä? Mitä uusia pelejä on tulossa ja kuka tukee mitä? Viimeisimmät uutiset Pelit-lehdestä!

MicroProse – simulaattorien kuningas 18
Petri Teittinen. Wild Bill Stealey ja Sid Meier ovat miehet arvostetun simulaatiotalon takana. Lue mistä kaikki alkoi ja mitä on tulossa.

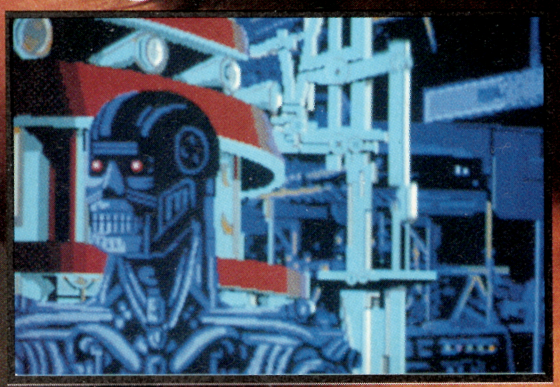
Tee kanssamme historiaa 73
Nyt on elämäsi tilaisuus näyttää kykysi ja ryhtyä avustajaksemme tekemään kanssamme historiaa. Avustajan tie on kuitenkin pitkä, kivinen ja täynnä työtä.

Osallistu kilpailuihin 78
Pelit-lehti julistaa kaksi kilpailua. Jaossa on tonni rahaa ja uusia Lucasfilmin pelejä. Myös viimeisen Tietokonepelien Vuosikirjan voittajat selviävät.



Schwarzenegger

– mies, myytti ja muskeli



Arnold Schwarzeneggerin nimi yhdistetään nykyään kovan luokan toimintaelokuviin, mutta kuinka moni tietää esimerkiksi kuinka monta mestaruutta hänellä on kehonrakennuskilpailuissa? Esittelyssä ihaskimppu, elokuvansa ja pelinsä.

Arnoldin elokuvaura

Kaikki alkoi George Butlerin kirjoittamasta ja ohjaamasta kehonrakennuselokuvasta nimeltä Pumping Iron. Elokuva sai ristiriitaisen vastaanoton ympäri Amerikkaa. Joissain kaupungeissa sitä ylistettiin uuden aikakauden uranuurtajana, toisissa taas filmi lyötiin lyttyyn mauttomana ja homoseksualistisena paljastelu-elokuvana. Yhtäkaikki, Arnold oli kuuluisuus.

Pumping Iron ei kuitenkaan ollut Arnoldin ensimmäinen elokuva; aikaisemmin hän oli esiintynyt pienessä sivuosassa Jeff Bridgesin ja Sally Fieldin kanssa elokuvassa Stay Hungry. Elokuvan kirjoittaja, Charles Gaines, suositteli Arnoldia George Butlerille. Arnoldin tuntemattomimpiin roolisuorituksiin kuuluu myös sivuosa Kirk Douglasin rinnalla elokuvassa The Villain.

Hercules in New York ja The Jayne Mansfield Story ovat kummatkin 1970-luvun alkupuolelta, eikä ole aivan tarkkaa tietoa siitä, kumpi elokuva tehtiin ensin. Hercules-elokuvia oli jo olemassa vino pino ja tuottajat etsivät pääosan esittäjää viimeiseen osaan nimeltä Hercules Goes Bananas (vapaa suomennos: Herculesin päätä viiraa). Kuuluisa Joe Weider suositteli Arnoldia osaan. Lopputulos on historiaa, joka on parempi unohtaa. Onneksi elokuvan nimi sentään vaihdettiin. The Jayne Mansfield Storyssa Arnold esittää yhtä Mansfieldin kosijoista, mutta saa rukkaset tylysti. Tämä elokuva kannattaa myös jättää keräämään pölyä paikalliseen videovuokraamoon.

Viimeisen Mr. Olympia -voittonsa jälkeen vuonna 1980 Arnold sai kutsun elokuvamoguli Dino De Laurentiisin puheille. Arnoldille tarjottiin pääosaa pian toteutettavassa Conan-elokuvassa. Conan the Destroyer sai jatko-osankin ja esiintyipä

Lehtikuva

Arnold myös Conan-henkisessä elokuvassa Red Sonja, jonka pääosassa oli Brigitte Nielsen. Conan-kirjoja tai -sarjakuvia lueskelleet tietävät, että Red Sonja oli punatukkainen nainen, joka seikkaili Conanin maailmassa. Kohtalon oikkuna voidaan mainita, että Brigitte Nielsenistä tuli myöhemmin Sylvester Stallonen vaimo.

Tappajarobotin rooli

Vuonna 1984 nuori ohjaajalupaus James Cameron sai myytyä elokuvakäsikirjoituksensa, joka kertoi tulevaisuudesta saapuvasta tappajarobotista. Terminaattoriksi samannimiseen elokuvaan piti löytää joku uhkaava, iso ja pysäyttämättömän tuntuinen miehenjärkäle. Cameronin mukaan Arnold oli heti elokuvan valmistumisen jälkeen alkanut penätä kakkososaa, jonka aika koitti kuitenkin vasta 7 vuotta myöhemmin.

Mark L. Lester ohjasi vuonna 1985 Commandon, jossa Arnold näyttelee entistä erikoisjoukkojen jäsentä. Elokuvan "pahat" haluavat hänen murhaavan erään saarivaltion presidentin, jotta entinen diktaattori voisi palata valtaan. Pyyntöään tehostaakseen ilkimykset kidnappaavat Arnoldin tyttären. Commando oli valtava myyntimenestys ympäri maailmaa, ja jos Terminator jätti jotakin toivomisen varaa maineen suhteen, nosti Commando Arnoldin toimintaelokuvien myyvimmäksi valtiksi.

Tätä mainetta yritettiin hyödyntää vuonna 1986, kun De Laurentiisin pikkuhiljaa mureneva yhtiö tuotti John Irvinin ohjaaman Raw Dealin. Kasaan lyötiin erittäin heppoinen juoni Arnoldista huumepoliisina, joka loppujen lopuksi erittäin verisesti lahtaa koko huumeporukan, mukaanlukien yhden pahaksi menneen huumepoliisin. Raw Deal näytti kertaheitolla, että nimi "Schwarzenegger" elokuvan mainoksessa ei välttämättä tarkoita hyvää elokuvaa.

Mittelöä ulkoavaruuden mömmöjä vastaan

Vahinko otettiin takaisin heti seuraavana vuonna, kun John McTiernanin tieteistoiminta-elokuva Predator vapautettiin maailman valkokankaille. Arnold joutuu mittelemään voimiaan ensin viidakossa majailevia sissejä vastaan, jonka jälkeen häntä ja hänen iskujoukkoaan alkaa kiusata ulkoavaruudesta tullut "metsästäjä". Ainakin allekirjoittaneen mielestä Predator on edelleen Arnoldin parhaimpia elokuvia, ainoana vakavasti otettavana vaihtoehtona on vain Terminator 2.

Stephen Hopkinsin ohjaama Predator 2 on oikeastaan sama elokuva uusiksi, mutta eri paikassa. Predator 2:n suurin virhe oli se, ettei sen pääosaan edes haluttu Arnoldia. Pääosan sai Tappavasta Aseesta tuttu Danny Glover. Vaikka elokuva paikoitellen väläyttelee todella näyttäviä visioita, kuvakulmia ja valaistuksia, ei se silti yllä lähellekään edeltäjäänsä. Triviaali fakta: etsikääpä Predatorien aluksen "palkintokaapista" Alienin pääkallo. Tämä on samalla vihjaus kovasti kohutusta Aliens vs. Predators -elokuvasta.

Alamäki alkaa

Pari seuraavaa elokuvaa olivatkin sitten Arnoldia heikoimmillaan. The Running Man, joka perustui "löysästi" Stephen Kingin samannimiseen novelliin (hän kirjoitti silloin salanimellä Richard Bachman), joutui valitettavasti Paul Michael Glaserin epäpäteviin käsiin. P. M. Glaser on tutumpi Starsky ja Hutch -TV-sarjan Starskyna. Tämä ei suinkaan pätevöittänyt häntä ohjaamaan tulevaisuuteen sijoittuvaa toimintaelokuvaa.

Seuraava tarina on erittäin kuvaava: On The Running Manin ensi-ilta. Elokuva pyörähtää käyntiin ja katsomossa on myös Stephen King ja hänen ystäviään. Elokuvan puolenvälin paikkeilla eräs Kingin ystävä kumartuu hänen puoleensa ja kysäisee: "Hei, Steve, mitä seuraavaksi tapahtuu?" Tähän King vastaa: "Kuule, ei harmainta aavistustakaan. Tämä ei ole sama tarina, jonka myin elokuvayhtiölle."

Red Heat oli ensimmäisiä amerikkalaisia elokuvia, jota sai tulla kuvaamaan keskelle Punaista Toria Moskovaan. Arnold näyttelee neuvostoliittolaista poliisia, jonka veli murhataan. Murhaaja on huumediileri, joka on paennut Amerikkaan hakemaan uutta myyntierää "lunta". Arnold lähtee tietenkin hakemaan miekkosta takaisin oikeuden eteen. Walter Hillin ohjaama toimintaelokuva ei oikeastaan koskaan pääse vauhtiin, niin kovin pakolliset vitsit ovat huonoja ja arvattavia, kuten koko elokuvakin.

Huvittavat muskelit

Näihin aikoihin Arnold keksi, että hän haluaa lopettaa toimintaelokuvien tekemisen ja siirtyä, niin hullunkuriselta kuin se kuulostaakin, koomikoksi.

Tiesitkö tämän Arnoldista

■ Arnold on kokeillut taitojaan myös ohjaajan tuolissa. Tales From The Crypt -TV-sarjaan yhden jakson ohjannut Arnold totesi urakkansa jälkeen, ettei homma ole vielä hanskassa. Samaan hengenvetoon hän kuitenkin jatkoi haluavansa ohjata myös jatkossa jotain. Maailma odottaa henkeään pidätellen.

■ John McTiernan halusi elokuvaansa Die Hard ensin Arnoldin. Tämän agentti vaati kuitenkin tuottajien mielestä kohtuutonta palkkiota, joten tilalle otettiin Bruce Willis. Samalla lähes koko käsikirjoitus jouduttiin kirjoittamaan uudestaan, jotta Willisin antisankarimainen, ruipelo ja hieman kaljamahainenkin hahmo sopisi elokuvaan paremmin. Huvittavaa on se, että jos tuottajat olisivat lisänneet uudelleenkirjoituksen hinnan palkkiotarjoukseensa, olisi uusi tarjous ollut enemmän kuin Arnoldin palkkiovaatimus.

Pienenä triviaalina yksityiskohtana elokuvan nähneille kerrottakoon, että esimerkiksi ilmanvaihtoputket, joissa Willis ryömii, jouduttiin muuttamaan pienemmiksi. Alkuperäiset oli suunniteltu Arnoldin "hieman" isommalle keholle, ja niissä ryömivällä Willisillä olisi ollut tilaa vaikka tanssia ripaskaa.

■ Sarjakuvan ystävät tietänevät, mikä on Sergeant Rock. Toiseen maailmansotaan sijoittuva amerikkalaissarjakuva Kersantti Kiven johtamasta sotilasryhmästä valittiin sopivaksi aiheeksi elokuvalle. Työn sai jälleen John McTiernan, joka Die Hardin menestyksen jälkeen halusi väkisin nyt kiinnittää Arnoldin uuteen elokuvaansa. Sopimus solmittiin, mutta elokuvayhtiön lakimiehet sanoivat selittämättömästä syystä sopimuksen irti. Arnoldin lakimiehet uhkasivat vetää tapauksen oikeuteen ja vaatia huimat vahingonkorvaukset. Loppujen lopuksi molempien osapuolten lakimiehet pääsivät sovitteluratkaisuun, joka tuli oikeusjuttua halvemmaksi elokuvayhtiölle. Ratkaisu oli, että Arnold lupasi olla nostamatta oikeusjuttua, kunhan elokuvayhtiö maksaa hänelle 12 miljoonaa dollaria (noin 50 miljoonaa markkaa) sopimusrikosta. Näin kävi; Arnold sai siis huiman määrän rahaa nostamatta sormeaankaan! Elokuvaprojekti sen sijaan on edelleen jäissä.

■ Arnold omistaa valtavasti maata ympäri Amerikkaa ja aikoo elokuvauransa jälkeen ryhtyä täysipäiväiseksi liikemieheksi.

■ Viisinkertainen Mr. Universe ja seitsenkertainen Mr. Olympia on tätä nykyä maailman parhaiten palkattu näyttelijä, vaikka myöntää itsekin olevansa näyttelijänkyvyiltään parhaimmillaan vain "keskinkertainen"!

■ Palkkioksi Terminator 2:sta Arnold sai aimo tukun rahaa ja oman suihkulentokoneen. Lähes päinvastainen tapaus on Twins, josta Arnold sai etukäteen vain 25 000 dollaria. Sopimuksen mukaan lisää rahaa tulisi vain, jos elokuva alkaa tuottaa voittoa. Arnoldin osuus elokuvan voitoista oli sittemmin parisen miljoonaa dollaria.

■ Viime vuosina Arnold ei sattuneesta syystä ole voinut treenata aivan samalla kiihkeydellä kuin uransa alkuaikoina. Nykyinen Arnold onkin huomattavasti "pienempi" kuin vielä 10 vuotta sitten. Esimerkiksi elokuvassa Predator Arnoldin muskeleihin "lisättiin" kokoa taitavalla meikkauksella.

■ Arnoldin hyvä ystävä James Cameron yritti saada hänelle pienen piiloroolin elokuvaansa Aliens. Arnold itse oli erittäin halukas aivan ilmaiseksi näyttelemään suunnitellun kolmen sekunnin pätkän, mutta sekä Arnoldin että elokuvayhtiön lakimiehet kielsivät tempauksen. Tästä viisastuneena Cameron ei sitten edes yrittänyt samaa kuvatessaan The Abyssiä, vaikka "kiusaus oli kova".

Schwarzenegger

Twins ja Kindergarten Cop ovat tämän päätöksen hedelmiä.

Twinsissä Arnold esittää tieteellisen geenikokeilun avulla aikaansaatua superihmistä, joka lähtee sivistyksen pariin etsimään kadonnutta veljeään. Huumoria elokuvaan saadaan veljeä esittävästä Danny DeVitosta, joka on Arnoldin täydellinen vastakohta. Lopputulos ei vain kertakaikkiaan ole hauska.

Sama kohtalo koitui Kindergarten Copille, jossa Arnold on lastentarhan opettajaksi soluttautuva poliisi ja joutuu kestämään pikkulasten kasvattamisen tuskan. Kumpikin elokuva on harmitonta, mutta ala-arvoista viihdettä koko perheelle. Samalla ne eittämättä todistavat, että Arnoldista ei ole vakavaksi näyttelijäksi, joskin hänen roolisuorituksensa ovat paljon parempia kuin kukaan osaisi odottaa.

Twins, vaikka olikin menestys maailmalla, todisti Arnoldille, ettei hän voi hylätä omimaansa kovan lihaskasan roolia. Niinpä hän alkoi vauhdilla etsiä itselleen sopivaa käsikirjoitusta. Hollywoodissa oli jo vuosia kiertänyt ohjaajalta toiselle Philip K. Dickin samannimiseen tieteisnovelliin perustuva Total Recall -käsikirjoitus. Sen luettuaan Arnold totesi agentilleen: "Tämän minä teen, mutta vain, jos saan ohjaajaksi Paul Verhoevenin." Verhoevenin RoboCop oli vaikuttanut Arnoldiin vahvasti.

Paul Verhoeven lennätettiin aamiaispöydästä neuvottelupöydän ääreen. Arnold selvitti Verhoevenille tilanteen, Verhoeven luki käsikirjoituksen ja suostui välittömästi. Projektiin saatiin vielä mukaan Alienin luoneet Dan O'Bannon ja Ronald Shusett. Kaikki ei kuitenkaan mennyt aivan alkuperäisten suunnitelmien mukaan, ja O'Bannon sekä Shusett sanoivat itsensä irti projektista ennen elokuvan valmistumista. Syyksi he sanoivat taiteelliset erimielisyydet ohjaa-

Bittiviihdettä kera Arnoldin nimen

Pelifirmat ovat jo aikoja sitten oppineet, että elokuvaan perustuva peli myy hyvin, vaikka se olisi todella surkea räpellys. Poikkeuksia tietenkin löytyy, mutta ne vain vahvistavat säännön. Uusi Arnold-elokuva saa aina pelifirmojen päättäjissä säpinää aikaiseksi. Oikeuksista maksettavista korvauksista ei ihmeemmin hiiskuta, mutta yleisessä tiedossa on, että pikkurahoilla ei pelata.

Punainen vaara, kirjaimellisesti

Heikoiten menestynyt Arnold-peli on varmaankin Red Heat. Vaikka pelin takana oli maineikas ohjelmoijaryhmä, pelin grafiikka oli isoa, hyvännäköistä ja hyvin animoitua, oli pelin suunnittelussa jotain mätää. Ensimmäisessä osiossa pelaaja ohjailee isoa Arnoldia pistellen kuonoon jokaista vastaantulevaa. Pelin edetessä pidemmälle sama jatkuu, vain tausta vaihtuu ja Arnold saa aseita käyttöönsä. Peli oli kertakaikkaan vain erittäin tylsä, vaikkakin hyvin toteutettu.

Predator on tieteistarina-juonensa ja toimintansa ansiosta erinomainen aihe peliksi. Vuosia sitten Activisionin julkaisema peli olisi ilman nimekästä lisenssiä pärjännyt hyvin, elokuvan nimen kanssa peli myi erinomaisesti. Eikä pelkästään nimen ansiosta. Peli on hauska, tarpeeksi väkivaltainen (verta ja suolenpätkiä, haa!), sopivan vaikea ja vaihteleva, ja on siten yksi parhaita Arnold-lisenssipelejä.

Pelaaja liikuttelee Arnoldia viidakossa keräillen lisäaseita ja tuhoten lähes kaiken eteensattuvan. Vain kulmiinampuminen aiheutti hetken päänvaivaa, mutta opettelun jälkeen sekin sujui kuin luonnostaan. Ikäisekseen peliksi Predatorissa on erinomainen grafiikka ja animaatio.

Predator 2:lle kävi samalla tavalla kuin filmi-esikuvalleen: se ei ole yhtä hyvä kuin edeltäjänsä. Peliin on sotkettu Operation Wolf-tyylisiä ammuskelukohtauksia ja paljon muuta, mutta kokonaisuus ei vain toimi tyydyttävästi.

Samantapainen linkki elokuvaan tuntui vaikuttavan myös The Running Maniin. Peli on kerrassaan hirvittävä, pelattavuudeltaan ala-arvoinen, kuin myös grafiikaltaan ja ääniltään. Juoni noudattelee tarkoin elokuvan futuristista ja väkivaltaista TV-ohjelmaa, valitettavasti.

Ohjelmoijaryhmä pelin takana on jo vuosia suoltanut liikkeiden hyllyille samanlaista saastaa, ja suoraan sanoen ihmetyttää, miksi ryhmälle edelleen annetaan töitä.

Total Recallin aikoihin lisenssipeleihin oli tarttunut jonkinlainen tauti, joka määräsi, että niiden piti kaikkien olla kuin yhdestä muotista väännettyjä. Peli piti esittää sivultapäin, siinä piti olla joko tasohyppelyä ja tavaroiden keräämistä, tai sitten hakkaamista, ampumista ja tavaroiden keräämistä. Uhkarohkeimmat pelitalot jopa yhdistelivät näitä kahta muottia. Tämä kaava on täydessä vauhdissa Total Recallissa. Jos hahmot ja taustat muutettaisiin, saataisiin nopeasti aikaiseksi vaikkapa BatMan, Untouchables tai tuhat muuta lisenssipeliä. Total Recall -tietokonepeli vajoaa keskinkertaisuuden syövereihin ja saa siellä pysyäkin.

Terminaattorin johdot sotkussa

Terminator-pelit ovat luku sinänsä. Kaikenlaiset lisenssisäädökset pitävät peliään nimen ympärillä ja aiheeseen perustuvia pelejä tekee useampi ohjelmatalo yhtä aikaa.

Ensimmäiseen elokuvaan perustuvaa peliä alettiin tehdä molemmilla puolilla Atlantia vasta toisen elokuvan ilmestymisen aikoihin. Vuonna 1984, kun Terminator tuli elokuviin, ei elokuvien lisenssointia peleiksi vielä tajuttu valtavaksi kultakaivoksiksi. Ocean osti arvatenkin isolla shekillä oikeudet kakkososaan, mutta Virgin Englannissa ja Bethesda Softworks Amerikassa kaappasivat ykkösosan oikeudet. Sotkua selvittää se, että Bethesda saa tehdä PC:n, Amigan ja Atari ST:n versiot ensimmäiseen elokuvaan pohjautuvasta pelistä, kun taas Virgin tekee aivan erilaisen pelin pelikonsoleille, pääasiassa Segalle. Oceanilla on puolestaan kaikkien koneiden oikeudet Terminator 2:een.

Oceanin oikeudet levittäytyvät niin pitkälle, että Virginin ja Bethesdan peleissä ei saa näkyä lainkaan Terminatorin kasvoja. Lisäksi Virginin pelikonsoliversiossa pelaaja ei saa ohjata Terminaattoria, vaan Kyle Reeseä. Samoin Virginin pelissä poliisit eivät saa kuolla, kun heitä ampuu; siksi poliisit pomppaavat hetken kuluttua pystyyn saatuaan haulikonpiipullisen keskelle rintaa metrin päästä.

Virginin Terminator on sivulta esitetty ammuskelupeli, jossa pelaaja Kyle Reesenä yrittää pelastaa Sarah Connorin Terminaattorin käsistä. Pelissä silloin tällöin esiintyvä Terminaattori näkyy vain tummana silhuettina, edellä esitetyistä syistä. Pelaaja juoksentelee ympäriinsä tavarataloissa ja kaduilla keräten tavaroita, ja lopuksi tuhoaa Terminaattorin. Hauskan lisenssisopimuksen ansiosta ainoa asia, mikä pelissä saa muistuttaa pelaajaa elokuvasta, on pelin ja hahmojen nimet.

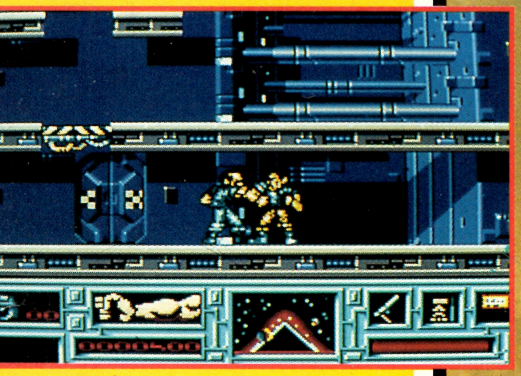
Bethesdan peli taas asettaa pelaajan Terminaattorin kenkiin, kirjaimellisesti. Pelimaailma esitetään Terminaattorin kuvakulmasta, vektorigrafiikkaa hyväksikäyttäen. Ja kun tässä pelissä ampuu jotakuta, kohde todella kaatuu verisenä myttynä maahan. Lisäksi pelissä voi varastaa autoja, ajella kaduilla liikennesääntöjä noudattaen, mennä liikkeisiin, ostaa tai varastaa tavaroita ja paljon muuta. Bethesdan Terminator on erittäin uskollinen elokuvalle, mutta valitettavasti loistavan idean pilaa pelin toteutus. Peli on aivan täynnä bugeja ja sen ansiosta lähes totaalisen epäpelattava. Sääli.

Oceanin Terminator 2 -pelit ovat kertakaikkisen surkeita virityksiä. Nimen ansiosta pelejä myydään kuitenkin niin, että höyry vain nousee pelikauppiaiden kassakoneista. T2 on erittäin vaikea, epäpelattava ja täydellisen turhauttava peli, jossa ei meinaa päästä eteenpäin, vaikka kuinka yrittäisi.

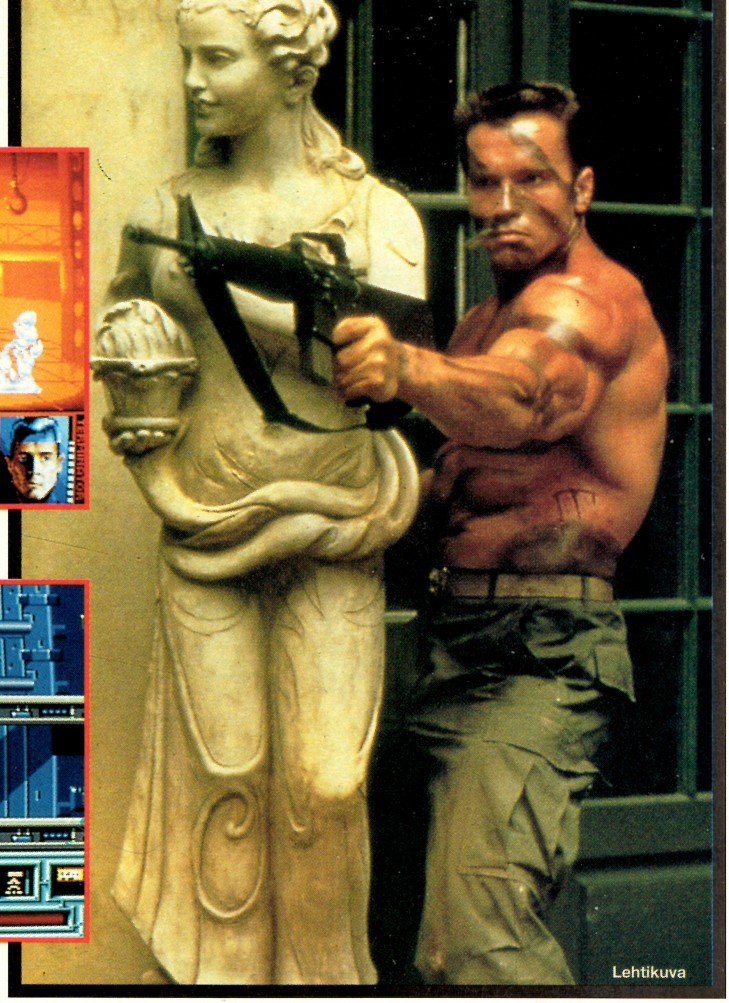
Taistelukohtauksissa pelaajalla on käytettävissä pari erilaista lyöntiä ja potkua, ja siinä kaikki. Moottoripyörällä ajaminen on todella vaikeaa ja typerän tuntuista. Muita pelin osuuksia ei



T2: Vuosikymmenen toimintapätkästä hävisi kaikki.



Totall Recall: Unohda tämä tai kuole.



Lehtikuva

näiden kahden jälkeen edes halua nähdä. Valitettavasti Ocean omistaa täydet oikeudet myös nimen PC-peliversioon, joten emme tule näkemään ammattitaidolla Amerikassa PC:lle ohjelmoitua seikkailupeliä. Oceanin pelin PC-versio on aivan yhtä kaamea, ellei huonompikin, kuin Amigan, C64:n ja Atari ST:n versiot.

Arnold innoittajana

Löysästi Arnoldin elokuviin perustuvia pelejä, joista ei kuitenkaan ole maksettu lisenssimaksuja, on monia. Uusin on Conan The Cimmerian, jolla ei ole mitään tekemistä elokuvan kanssa, joskin päähahmolla on jotain yhdennäköisyyttä herra Schwarzeneggerin kanssa. Englantilaisen Palacen Barbarian ja Barbarian 2 ammentavat inspiraationsa ja jopa päähahmon animaation kyseisestä Conan-elokuvasta. Lisäksi kammottavan huono Die Hard pitää mainita siksi, että Arnoldin oli alunperin tarkoitus näytellä Bruce Willisin osa.

jan ja tuottajien kanssa. Tarina kuitenkin kertoo, että O'Bannon ja Shusett tuskastuivat tuottajien koko ajan vesittäessä käsikirjoituksen väkivaltaisimpia kohtauksia. Esimerkiksi miesten kirjoittama loppukohtaus oli täysin erilainen, kaksi kertaa kalliimpi ja "erittäin väkivaltainen".

Terminator 2 räjäyttää tajuntasi

Tuorein, kallein ja kuuluisin Arnoldin elokuvista on tietenkin James Cameronin megaeepos Terminator 2. Jostakin allekirjoittaneelle täysin käsittämättömästä syystä Terminator 2 oli kuitenkin vasta kolmanneksi katsotuin elokuva Suomessa vuonna 1991. (Katsotuin oli Uuno Turhapuro ja toiseksi katsotuin Mies ja Alaston Ase 2 1/2.)

Elokuva maksoi uskomattomat 111 miljoonaa dollaria, eli lähes 500 miljoonaa markkaa, ja on kevyesti historian kallein elokuva. Kunnon kuvalla ja äänellä varustettuna (kaksi tekijää, jotka puuttuvat aivan liian monesta suomalaisesta elokuvateatterista) Terminator 2 on yli 2 tuntia hillitöntä menoa ja revistä. Elokuvan teho ja isku jäävät puuttumaan, kun sen joutuu katsomaan pieneltä valkokankaalta, äänen tullessa yhdestä pienestä monokaiuttimesta kankaan takaa.

Mitä Arnold tuo tulevaisuudessa solle kankaalle

Arnoldin tulevaisuuden projekteista on liikkunut jonkin verran vahvistamatonta huhua. Luonnollisesti Terminator 3 on jo työn alla, valmistelun alettua jo ennen kuin T2:n viimeiset kuvaukset saatiin loppuun. Ahkera James Cameron on myös sitoutunut tekemään elokuvan Hämähäkkimiehestä. Spiderman – The Moviessa seittiseppoa näyttelee Cameronin vakionäyttelijä Michael Biehn ja kerrotaan, että Arnold tekee pienen piiloroolin joko Teräsmiehenä tai yhtenä Hämähäkkimiehen lukemattomista vastustajista.

Petri Teittinen

Arnold Schwarzenegger

syntynyt	30. heinäkuuta 1947 (ei painovirhe!)
pituus	187 cm
rinnanympärys	57 tuumaa
vyötärönympärys	31 tuumaa
reidenympärys	28 tuumaa
pohkeenympärys	20 tuumaa

Arnoldin kehonrakennusmestaruudet

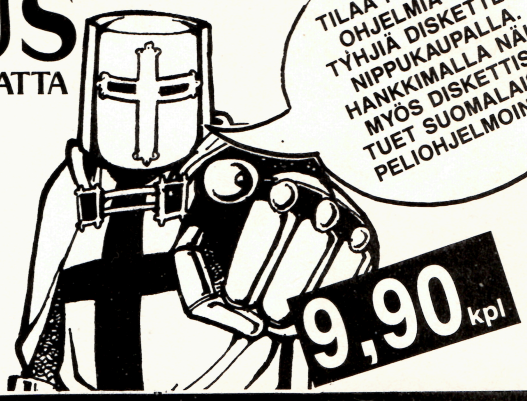
(Suluissa kilpailujen järjestämismaa)

1965	Jr. Mr. Europe (Saksa)
1966	Best Built Man of Europe (Saksa)
1966	Mr. Europe (Saksa)
1966	International Powerlifting Championship (Saksa)
1967	NABBA Mr. Universe, ammattilainen (Englanti)
1968	NABBA Mr. Universe, ammattilainen (Englanti)
1968	German Powerlifting Championship (Saksa)
1968	IFBB Mr. International (Meksiko)
1969	IFBB Mr. Universe (USA)
1969	NABBA Mr. Universe (Englanti)
1970	NABBA Mr. Universe (Englanti)
1970	Mr. World (USA)
1970	IFBB Mr. Olympia (USA)
1971	IFBB Mr. Olympia (Ranska)
1972	IFBB Mr. Olympia (Ranska)
1973	IFBB Mr. Olympia (USA)
1974	IFBB Mr. Olympia (USA)
1975	IFBB Mr. Olympia (Etelä-Afrikka)
1980	IFBB Mr. Olympia (Australia)

AMIGAOHJELMIEN HINTAROMAHDUS

JATKUU MUUTTUMATTOMANA DEVALVAATIOSTA HUOLIMATTA

Nyt kannattaa tilata pelkät disketitkin ohjelmien kera hintaan **9,90** mk/kpl. Jos kyllästyt tai et pidä jostakin ohjelmasta, kopioi disketille jotain muuta. Et häviä mitään, sillä jopa tyhjä merkkidiskettikin voi olla kalliimpi. Saat edelleen joka 11:n **ILMAISEKSI** (jopa arvokkaat 39 markan AVE-ohjelmatkin käyvät). Toimitamme PD-ohjelmat yleisestä PD-levityskäytännöstä poiketen myös asianmukaisesti tarroitettuna. Tilaa siis viimeistään nyt kokonainen peli/ohjelmaläjä yhden halpapelin hinnalla. Peli-PD sisältää myös pelattavia PD-demopeliversioita muutamista kaupallisista hittipeleistä, mainostaen näitä tehokkaimmalla mahdollisella tavalla.
HUOM! Jos koneesi on vuodesta 1992 alkaen vähitellen myyntiin tuleva Amiga 500+ tai A 3000, saattaa osa ohjelmista (n. 20%) olla yhteensopimattomia koneesi kanssa, mutta levy on näissäkin tapauksissa sinulle tyhjän levyn arvoinen!



☎ PIKATILAUS PUHELIMELLA 931-656 919

PUHELIMELLA TAVOITAT PARHAITEN MA-TO KLO 10—15, TOKI KANNATTAA KOKEILLA MUINAKIN AIKOINA.

AMIGAN PD-LEVYT

PELI-PD á 9,90

Peli-PD on autoboottaava — siis käyttäjäystävällinen

1. Moria 3.0 seikkailupeli (vaatii lisämuistin).
2. Super Bumper flipperipeli.
3. Werner Flashnier toimintapeli, 100 kenttää.
4. Lady Bug. Ohjaat leppäkerttua turvaan takaa-ajajilta.
5. Pac Man kuuluisa pakomatka sokkelossa.
6. Amuletti. Ainoa suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
7. Monopoly perustuu kuuluisaan lautapeliin.
8. Amoeba Invaders. Haastaa Space Invadersin.
9. Chess 2.0 shakkikaveri kokeneellekin pelaajalle.
10. Hack Life v 1.0 roolipeli. Tarvitset lisämuistin.
11. Larn kuuluisa roolipeli. Tarvitset lisämuistin.
12. Net Hack roolipeli.
13. Card Games korttipelikokoelma.
14. Hirsipuu 1.6, peli jossa suomi/englanti sanasto — uusi -91 versio.
15. Standart Games. Useampia tunnettuja pelejä.
16. Empire huippusuosittu valloituspeli.
17. Escape From Jovi toimintapeli.
18. Tetrix, sukua Tetrikselle.
19. Castle seikkailupeli.
24. Peters Quest, seikkailupeli.
25. Paranoids. Pako mielisairaalasta.
26. Star Trek Trivial. Peli sisältää 100 kysymystä aiheesta Star Trek.
27. Zerk roolipeli. Miltei kuin Ultima.
28. Emporos. Nouse valtaan, mutta miten?
29. Quattro, sukua Tetriselle. 3 vaikeustasoa ja musiikki.
30. Mirror Wars ammuntapeli.
31. Jump and Run. 3-D grafiikalla toteutettu peli (vaatii lisämuistin).
35. Hack Game V 10.3D roolipeli.
36. 3 D Breakout 3 ulotteinen muurinmurtopeli.
37. Egyptian run autopeli, jossa ajat rallia autiomaassa.
38. Ristinolla peli. Hyvän näköinen kenttä ja kone todella hyvä vastustaja.
39. Slotcars toimintapeli. Ajat romurallia. Kaikki keinot sallittuja.
40. Mitä ja missä. Kokoperheen huomiokykypeli.
41. **—42.** NetHack 3.0 uusi versio IMB. 2 × 9,90 mk.
43. Battleforce mahtava robottitaistelu.
44. Marble Side kuulapeli. Mukana editori.
45. Stonaye huippusuositun BoulderDashin haastaja.
46. Noch Eins Brake Out peli. Hyvä!
47. Battleship. Hyvä laivasotapeli.
48. DAD Älypeli. Rubiikinkuution uusi haastaja.
49. **50. 51.** Star Trek peli. Vaatii 1 MB + lisälevarin.
52. **53.** Star Trek 3.0 uusi seikkailu. 1 MB + lisälevari.
54. Aikaluola uusi suomenkielinen tekstiseikkailu.
55. Miniblast shoot em up peli. Ammu sitä mikä liikkuu.
56. Tron. Uusi V 1.23. Elokuvaan perustuva science fiction peli.
57. **—57/2.** Empire uusi versio 2.1. Sotapelien kingi! 2 × 9,90 mk.
58. Pipeline korkeatasoinen PD versio Pipemaniasta.
59. Imperium Romanum valta- ja sotastrategiapeli. Ave!
60. TIT-3D ristinolla. Haastava älypeli.
61. Orbit 3D. Taistele avaruudessa, mutta varo mustaa aukkoa.
62. Trix kentänvaltauspeli (tosi pelattava!)
63. Tetrix (duo) metallica, harvinaisen hieno Tetris versio.
64. Pac Man, pelattavuus kuin originaalissa.
65. Bull Run, USA:n sisällissotaa nyt jännittävänä pelinä.
66. Skate of Art. Nyt saatavana PD/Demo -versiona. VAU!
68. 2 Adventure Construction Languagella tehtyä peliä.
69. Lazer Zone, nopeatempoisen pelattava ammuntapeli.
70. Kamikaze Chess, haastaja Shakille. Syötä pois nappulasi.
71. Turrican, PD-versiona. Huippuluokan ammuntapelin PD-versio 1 MB.
72. Killing Game Show, PD-versio. Kaksi huippuammuntapelin kenttää.
73. CAR V 2.0 autokipailu. "Kanuunakuularalli" läpi Ruotsin.
74. Shootout, avaruussota. Tuhoa Alienit!
75. Mercenary Simulation, suoritat sotatoimia eri maanosissa.
76. Cat & Mouse, etsi hiirelläsi juustoa, mutta varo kissoja, + Go-mokupeli.
77. Cycles, varo ihmis- tai tietokonevastustajasi taistelujanaa.
78. Mech Fight, uusi tasokas Mech-taistelupeli.
79. Crowns Hunter, valloita saarivaltakunta ja kuuntele hienoa sävelmää.
80. Asteroids; yritä selviytyä asteroidi-hyökkäyksestä — tulta!
81. Galactic Worm; ohjaa materiansyöjää, jolla on pohjaton ruokahalu.
82. PD Lemmings (prev), ohjaa lemmings-kansa läpi vaarojen. Uskomattoman herttainen tai pöyristyttävän raaka. Huippupeli.
83. Videopoker. Peli kovanaamoille, jotka eivät pelkää tietokonejakajaa.
84. Billiards. Herrasmiespeli, joka ei tarkempia esittelyjä kaipaa.
85. Blue Moon. Uusi kiehtova pasianssi. Järjestä kortit.
86. Tiles! PD-haastaja suurelle Shanghaille. Poista oikeat tiiliparit.
87. Cobra. Yhdistä samanväriset käärmeet, jos uskallat.
88. King's Corner Solitaire. Uusi taktisesti haastava pasianssi.
89. Superbrink. Uusi versio klassisesta Breakout -muurinmurtopelistä.
90. Tron 4. Valtaa kenttä neljältä tietokonevastustajalta.
91. Omega. Roolipeliuutuus, joka on Hackiakin laajempi (1 MB).
92. Roll on. Selvitä kivilokerikot. PD-haastaja Chip's Challengelle.
93. Sys-jiaa! Halliise lokerikkoa rusentamalla rääkäisevät vastustajasi.
94. Battle Command. PD-demopeli kuuluisasta kaupallisesta tankkipelistä.
95. Venus. Previkka kaupallisesta hyönteistaistelu hitistä.
96. Back to the Future II. PD-previkka tunnetusta huippupelistä.
97. Monty Python's Flying Circus. Huippuluokan demopeliversio.
98. Bar Games. Demopeliversio kaupallisesta baarimittelöohjelmasta.
99. Chip's Challenge (prev.) Amiga Actionin valitsema ykköspuzzlepeli.
100. Flood. Demopeliversio Populouksen tekijätiimin vesilokerikkopelihitistä.
101. The Plaque. Demopeliversio kaupallisesta taistelupelistä.
102. Ultimate Raider. Rajun moottoripyöräpelin PD-demopeliversio.
103. Robocop 2. Kuuluisan poliisirobottipelin PD-demopeliversio.
104. Atari Invaders. Parempi kuin moni Space Invaders.
105. Rotox. Demopeliversio hienosta täyskaupallisesta robottisotapelistä.
106. Moonbase. Rahtaa tavara avaruusasemalta kuun pinnalle.
107. Drip. Tosi tasokas putkistonvaltauspeli ääniä myöten, PD:n parhaita.
108. Driwe Wars. Seikkaile tietokoneessa. Tuhoa irakilaisvirukset.
109. Space War. Innostava avaruusaluskaksinpeli. 50 pudotusta voittoon.
110. Zon. Mahtava Arcade Adventure, hienot äänet, 19 leveliä.
111. Hollywood Movie Trivia. Tietokilpailu kuuluisista elokuvista.
112. Down Hill. Vauhdikas joystick-ohjattava laskettelupeli.
113. Head Games. Näin hyvän toimintapelin saa tehtyä SEUCilla.
114. Train. Sähkójunasimulaattori, junien ystäville.
115. Lore of Conquest. Riskinsukuinen avaruudenvalloituspeli. Uusi v 1.3
116. **—117.** Star Trek. Arvostettu Tobias Richterin versio. 1 MB.
118. Nibby Nibble. Syö maze tyhjäksi heavyn tahdissa. Laatupeli.
119. Chaos Utility Editori/vihjedisketti Dungeonmaster 1—2 -peleihin. 1 MB.
120. Thrust-tyylinen tasokas Mayhem Shoot Em Up. Max 4 pelaajaa.
121. Super Cars PD-versio tosi kovasta kaupallisesta autokilpahitistä.
122. GravAttack. Thrust-tyyppinen rakettipeli.
123. Chuck Rock. (Prev) näyttävästä Super Mario -tyylisestä kivikausiseikkailusta.
124. Back to the Future 3. Upea PD-demopeli Colt-rataosuudelta.
125. D-Tect Doc Disk 4. Pelivinkit lähes 150 hittipeliin.
126. Gods. Bitmapbrothersien huippupelin esittelyversio.
127. Tanx. Arvioi etäisyys — tulta! 1 tai 2 pelaajaa.
128. Missile Command. Puolusta kaupunkia Interlace moodissa.
129. Brat. Ohjaa kauhukakaraa. Hittipelin previkkaversio.
130. Logical. Kovatasoisen kaupallisen helmitaktiikkapelin previkkaversio.
131. No Man's Land. Uskomattoman pelattava commandokaksintaistelupeli.
132. ELF. Upean platformseikkailun PD-previkkaversio.
133. Boulder Dash Collection. Monta versiota kuuluisasta hitistä.
134. Frantic Freddie. Pakene! Pääjalkaiset hyökkäävät.
135. Blue Moon. Poukkoile avaruuskaksintaistelu voittoon.
136. Omega V 1.50 Adventure. Kunnon haastaja Ultimalle. 1 Mb.
137. Hunter. Tasokkaan 3 D sotaseikkailun previkkaversio.
138. Armalyte. Previkkaversio R-typemäisestä hittipelistä.
139. Challenge Golf. Previkka tosi upeasta golf-pelistä.
140. Rodland. Platformhaltija-hittipelin previkkaversio.
141. Power. Previkka puzzlepeli jossa pallopari naitetaan.
143. Turrican II. Previkkaversio ammuntapelien huipulta.
144. Pegasus (prev.) hittipeli siivekkään hevosen ritarista.
145. Infiltrator (prev.) Platformraction by Psygnosis.
146. Quatro Fun. 2:n pelaajan hirsipuu, loxio, ammunta, hevoskisa.
147. Humartia. Lennä ja tuhoa 75 kohdetta ohjuksillasi.
148. Sea Lance. Ydinsukellusvenesimulaattori. Ydinpolta muukalaiset.
150. Air Ace. Taistele brittihävittäjällä I maailmansodassa.
151. Cisco Heat (prev.) Upea versio 3D arcadeautopelistä.
152. Hudson Hawk (prev.) Yksi parhaista platformpeleistä — taistele!
153. Fuzzball (prev.) Kerää hedelmät, varo vartijoita.
154. H-Ball. Uusi mukaansa tempaava muurinmurtopeli.
155. Cubulus. Tobias Richterin tosihaastava puzzlepeli.
157. Battle Isle (prev.) Kirjoita BBBBB niin voit pelata näyttävän kaksinpelin tulevaisuuden saarenvaltauksesta.
158. Power Pong vauhdikas 1—2 pelaajan pallopeli.
159. Heimdall (prev.) Viikinkien raju kirveenheittokisa.
160. Hero Quest (prev.). Kuuluisa roolilautapeli nyt Amigalle.
161. Metal Mutant (prev.). Taistele metallihirviösi voittoon.
162. PP Hammer (prev.). Raivaa örkkiluolasto katuporalla.
163. Plotting (prev.). Hyvä haastaja Tetriselle ja Colorikselle.
164. Shadow Dancer (prev.). Olet Ninja, joten — hijaa!
165. Bug Bomber (prev.). Viritä labyrinttiin miinat ja pommit.
166. War Zone (prev.). Todella hyvä arcaderamboilu.
167. Double Dragon III (prev.). Katutappelupelien ehdotonta eliittiä.
168. James Pond - alias Robogob (prev.). Robottimutakala seikkailee. Huipputasoa!

EURO-PD à 9,90

Euro-PD on autoboottaava — siis käyttäjäystävällinen

10. Kopiontiohjelmakokoelma 1.2 (uusi PD-kooste 5 parasta).
13. Digital Force 9 kappaleen kokoelma. Räppiä ja discoa.
19. Kuuluisa Walker demo nyt meillä. Vaatii 512 K lisämuistin.
24. Crazy Comix 1. Hullunhauskoja sarjakuvia. Osta ja naura.
25. Crazy Comix 2. Tämä hupa ei lopu.
26. ARP korvaa CLI.n lyhyemmillä komennoilla 50% säästöä.
29. Midnight Musical Glideshow. Siisti grafiikka/musiikki.
31. Deadly Mix X. Seitsemän musiikkidemoa. Suositellaan.
35. List Creator. Voit tehdä ohjelmistasi selkeän luettelon.
36. Pakattuja musiikkikappaleita. 11 pitkää sävelmää.
38. ALF demo, joka on tuttu TV-3 katsojille. Asiaa!
39. Hyötyohjelmapaketti. Kymmeniä apuvälineitä tosi harrastajalle.
40. Soundtracker V 2.4. Nyt entistä parempia soundeja.
41. Musiikkidisketti edelliseen (Soundtracker V 2.4).
42. Soitindisketti Nro 40 (Soundtracker V 2.4).
43. Crazy Comics III. Hauskoja sarjakuvia. Tässä ei hymy hyydy.
44. Virusbuster. 26 viruskilleriä viruksien hengenmenoksi.
45. Card Games useita korttipelejä (pasianssi, ventti ym.)
46. C-kasetin kansieditori, voit tehdä näppärästi tekstit kanteen itse.
48. Icon disk, sisältää yli 250 iconia.
49. Grafiikkadisketti, mukana piirtoanimation pyöritys, slide show ym.
53. Megastars music disk 7 vauhdikasta musiikkikappaletta.
54. Mahoney Music disk II, 25-minuuttia hyvää tietokonemusiikkia.
55. Hirsipuu. Pitkään kiinnostava sananarvauspeli. Hyvä taustamusiikki.
56. Standard Games I, Yatzy, Solitaire, muistipeli, katkopeli, 24. ym.
58. Space Acedemo (Drager's Lair II). Uskomaton esitys ilman lisämuistia.
59. Forgotten Realms Slideshow by Fraxion. Huippugrafiikka.
65. **66, 67, 68, 69.** Soundtracker Instruments by Amigos.
72. Real 3D Kuuluisa ja erittäin hieno kuvashow.
73. Uusi hyötyohjelmapaketti, kaikkea tarpeellista. Sis. n. 20 ohjelmaa.
75. Cocktail ohjelma. 17:n nautintojuoman valmistusohjeet.
76. Assembler Disk. Hyötyohjelmia koodarille mukana tarpeellinen Blink.
77. Sonix äänitehostedisketti. Sisältää 120 Sonixin äänitehostetta.
83. Forgotten Realms 90. Tosi upea slideshow.
84. Soundtracker musiikkiohjelma V 2.5.
85. 4 pystymiksattua kappaletta. Pisimpiä kuulemiamme digitointeja.
92. JrComm tietoliikenneohjelma. Mikrobitin testivoittaja (vaatii 1 mb).
93. N.Comm V 1.34, uusi parempi haastaja Jr.Comm -modeemiohjelmalle.
94. 140. Assembler käskyrutiinia — todella hyödyllinen!
95. Tallettava Amiga tieteislaskin 3D vektorille, reaali & kompl.luvuille.
98. MED-musiikkieditori. Uusi versio 3.10 tästä monien eri sävellysohjelmien kanssa toimivasta huippueditorista.
99. Salainen CIA valtioanalyysi. Julkaistu USA:n laeista huolimatta. 1.5Mb.
100. Kalenterinteko-ohjelma 1900 alkaen. Suurmenestys mm. USA:ssa.
101. Mr. Backup. Uusi ammattimainen kovalevyn varmuuskopiointiohjelma.
102. Sidemaster. Uusi kaikki moodit hyväksyvä Silde Show hyötyohjelma.
103. A68K Assembler. Uusi versio, uusi Blink (Vaatii myös Euro 104:n).
104. A68K CopDisassembler sekä muita tarpeellisia hyötyohjelmia.
105. Ave-hyötyohjelmakokoelma 1. Paljon tarpeellista samalla levyllä.
106. Huippuhauska sarjakuva Crazy Comix osa 4. Ataristin painajainen.
108. Taulukkolaskenta nyt PD:nä — uskomatonta. Mukana eng.ohjeet.
111 **—112.** C-Kieli nyt saatavilla PD:nä. Yhteensopiva Lattice C:n kanssa.
113. PrintStudio printtaa kuvia, tekstiä ja grafiikkaa.
115. **—116.** Bud Brain megademo. Levyt 1 ja 2.
117. Revolution/Amaze 1990. Yli 50 huippubiisiä muistissa, uskot tai et.
119. Pulttibois demo. Tekijänä Future guys.
120. **—121.** Red Sector megademo. Levyt 1 ja 2.
122. **—123.** No brain-no pain megademo. Yksi parhaita! Levyt 1 ja 2, 1 Mb.
124. Suuri PD-selection. Runsaasti pelejä, demoja yms. ohjelmia.
125. Hints and Tips. Läpipelausohjeita moneen peliin.
126. Testikuvageneraattori. Säädä TV/Video kuva.
128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135 ääniefektilevyjä. Pam, Zap, Grr.
136. Startrekker, uusi Soundtrackerin tyylinen monipuolisempi sävellysohjelma, joka tunnetaan myös nimellä Noisetracker 2.1.
137. Music Box II Bruno s, huippumusan takana arvostettu Gate.
140. Total Recall demo, kohtauksia elokuvasta!
141. Acme First Megademo, jos olet kiinnostunut demoista niin ota tästä.
143. Genocide Slideshow "Magesstaff" haastaa Forgotten Realmsin.
144. Database Wizard. Ohjelma, jolla lokeroit vaikkapa ystäväsi.
145. Amigafox. Uusi grafiikkaominaisuuksia sis. tekstinkäsittelyohjelma.
146. **—146/2.** C Manual. Täydellinen ohjekirja Amigalle. 2 × 9,90 mk.
148. Fastblitter. Koodarin unelma, joka nopeuttaa blitteriä jopa 60 %.
149. Perfect Sound. Maailmankuulu äänensamplausohjelma.
150. Happy Songs. Med-musiikkieditorin ja Soundtrackerin uusi haastaja.
151. Fixdisk V 1.2. Korjaa vioittuneita diskettejä toimintakuntoisiksi.
152. Joymouse. Mahdollistaa joystickin käytön hiirenä.
153. Zerovirus III V 1.15. Uusi tallentava ja oppivainen viruskilleri.
154. LCD-Calc. Amigan mahdollisesti paras taskulaskinohjelma.
155. Check Book. Hoida kotibudjettiasi ja suunnittele pankkitoimiasi.
156. EZA sm. Kääntää C-kielen osittain assembleriksi.
157. Anthrox Groupin suuri hyötyohjelmakokoelma 6.
158. Noisetracker 1.3 B by Ufo. Julkaistu 3/91.
159. Virusexpert V 1.4. Analyyttinen ja monipuolinen viruskilleri.
160. Ave Utility Collection 4. Paljon hyötysoftaa.
161. **162. 163.** Home/Profess Collection 1, 2 ja 3. á 9,90 mk.
164. Mega-depacker. Parhaat Amigapackerit by Fusion. 1 MB.
165. Protracker V 1.1 B. Vanhojen musiikkiohjelmien haastaja vm. -91.
166. Mainio PD Diskmaster 3.2. Ehkä tärkein Amigan työkalu.
167. Soundtracker Collection. Monta soundtrackeria.
168. Bad Tongue esittelee tosi upeasti japanilaissarjakuvat.
169. Mahtava 3D Construction Kit esittelyversiona.
170. Learn It. Tenttaa itse syöttämääsi tietoa — vaikkapa vieraita kieliä.
171. Science 451 Doc Disk 7. Ohjeita yli 40:een hittipeliin.
172. Swedecoc 4. Ohjeita ja levelikoodeja n. 50 peliin.
173. Cytax Doc Disk 3. Ohjeita parhaimpiin peleihin.
174. Mister X Acu Italy Doc Disk 2. 30 peliohjetta.
175. Matemaattinen lottoennustaja. Tilaa ja rikastu.
176.—185. The Best of Soundtracker. 10 disketillistä st-musaa. Single & Longplay optiot. Tilaa yhdessä tai erikseen.
187. Avesoft Utility Colly 2. Kymmeniä hyötyohjelmia.
188. Makesoft Collection 1. Kefren seka V 3.2 Assembler, musantekosoftaa, rippereitä.
190.—191. Mahoney & Kaktus His Masters Noise. Yli 20 bittihittiä.
192. Digipix Collection. Hienoja kuvadigitointeja.
193. Simpson Demo by Delay. Look this — man!
194. Terminator 2 demo by Z. Hieno slideshow ja musa!

LYNX-PELIEN POISTOMYYNTI

MITKÄ HINNAT! **vain 190,-/kpl**

Varastossamme on vielä muutama Lynx-peli. Tilaa niin kauan kuin niitä riittää.

PELI	määrä varastossa
Robo-Squash	4 kpl
Paper Boy	3 kpl
Slime World	2 kpl
Rycar	2 kpl
Klax	1 kpl

AVE-SÄÄSTÖOHJELMIA

Näiden © suojattujen Amiga-ohjelmien halvan hinnan salaisuus on se, että PD-ohjelmien tavoin niistä puuttuvat suuret pakkauksien painatuskulut.

39,-/kpl

1. KAKSI PELIKENTTÄEDITORIA
Ammattilaissarjan Ave-pelikenttäeditori, jolla rakennat pelikenttäsi itse piirtämistäsi rakennuspalasista, sai nyt rinnalleen uuden kätevän Ave-blockeditorin.

2. AVE-MENUEDITORI 2
Miksi tuhlaat diskettejä? Kokoa nyt itse peli- tai hyötyohjelmasi samalle levylle tällä uudistuneella menueditorilla.

3. SURVIVAL-DUETTO
Kaksi englanninkielen opiskeluun kehitettyä seikkailupeliä.

4. MEMORIS
Ohjaa robottikättä tässä jännittävässä muistipelissä. Älä erehdy napeissa!

5. AVE-SUOJAAJA
Suojaa nyt ohjelmasi luotettavalla Ave-suojausohjelmalla.

7. AVE-KORTISTOIJA
Tällä ohjelmalla voit kortistoida diskettisi, videokasettisi, ystäviesi osoitteet ja paljon muuta. Tehdyt tiedostot voit printata paperille.

8. HUGEVIEW 2
Tämä uudistunut ohjelma näyttää monen screenin kokoisia Amiga/PC-kuvia, voit lisätä mukaan omia Dpaint-piirroksia.

9. BLOODY AFTERNOON
Tämä toiminnantäyteinen ammuskelupeli, joka tuo hieman mieleen Operation Wolfin, on nyt saatavana ilman kalliita pakkauksia Ave-säästöohjelmahintaan.

10. VIDEOKORTISTONVALVOJA
Tällä hiirikäyttöisellä ohjelmalla pidät helposti kirjaa monenlaisista asioista. Ohjelma muistaa lainaamistasi kaseteista 5 viimeistä lainaajaa jokaisesta.

11. COLORIS
5 tähteä Mikrobitin tiukassa pelitestissä. Avesoftin paras tuote säästöohjelmana — tosi on.

12. BOOTMASTER
Muotoile ohjelmaasi oma boottiblokki.

13. FORMULA ACE
27 rataa, ennätyspeli ja fantastinen kaksinpeli. Huippumusa & grafiikka. Tasoon nähden uskomaton vain 2-numeroinen hinta.

14. EASY DEMO
jolla teet omia demoja vaikka ilman ohjelmointikokemusta.

15. S.E.U.C.K Games Vol 1
Kolme rajua ammuntapeliä samalla disketillä. Dragon, Bioblast ja Terminator näyttävät mihin Seuck pystyy. Vaatii lisämuistin.

16. S.E.U.C.K. Games Vol 2
Rajut uutuuspelit Flying A.C.E ja D-6000.
Mukana myös Shaman Intro. Lisämuisti suositeltava.

17. AMOS UTILS
Pakko-ostos Amoksen omistajalle. Font Editor, Boot Blocker, Clipper, Fractal Editor 2, Memed, Rawer, Scrambler.

18. PRO LOTTO uutuus
Täysin uusi ammattimainen ja monipuolinen lotto-ohjelma äkkirikastumisen tavoitteluun.

19. AMOS FRACTAL & OTHERS uutuus
Amoksen laajentamiskyvyn huipentuma. Fractal Creator, n. 40 lisäkäskyä, helppokäyttöiset toiminnot, sis. esimerkkiohjelman ja ohjeet.

20. AVE PROCOPIER uutuus
Poikkeuksellisen nopea ja tyylikäs kopiointiohjelma jonka mm. Avesoft on valinnut omaan ammattimaiseen kopiointikäyttöön. Tarvitset ainakin yhden lisälevyaseman.

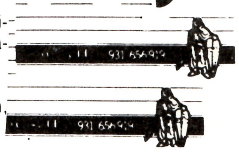
DEMO PD a 9,90

1. Colour Fantasy 1
2. World of Vectors 1
3. Crionics Megademo
4. Dionysus "Puggs in Space"
5. Flach Production Megademo
6. Cryptoburners Megademo 2
7. Rebels Megademo 2
8. Warfakons "Purple"
9. Time Circle Musicdisk
10. Scoopex "Mental Hangover"
11. Crionics "Neverwhere" — lisämuisti
12. Gate "Bruno's Musicbox 2"
13. Thomas Landsburg "Trip to Mars"
14. Budbrain Megademo 2
15. Kefrens Megademo 8 — disk. 1
16. Disk. 2
17. Budbrain Megademo — disk. 1
18. Disk. 2
19. World of Vectors 2
20. Cool'n Nice. 21. Cool'n Nice 2
24. Royal Information 2
25. Phenomena "Interspace"
26. Greatest Intros
27. Animators "Iraq Demo"
28. Magnetic Fields "Hysterisis" — lisämuisti
29. Frantic "Cardamon" — lisämuisti
30. Tobias Richter slideshow — disk. 1
31. Disk. 2
32. Bass Megademo 2
33. Magnetic Fields "Spaced Out 1"
34. Kefrens "the Wall" — lisämuisti
35. Phenomena "Music Dream 1"
36. Forgotten Realms slideshow
37. Phenomena "Enigma"
38. Slideshow from Anarchy Pasty
39. Cool'n Nice 3
40. Anarchy "System Violation"
41. Hack-Mag 4 disk 1. 42. Hack-Mag disk 2.
43. Silents "Global Trash"
44. Cool'n Nice 4.
45. Analogia megademo.
47. Dominators Megademo. 1 Mb.
48. Cool'n Nice 5. 1 Mb.
50. Thomas Landsburg Virtual World. 1 Mb.
51. Silents "Ice".
52. PMC "Alfa Omega".
53. Spaceballs Megademo.
54. Andromeda Degaying Paradise. 1 Mb.
55. Pure Finnish 1.
56.—57. Bruno Box 3. Levyt 1—2.

DISKETTI TARROJA

39,- 100 kpl

Korkeatasoiset ritaritarrat 3,5" disketteihisi. Irtoilevista normaalitarroista poikkeava muotoilu ja R-materiaali, joka tarttuu hyvin, mutta irtoaa ehjänä.



ALLCOPY SYSTEM 2

OSTA ENNEN UUSIA EY-RAJOITUKSIA

Tämä kopiointiadapterin sisältävä varmuuskopiointiohjelma selvittää osaavissa käsissä myös useimmat sellaiset suojaukset mistä muut vastaavat ohjelmat (1991) eivät selviydy. Adapteri on yhteensopiva myös monien muiden kopiointiohjelmien kanssa. Adapterikopiointiin tarvitset lisälevyaseman. Saatavana nyt lyhyellä toimitusajalla meiltä poljettuun hintaan

269,-
rajoitettu erä NYT VAIN **195,-**

GOLDEN IMAGE MASTER 3A-1
-lisälevyasema Amigalle **495,00**
Vähän käytetyt **AMIGA-levyasemat** **295,00**
Avesoft uusii lyhyin aikavälein kaikki levyasemansa. Taas tuli vaihtoon 12 kpl — tilaa nopeasti.
Testivalio: **GOLDEN IMAGE Gi-600N**
optismekaaninen hiiri Amigalle/Atarille,
mukana hiirimatto **269,00**
JIN-HIIRI hyvä hinta/laatusuhde **195,00**
Suuri 2-rivinen **DISKETTIBOXI**
3,5" disketeille, himmennetty lukollinen kansi . **69,00**

Uusi huippusampler

KEYSOUND DIGITAL RECORDING STUDIO

ohjelmineen vain **399,-**

Helppokäyttöinen, nopea (50 kHz) digitointiohjelma muodostaa tietokoneesi näppäimistölle ainutlaatuisen pianokoskettimiston, jolla voit välittömästi soittaa digitoimiasi ääniä eri sävelkorkeuksilta. Apunasi on myös mm. erittäin selkeä aaltomuodon graafinen esitys, suomenkieliset ohjeet hiiren painalluksella ja yli/alimenonäyttö joka yhdessä samplerin tasoitetun voimakkuussäädön kanssa mahdollistaa tarkan, säröttömän lopputuloksen. Korkealuokkaisella AD-muuntimella toteutettu sampler sisältää lisäksi mm. nollatason hienosäädön sekä tehokkaasti häiriöäänet poistavan kolmiasteisen alipäästösuotimen. Kytkentä tapahtuu kätevästi 60 cm johdon välityksellä joystickporttiin. Vältyt näin printterikaapelin irrottelulta sekä samplerin sijoitteluongelmilta. Sisäänmenon herkkyys on säädettävissä välillä 100—1750 mV rms.
TILAA NOPEASTI, SILLÄ OSTORYNTÄYS VOI VENYTTÄÄ TOIMITUSAIKAA VIIKKOJA!!



AVE-HIIRIMATTO

- ei kerää pölyä
- suojaa pöydän pintaa
- ei raavi rannetta

39,-

LEIKKAA KUPONKI — POSTITA ILMAISEKSI

Tilaan seuraavat tuotteet (kirjoita numerot)

PELI-PD _____

_____

_____

EURO-PD _____

_____

_____

MUUTA (mainitse myös sarja) _____

_____

Monilevycollectionit polkuhinnoin á 95,-

M1...Home/Business Pack. Kaikkea käyttökelpoista kirjanpidosta alkaen.
M2...Science Pack. Monilla levyilla CAD, Fraktaali kotiplanetaario yms. ohjelmia.
M3...Colombia perhepaketti, n. 100 peliä/hyötyohjelmaa.
M8...Finnfashion Game Pack 1. Paljon PD-pelejä.
M9...Finnfashion Game Pack 2. Jatkoa edelliseen.
M10..Colorado Elite Pack. PD-peliohjelmien valiokokoelma.
M11...Adventure Pack. Monta levyllistä seikkailuja.
New Tracker Collection à 39,-
CO5...Soundtracker V 2.5, Noisetracker V 2.0, Protracker V 1.0, Startrecker V 1.2, sampleja.
Amiga Virus Fist á 39,-.
Master Viruskiller, Saddam-, PO- ja Budbrain-, viruskillerit ym. ym. Viimeisimmät viruksentappajat.

AVE ICE 9 SAMPLES SOITINLEVYT á 9,90 (rengasta haluamasi)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40

Nämä soitinlevy uutuudet, jotka toimivat muidenkin kuin Soundtracker-ohjelman kanssa, saavuttivat vihdoinkin sellaisen laajuuden, että niillä voitiin kokonaan korvata vanhat ST-soitinlevyt. Levyt sisältävät todella korkeatasoisia soittimia vaativaan, vaikka täyskaupalliseen Amiga-musiikin tekoon.

AVE OHJELMAT 39,- kpl

1. Kaksi pelikenttäeditoria A-luokkaa!
2. Menueditori 2. Hyvä koostaja.
3. Surv. Duetto 2 engl. opetuspeliä.
4. Memoris tyylikäs muistipeli.
5. Ave-Suojaaja suojaa ohjelmasi.
7. Kortistoija kortistoi mitä vain.
8. Hugeview 2 kuvankäsittelijälle.
9. Bloody Afternoon toimintapeli.
10. Video/kortistovalvoja.
11. COLORIS: 5 tähteä Mikrobitin testissä, nyt Ave-säästöohjelmana.
12. Bootmaster. Muotoile ohjelmaasi oma boottiblokki.
13. Formula Ace, tosi pelattava autoradan haastaja.
14. Easy Demo. Demonteko-ohjelma.
15. S.E.U.C.K Games Vol 1 (1 Mb).
16. S.E.U.C.K Games Vol 2 (1 Mb).
17. Amos Utils
18. Pro Lotto. Ammattilaisohjelma.
19. Amos Fractal & Others
20. Ave Procopier

HARDWARE

Keysound DRS sampler	399,-	___kpl
Diskettiboxi (80)	69,-	___kpl
Ritarihiirimatto	39,-	___kpl
Ritaridiskettitarrat	39,-	___×100 kpl
3,5" Diskettiale	39,-	___×10 kpl
Allcopy System 2	195,-	___kpl
Lisälevyasema	495,-	___kpl
Lisälevyasema (käytetty)	295,-	___kpl
JIN-hiiri	195,-	___kpl
GI-600 N hiiri	269,-	___kpl

MUUTA

Avehitit + Virus X PD-luettelodisketti	9,90	___kpl

(rasti ruutuun)

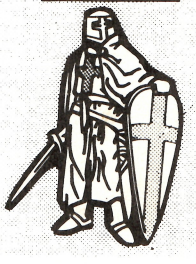
Nimi: _____

Lähiosoite: _____

Postinumero: _____ Paikkakunta: _____

Tilauksen minimisuositus on yli 39 mk, koska postituskuluveloitus on kiinteä 39 mk/lähetys.
Ainoastaan postimyyntiä. Voit tilata myös tämän kupongin kopiolla tai vapaamuotoisesti.

AVESOFT MAKSAA POSTIMAKSUN



Avesoft
PL 219, 33101 TAMPERE

VASTAUSLÄHETYS
SOPIMUS 33820/7

33003 TAMPERE

PELI UUTISET



Manageri tulossa

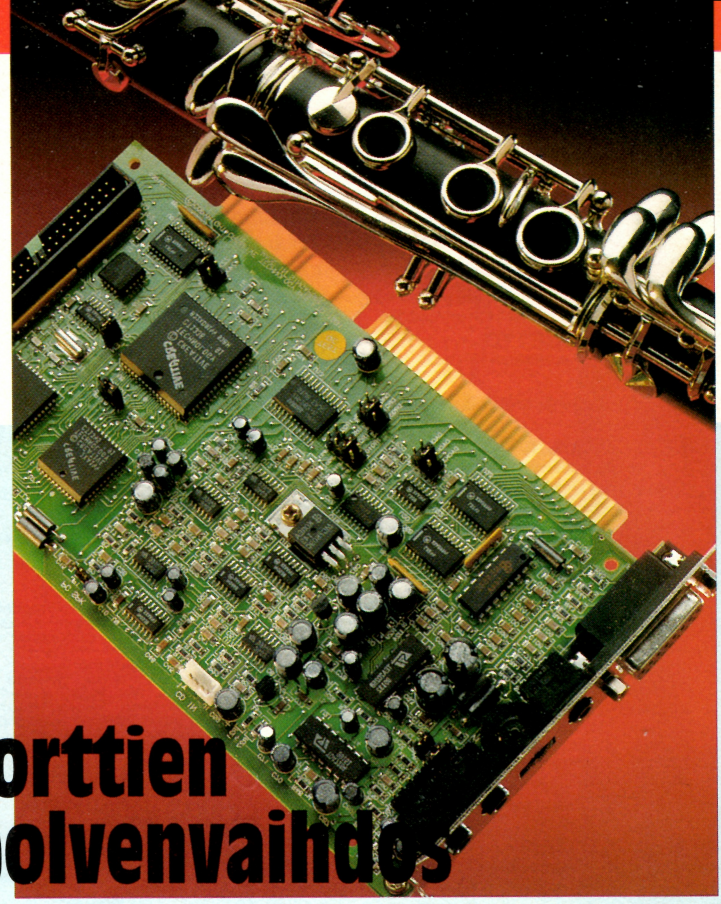
Saksassa huikeita määriä myynyt Bundesliga Manager Professional on kääntynyt englanniksi, ranskaksi ja italiaksi nimellä The Manager. Software 2000:n kehittämä ja U.S. Goldin levittämä jalkapallomanagerisimulaatio lupaa kymmenen hyvää ja yksitoista kaunista.

Pelin tarkoituksena on luotsata joukkue ensimmäisen divisioonan johtajaksi. Paitsi pelaamista kansallisia otteluita, joukkue ottaa osaa myös Euroopan Cupiin ja UEFA Cupiin.

Pelissä voi olla 1–4 pelaajaa, aikaa voi valita vuodesta rajoittamattomaan. Ennen kauden alkua voi tarkistaa, mitä joukkuetta vastaan on ensimmäinen ottelu ja vakoilla sen voimakkuutta. Sitten valitaan 11 pelaajan joukkue, ja valmennetaan se voimien ja heikkouksien mukaan. Ottelun huippukohdat esitetään kolmiulotteisena. Pelissä täytyy vahtia paitsi joukkuetta myös rahaa sponsorisopimuksin ja pelaajien ostolla ja myynnillä.

The Manager ilmestyy maaliskuussa Amigalle ja PC:lle, ST-versio tulee myöhemmin.





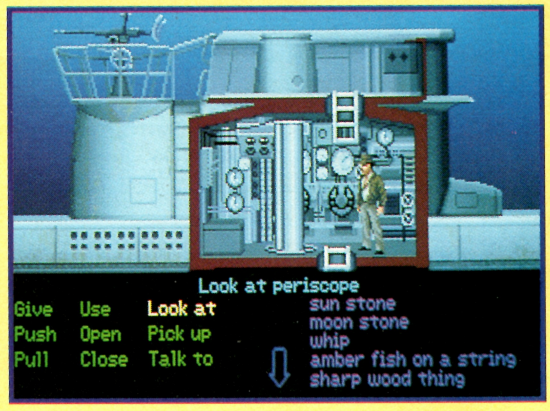
Äänikorttien sukupolvenvaihdos

Creative Labs on juuri julkaissut Soundblaster Pro II:n. Pro II on ensimmäinen äänikortti, jossa on Yamahan upouudet FM-piirit, joiden huhuttiin alunperin löytyvän Adlib Goldin sisältä. Nämä uudet piirit ovat täysin syntetisaattoritasoa.

Pelit sai oikeuden ainoana ja ensimmäisenä lehtenä Suomessa tutustua uutuuteen, ja illan saldoksi jäi, että Soundblaster Pro II:n ääni kuulostaa normaalia puhtaammalta, eikä ylimääräisiä suhinoita ja paukkeita ole. Efektit ja musiikki eivät luonnollisestikaan sen enempää muuttuneet.

Soundblaster Pro II:n hinta on sama edellisen mallin eli pyörii noin 2 000 markassa. Maahantuoja on Toptronics Ky, puh (921) 546 666.

Indy seikkailee jälleen



Indiana Jones and The Fate of Atlantis ilmestyy tuttuun tapaan kahtena eri versiona, seikkailupelinä ja toimintapelinä. Kuten kaikki jo varmaan tietävätkin, peli ei perustu uuteen Indy-leffaan, mutta ehkäpä uusi leffa perustuukin peliin...

Indiana Jones etsii Atlantiksen tarukaupunkia Sophia Hapgood kainalossa ja Kolmas Valtakunta kantapäillä. The Action Gamen tarkoituksena on saattaa molemmat läpi viiden kolmiulotteisen tason ja ampua siinä sivussa lukematon määrä natseja (vaihteeksi), kerätä ruokaa, aseita ja työkaluja, ja päästä pois Atlantiksesta ennen kuin se räjähtää ja häviää ikuisiksi ajoiksi. Jälleen kerran kuuluisa arkeologi tuhoaa menneisyyden aarteita.

Paikkoja kiihkeään toimintaan on kuusi: kasino, laivastotukikohta, sukellusveneen ohjaamo ja itse sukellusvene, neljä saarta ja Atlantis.

Toimintapeli ilmestyy U.S. Goldilta PC:lle, Amigalle ja ST:lle. Koska? Pian. Lucasfilmin seikkailupelin pitäisi olla jo myynnissä.

STOP PRESS

Virusvaroitus!

Bethesda Softworksin Wayne Gretzky 2 Ice Hockeyn Amiga-version sekä Spectrum Holobyten Falcon 3.00:n PC-version ensimmäiset erät vedettiin myynnistä peleihin päässeen viruksen takia. Amiga-virus oli erittäin vaarallinen tuhoten jopa alkuperäisen levykkeen.



Links Amigalle

Kaikkien aikojen paras PC-golf Links on kääntynyt Amigalle. PC-Linksiä on myyty yli 150 000 kappaletta ja tulossa onkin kaksi uutta 18 reiän mestaruuslevykettä.

Amigan Links ei ole pelkkä käännös, vaan nimenomaan Amigan ehdoilla suunniteltu golfsimulaatio, jossa muun muassa äänet ja HAM-grafiikka ovat Amigalla suunniteltuja. Links vaatii megan muistia ja **kiintolevyn** perusvaatimuksina! Peli ilmestyy huhtikuussa ja luvassa on myös lisälevykkeitä.

Lisäkone Luftwaffeen

Pänniikö saksalaisten suihkukoneylivoima Secret Weapons of Luftwaffessa? Nyt jenkkikoneiden rivistöön ilmestyy juuri ennen sodan loppua kehitetty amerikkalainen P-80 "Shooting Star" -suihkukone.

Datalevykkeellä on 3 harjoitustehtävää, 8 historiallista tehtävää ja 5 tehtävää saksalaispiloteille ottaa mittaa Shooting Starista.

Lucasfilmin Tour of Duty #2 -levykkeen pitäisi olla jo kaupassa ja PC on kohdekone.





System-3:n kuusnelosella mainetta ja kunniaa kerännyt Myth ilmestyy/on ilmestynyt Amigalle. Myth ei ole pikakäännös, vaan on Amigoitu eli grafiikkaa ja ääniä on huimasti parannettu. Pääsankari on muuttunut conahtavaksi muskelimieheksi, syy tähän on odotettavissa oleva konsolikäännös.

Ultima haastaa Beholderin

Ultiman uusin aluevaltaus on reaaliaikainen 3D-seikkailupeli Ultima Underworlds: The Stygian Abyss. Originin Ultima-sarja, joka on emojatkumonsa lisäksi haarautunut jo Worlds Of Ultima -sarjaksi, haarautuu jälleen kerran ja todella uuteen suuntaan.

Ultima Underworlds: The Stygian Abyss toimii 3D-virtuaalitodellisuudessa mitä ilmeisimmin Dungeon Master -systeemin ja Freescapen ristisiitoksena, mikä suomeksi tarkoittaa sitä, että vektorigraafiseen ympäristöön on sotkettu bittikarttahirviöitä. Mielenkiintoisesti jopa luolaston seinät näyttävät bittikartta/vektorisekoitukselta.

Ikävä kyllä, ruudun reunassa vaanii menu, joten saapa nähdä mikä on lopputulos, kun peli lähiaikoina ilmestyy. The Stygian Abyss ilmestyy PC:lle, muut versiot ovat epätodennäköisiä.

Viimehetken pelitiedotus:

- **Video Kid (Gremlin) Amiga, ST**

Pikkupoika jää videoiden vangiksi ja yrittää päästä pakoon. Hyvin tehty konsolipelityyppinen ampumista sisältä toimintapaketti.

- **Shadowlands (Domark) Amiga,ST**

Pelattavan demodisketin perusteella tämä isometrinen Dungeon Master tuntuu poikkeuksellisen lupaavalta. Hyvä valoefekti ja miellyttäväntuntuinen käyttäjäliityntä.



- **Top Banana (Hex) Amiga**

Taivaskanavilla mainostettu tuikitavallinen tasohyppelypeli, jonka erikoisuutena spritet ovat editoitavisssa.

- **Wolf Child (Core) Amiga**

Hyvintoteutettu mätkimispeli lajityypin ystäville

- **Fantastic Voyage (Centaur Software) Amiga**

Uuden yrittäjän teknisesti loistelias ampumapeli

- **Bards Tale Construction Set (EOA) PC**

Erinomaisesti tehty ohjelma omien Bard's Tale -pelien tekoon. Suositellaan. Tarkempi raportti ensi numerossa.

DISKETIT

Disketit	10	50	100
DSDD Nimetön	3.50	3.20	2.60
DSDD Lambda	4.20	3.50	3.20
DSHD Nimetön	6.00	5.50	5.10
DSHD Lambda*	7.10	6.75	6.40

* Valmiiksi formatoituna

SOUND BLASTER PRO

Sound Blaster Pro 1595,-

Mullistava äänikorttiuutuus, josta löytyy 22 äänikanavaa Stereona. Äänen digitointitaajuus on CD -tasoa 44,1 KHz. Microsoft Windows Multimedia Level I -yhteensopivuus. CD-ROM liitäntä valmiina vaikkapa meiltä saatavana olevaan Panasonicin ulkoiseen tai sisäiseen CD-ROM asemaan.

Logitechin Pilot Mouse Amigalle 345,-
18 kuukauden takuu

Ultimate Ripper Atari ST:n "Action Replay" 495,-

GENISCAN Skanneri
Amiga 1295,-
Atari ST 1295,-
PC 1295,-

A 500 3,5" sisäinen levyasema 450,-

Rolandin Soundikortit
CM-32L 2995,-
LAPC-1 2595,-

KOVALEVY
Quantum SCSI
210 MT 3495,-
Vain 2 kpl

Amigalle 495,-
Power Drive
880E 3.5 lev. as.
Made in England
18 kuukauden takuu

Soundblaster
V 2.0 845,-
PRO 1595,-
18 kuukauden takuu

WORDSYNC kontrolleri Amiga 2000 595,-

PELIT

	Amiga	PC
3-D Construction Kit	359,-	359,-
4-D Boxing	189,-	239,-
4-D Driving	189,-	239,-
4-D Tennis	189,-	239,-
Airbus 320	370,-	370,-
Atac		299,-
Big Run	189,-	
Birds of Prey	269,-	299,-
Black Crypt	189,-	239,-
Buck Rogers II	239,-	239,-
Civilization		299,-
Command H.Q.		269,-
Conan the Cimmerian	239,-	269,-
Conflict Middle East	239,-	269,-
Dagger of Amon-Ra		299,-
Death Knights of Krynn I	239,-	239,-
Death Knights of Krynn II		269,-
Deuteros	239,-	
Eco Quest		299,-
Elvira II	269,-	299,-
Epic	189,-	239,-
Eye of Beholder I	239,-	239,-
Eye of Beholder II	239,-	269,-
Eye of Storm		269,-
F-117 A Night Hawk	269,-	299,-
Falcon 3.0		330,-
Formula 1 Grand Prix	269,-	299,-
Games Winter Challenge		269,-
Gateway to Savage Frontier I	239,-	239,-
Gateway to Savage Frontier II		269,-
Godfather Adventure	239,-	269,-
Gunship 2000		299,-
Harlequin	189,-	
Heart of China	269,-	299,-
Hero´s Quest II	299,-	299,-
Hero´s Quest III		299,-
Hunter	239,-	
Indiana Jones 4	239,-	269,-
Indy Heat	189,-	
Jimmy White´s Snooker	239,-	269,-
John Madden Football	189,-	

PELIT

	Amiga	PC
King´s Quest V	299,-	299,-
Knightmare	239,-	
Leisure Suit Larry V	269,-	299,-
Les Manley Lost in LA	239,-	269,-
Lords of the Rings II		269,-
Lotus Esprit Turbo II	189,-	
Mega-lo-Mania	239,-	269,-
Might & Magic III	269,-	299,-
Myth	189,-	
Napoleon	239,-	
Pit Fighter	189,-	239,-
Police Quest III	269,-	299,-
Pools of Darkness	239,-	239,-
Populous II	239,-	269,-
Powermonger	239,-	269,-
Railroad Tycoon	239,-	269,-
Realms	239,-	269,-
Red Baron	269,-	299,-
Riders of Rohan		269,-
Robin Hood SIERRA	269,-	299,-
Robocod (James Pond II)	189,-	
Robocop III	189,-	239,-
Roger Rabbit	189,-	239,-
Secret of Monkey Island I	189,-	239,-
Secret of Monkey Island II	239,-	269,-
Secret Weapons of Luftwaffe		299,-
Shadowlands	239,-	269,-
Shuttle		370,-
Silent Service II	269,-	269,-
Sim Ant		299,-
Sim Earth	269,-	299,-
Simpsons	189,-	239,-
Smash TV	189,-	239,-
Space Quest IV	269,-	299,-
Space Crusade	189,-	
Special Forces	269,-	299,-
Star Trek 25th - Anniversary		299,-
Strike Commander		299,-
Team Yankee II	239,-	269,-
Time Quest		269,-
Twilight 2000		299,-

PELIT

	Amiga	PC
Ultima VI	239,-	269,-
Ultima VII		299,-
Ultima Underworld		299,-
Utopia	239,-	259,-
Wayne Gretzky II	239,-	239,-
Willy Beamish	269,-	299,-
Wing Commander II		299,-
Wing Commander II/Operat		145,-
Wing Commander II/Speech		145,-
WWF	189,-	239,-

Huom ! Joitakin ylläolevia pelejä ei ole vielä julkaistu, mutta niistäkin voit jättää tilauksen, jolloin lähetys tapahtuu välittömästi pelin tultua maahan. Jos etsit jotain peliä, jota ei ollut listassa, niin soita ja kysy.

Ole !!!! Ale !!!!

	Amiga	PC
Betrayal	159,-	
Buck Rogers SSI	189,-	
Days of Thunder		129,-
F-15 Strike Eagle II		189,-
First Samurai	189,-	
Flight of Intruder	159,-	
Knights of the Sky	229,-	
Lemmings II	179,-	189,-
Microprose Golf	229,-	
Mig 29 Fulcrum		159,-
PGA Tour Golf		159,-
Robozone	159,-	
Secret of Silver Blades		189,-
Terminator 2	159,-	189,-
TV Sports Boxing		129,-
Weltris		129,-
Wing Commander		189,-

COM 2001 OY

Puh. 981-33 66 44

PL 536, 90101 OULU
fax 981-33 77 22
Ma-Pe klo 10-20
La klo 10-15

Hintoihin lisätään postituskulut.Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.



UUSI AMIGA ACTION REPLAY MK III

SUOMENKIELISELLÄ OHJEELLA

545 Mk

MARKKINOIDEN TEHOKKAIN MONITOIMI-MODULI HUVI-JA HYÖTYKÄYTTÖÖN

KATSO NÄITÄ LYÖMÄTTÖMIÄ OMINAISUUKSIA NIIN USKOT

- **KOKO OHJELMAN TALLENTAMINEN MUISTISTA LEVYKKEELE**

Action Replayn datankäsittelytekniikan avulla yhdelle levykkeelle sopii jopa 3 ohjelmaa. Tallennus tapahtuu suoraan Amiga Dos - muodossa. Voit ladata ohjelmat uudelleen käyttöön ilman Action Replaytä - jopa siirtää ne kovalevylle.

UUTTA
- **HUIPPUTEHOKAS TRAINER-TOIMINTO**

nyt mukana DEEP trainer. Entistä parempi - voit tehdä lisää tai jopa loputtomasti elämiä, ammuksia, polttoainetta. Tämän avulla pääset sen "mahdottoman" tason ohitse ja eteenpäin. Helppo käyttää.

- **PARANNELTU SPRITE-EDITORI**

Voit muokata/katsella pelin koko sprite-sarjaa, editorissa joukko pitkälle kehiteltyjä ominaisuuksia.

- **VIRUKSENILMAISIN**

Monipuoliset viruksenpaljastin- ja viruksenpoisto-ominaisuudet suojaavat ohjelmistokokoelmaasi. Havaitsee kaikki tunnetut virukset.

UUTTA
- **NIBBLER-kopiointi**

Tämä tehokas kopiointiohjelma kuuluu nyt uuden Action Replayn kokoonpanoon - saat sen käyttöösi milloin tahansa vain näppäimen painalluksella - enää sinun ei tarvitse odotella turhia.

- **KUVIEN JA MUSIIKIN TALLENTAMINEN LEVYKKEELLE**

Voit tallentaa kuvat ja musiikin kaikista ohjelmista suoraan levykkeelle. Tiedostot tallentuvat automaattisesti IFF-muodossa, jota suurin osa suosituimmista piirto- ja musiikkiohjelmista tukee. Musiikkia voit tarkastella näytöllä myös kuvaajien muodossa.
Voit valita joko PAL- tai NTSC-näyttömoodin
Käytännöllinen kun haluat poistaa rumat reunukset NTSC-ohjelmista. (Toimii vain uudemmilla Agnus-piireillä).

- **HIDASTUSTOIMINTO**

Nyt voit hidastaa pelin toiminnan itsellesi sopivaksi. Helposti säädettävissä täydestä nopeudesta aina 20 prosentin nopeuteen saakka. Pääset kätevästi vaikeiden paikkojen ohitse!

UUTTA
- **LUKUISIA LISÄTTYJÄ CLI KOMENTOJA**

kuten Uudelleennimeä (Rename, Relabel), Kopioi (Copy), jne.

- **KESKEYTETYN OHJELMAN JATKAMINEN**

Painat vain näppäintä ja peli jatkuu siitä mihin jäit ennen kuin keskeytit sen Action Replayllä.

- **TÄYDELLINEN TILA-RAPORTOINTI**

Näppäimen painalluksella pääset katsomaan koneesi tilaa ja näet tiedot lisämuistista, keskusmuistista, RamDisk "näennäislevystä", levyasemista, yms.

- **TEHOKAS KUVA-EDITORI**

Nyt voit muokata ja etsiä kuvia koko muistialueelta. Käytössäsi on yli 50 kuvanmuokkauskomentoa sekä näytöntilatiedot, jotka kertovat sinulle kaiken mitä voit kuvien käsittelyssä tarvita. Mikään toinen laite ei tarjoa lähellekään yhtä dynaamista keskeytetyn ohjelman näytönkäsittelyä!!

UUTTA
- **JOYSTICKIN ERIKOISASETUKSET**

antavat käyttäjälle mahdollisuuden syöttää kirjaimia joystickilla näppäimistön sijasta - erittäin hyödyllinen pelattaessa pelejä jotka vaativat näppäimistön käyttöä.

- **MUSIIKINETSIJÄ "SOUND TRACKER"**

Sound Trackerin avulla voit etsiä musiikkia peleistä, demoista, yms. ja tallentaa löydettyä musiikkia levykkeelle. Tallennus tapahtuu muodossa, jota suurin osa musiikkiohjelmista kykenee suoraan lataamaan ja käyttämään.

- **AUTOMAATTISEN TULITUKSEN SÄÄTÖ**

Voit säätää automaattisen tulituksen Action Replay III:n valintanäytöltä nollasta aina sataan prosenttiin. Kätevä jos joystickissa ei ole tätä ominaisuutta vakiona. Joystickien 1 ja 2 tulitus voidaan asettaa toisistaan riippumatta.

UUTTA
- **PARANNELTU MUISTILAAJENNUSTUKI**

Action Replay tukee nyt entistä suurempaa joukkoa ulkoisia muistilaajennuksia ja kykenee hyödyntämään niitä tehokkaasti.

- **LEVYKOODERI**

Uuden "Levykooderi"-toiminnon avulla voit suojata levykkeesi yksilöllisellä koodilla, joka estää muita lataamasta levykkeitäsi. Suojatut levykkeet voidaan ladata vain kun tunnus on syötetty. Erittäin käytännöllinen turvatoimi.

UUTTA
- **SET MAP**

mahdollistaa näppäinkartan muokkaamisen/tallentamisen/lataamisen. Voit itse määritellä mitä mikin näppäin tulostaa näytölle - kirjaimia, erikoismerkkejä, jopa sanoja!

- **NÄYTÖN MÄÄRITYS**

Action Replay III:n valikkoja käyttämällä voit asettaa näytön värit. Tee näytöstä oman makusi mukainen. Erittäin helppo käyttää.

- **LEVYMONITORI**

Korvaamaton levymonitori - tuo näytölle levykkeiden tiedot helposti ymmärrettävässä muodossa. Täydelliset muokkaa/tallenna -ominaisuudet.

UUTTA
- **PARANNELTU KIRJOITINTUKI**

saat erilaisia kirjasinkokoja yksinkertaisilla komennoilla.

- **DOS-KOMENTOJA**

Sellaiset komennot kuten DIR, FORMAT, COPY, DEVICE jne. ovat käytössäsi aina kun niitä tarvitset. Välittömästi.

UUTTA
- **NIMIPALVELU**

Jos syötät komennon ilman siihen kuuluvaa tiedostonimeä, nimipalvelu tulee automaattisesti näyttöön ja pyytää sen.

- **LEVYKKEIDEN KOPIOINTI**

Saat Levykkeiden Kopioinnin (Disk Copy) käyttöösi näppäimen painalluksella. Nopeampi kuin Dos Copy. Toimii ilman Workbenchiä - Disk Copyn saat käyttöösi milloin tahansa.

UUTTA
- **KEHITTYNEITÄ DEBUGGER-KOMENTOJA**

joukossa muunmuassa Muistintarkkailuosoitteet ja Ohjelman Toiminnan Seuranta & Jäljitys.

- **KÄYNNISTYSVALITSIN**

Kun käytät Amiga Dos -levykkeitä, voit määrittää koneen boottaammaan joko asemasta DF0 tai DF1. Toiminnolla saat koneesi käynnistämään automaattisesti lisälevyasemassa olevan ohjelman.

LISÄKSI KONEKIELIOHJELMOIJILLE OMA KESKEYTYSMONITORI JOSSA VIELÄ ENEMMÄN TEHOA!!!

LISÄOMINAISUUKSISSA 80 MERKKIÄ LEVEÄ NÄYTTÖ JA VIERITYS KAHTEEN SUUNTAAN, SEKÄ:
● Täydellinen M68000 Assembler/Disassembler ● Muistiblockin lataus/tallennus ● Merkkijonon kirjoitus suoraan muistiin ● Hyppy tiettyyn muistipaikkaan ● Ram-muistin tutkiminen tekstinä ● Muistissa olevan musiikin soitto ● Kaikkien keskusprosessorin rekistereiden tutkiminen/muuttaminen ● Laskin ● Help-komento ● Muistilehtiö ● Komentoja levykkeiden tutkimista varten ● Keskeytysosoitteet ● Muistin tutkiminen Heksa-, Assembler- ja Desimaalimuodossa

MUISTA ETTÄ TUTKIT OHJELMAA KOKO AJAN "JÄÄDYTETYSSÄ", KESKEYTETYSSÄ TILASSA, JOSSA KAIKKI REKISTERIT JA MUISTIPAIKAT OVAT MUUTTUMATTOMINA - KORVAAMATON PIIRRE DEBUGGER-TOIMINNOILLE.

COM 2001 OY
PL 536
90101 OULU

PUHELIMITSE TILAAT NOPEITEN!

(Ark 10-20) **SOITA 981-336644** (La 10-15)

VISA MasterCard EUROCARD Meiltä voit tehdä tilaukset myös luottokortilla.

TUOTTEET LÄHETÄMME TAVALLISESTI 24 TUNNIN KULUESSA-YLEENSÄ JO SAMANA PÄIVÄNÄ.



Toimintatikku PC-koneisiin

Gravis Game Pad on konsolipeliohjaintyyppinen uutuustikku PC-koneisiin. Se on tarkoitettu toimintapeleihin, joten sen erittäin lyhyt liikerata ei sovi lentosimulaattoreihin ja vastaaviin.

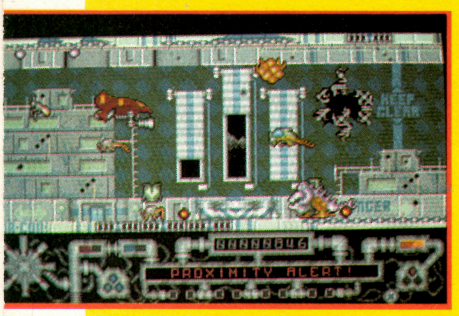
Erikoisuutena Game Padissa on täysi konfiguroitavuus, jonka ansiosta sitä voi pitää kädessään miten päin haluaa. Normaalinappien lisäksi Game Padissa on kaksi turbofire-nappulaa.

Game Padin hinta on 295 markkaa, maahantuoja Sanura Suomi Oy, puh. (90) 565 3600.

Tiettyä pelikäyttöä voi keksiä myös Thumbelinalle, kädessä pidettävälle hiirelle, joka itse asiassa on peukalokäyttöinen trackball. MousePen Pro on kynännäköinen ja sen tavoin käyttäytyvä hiiri. Sekä MousePen että Thumbelina ovat Microsoft-yhteensopivia, saatavissa PC-, Laptop- ja MacIntosh-mallit.

Sekä Thumbelina että MousePen maksavat 750 markkaa, maahantuoja Sanura Suomi Oy.

Uudenlaista räiskintää



Palace Softwaren Hostile Breed on uudentyyppinen shoot'em-up, joka vaatii myös strategista ajattelua.

Genaro-5-planeetalla tapahtunut maanjäristys on rikkonut seinät tutkimuskeskuksesta, jossa pelaaja työskentelee sukkulalentäjänä. Planeetan eläimelliset ja kasvikunnalliset elämänmuodot ovat valloittamassa kaikkia tutkimuskeskuksen kahdeksaa sektoria. Jos ne pääsevät sektorin keskelle työntekijät kuolevat.

Tyypillisen lineaarisesti etenevän shoot'em-upin sijaan Hostile Breedin kahdeksan tasoa ovat tutkimuskeskuksen sektoreita, joista jokaiseen voi mennä koska tahansa. Aseitten lisäksi pelaaja voi käyttää sektoreiden seinissä olevia puolustusjärjestelmiä sekä pientä korjausrobottiarmeijaa. Keskusreaktori tuottaa energiaa joka sektoriin ja sen strateginen johtaminen oikeaan paikkaan auttaa tuhoamaan hyökkääjät.

Joka sektori scrollaa kahteen suuntaan. Hirviöt ovat älykkäitä, eli ne kasvavat, lisääntyvät ja vaikuttavat peliin sekä ruudulla että itsekseen. Kaikki tapahtuu reaaliajassa, vaikka pelaaja olisikin jossakin muussa sektorissa.

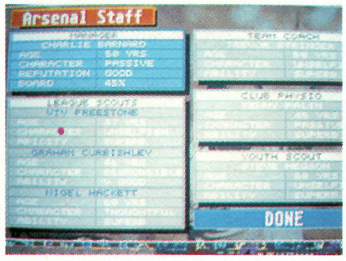
Hostile Breedin on ohjelmoinut ja suunnitellut Rob Stevens (Barbarian II, Snare), grafiikan ja animoinnin on tehnyt Jo Walker (Barbarian II, Mega-lo-Mania, Demoniak). Peli ilmestyy vain Amigalle maaliskuussa.

Kovaa ralliajoa

Domark luottaa suureen hittiinsä Hard Drivin'iin jopa niin, että myöntää uuden pelinsä Race Drivin'in sisältävän vain muutamia extroja esikuvaansa verrattuna.

Mukana on neljä uutta rataa: superstuntti, korkkiruuvi, hyppyrata ja kilpa-ajorata. Lisäksi Race Drivin' on nopeampi ja autojen ohjattavuutta on parannettu.

Race Drivin' ilmestyy maaliskuussa PC:lle, Amigalle ja ST:lle.



Mestaruus-tason manageri

Championship Manager on Domarkin mukaan seitsemän vuoden tutkimuksen ja kehityksen sekä elinikäisen jalkapallokiinnostuksen tulos. Sen luvataan olevan yksityiskohtaisin ja realistisin jalkapallomanagerisimulaatio, mikä on koskaan julkaistu.

Tässä muutama pikku yksityiskohta: 1500 pelaajaa, 80 liiga-, ei-liiga- ja eurooppalaisia joukkuetta, 650 valmentajaa, manageria yms., 1_4 pelaajaa, ikoniohjaus, markkinatutkimukset, pelaajatukimukset, joukkueen taktiikka, loukkaantumiset, nimitykset, eroamiset, Kuukauden ja Vuoden Manageri -nimitykset, Kuukauden ja Vuoden Pelaaja -nimitykset, pelaajien luonnehistoriat, kunto, taloudellinen tilanne, luonteet.

Pelin pitäisi ilmestyä maaliskuussa Amigalle, ST:lle ja PC:lle.

Pikku-uutisia

Lehtimoguli Robert Maxwellin kuolema aiheutti muun muassa sen, että Mirrorsoftin pelit ovat jäissä. Jouluksi saatiin ulos vain kuusnelosversio Turtle kakkosesta. Nyt lähinnä Nintendo-peleistään tunnettu Acclaim on ostanut Mirrorsoftin.

Eye of the Beholder II: The Secret of Darkmoonin Amiga-versio saattaa tätä lukiessanne olla jo kaupassa, mikäli julkaisuaikataulu pitää. LeChuck's Revengen Amiga-version pitäisi virallisten tietojen mukaan ilmestyä huhtikuussa.

Domark yhdistää viisi hittipeliään TNT II: Double Dynamite -kokoelmaksi. 16-bittisessä kokoelmassa mukana ovat Hydra, Skull & Crossbones, Hard Drivin' II, Badlands ja S.T.U.N. Runner, 8-bittisessä Hard Drivinin korvaa Escape From the Planet of the Robot Monsters. Kokoelma ilmestyy Domarkin mukaan pian.

Spectrum HoloByte on hyppäämässä Nintendo- ja GameBoy-markkinoille muun muassa uudella Paramount-lisenssillään. Star Trek: The Next Generation, Falcon ja Wordtris ovat kaikki tulossa ensi vuonna ainakin 16-bitti-Nintendolle, Wordtris myös GameBoylle. Star Trek tullee myös tulevalle CD-ROM-Nintendolle.

Niin realistinen, että voit haistaa kumin käryn, on Palace Softwaren uusi moottoripyöräsimulaattori, joka ilmestyy Amigalle, ST:lle ja PC:lle maaliskuussa. Pelissä on muun muassa 12 kansainvälistä kilpailua, harjoitus-, kilpa- ja mestaruustasot sekä kolme eri taitotasoa. Peliä voi pelata joko yksin- tai kaksinpelinä.

Virgin Games julkaisee PC-pohjaisia pelejään CD-ROMilla. Ensimmäisenä tulevat Wonderland, Zork Trilogy, Infocom 4, Supremacy, Magnetic Scrolls Collection ja Space Shuttle, jossa on mukana myös avaruusajan tietosanakirja.

UUTUUS ★ TILAA HETI ★ UUTUUS ★ TILAA HETI ★ UUTUUS ★ TILAA HETI ★

PELIT TULEE!

Ensimmäinen numero ilmestyy 16.3.

Uusi Pelit-lehti on tehty juuri sinulle, joka olet tietokonepelien ystävä. Miksi räpeltäisit peleinesi yksin, kun voit saada kotiisi todellisen alan asiantuntijan 8 kertaa vuodessa. Pelaa mitä pelaat, mutta tilaa Pelit-lehti!

TIETOA

Uusi Pelit-lehti on kuin kotonaan kaikissa talouksissa, joissa on tietokone – oli se sitten PC, Amiga, C64, Atari... Se antaa vinkkejä ja kertoo ratkaisuja, kilpailee ja kilpailuttaa, puhuu kaikesta peleihin liittyvästä, mutta antaa samalla suunvuoron myös lukijoilleen. Pelit-lehteä lukemalla saat mitä ansaitset – eikä se ole vähän, se.

VÄRIÄ

Uusi Pelit-lehti on täynnä väriä ja kuvia. Se arvostelee värikkäästi uudet pelit ja testaa lisälaitteet – mutta tiedä tämä: lehti voi olla kirjava, mutta juttujen taso ei. Asialla ovat Suomen kovimmat peligurut ja pelimaailman parhaat voimat.

RUUTIA

Pelit-lehti tuo käsiisi sekä pelit että niiden taustat: tekijät, messukuulumiset, huhut ja haastattelut. Tutkiva journalismi on toinen nimemme – se ensimmäinenhän on pelaaminen!

RÄMINÄÄ

Vakavastakin asiasta voi kirjoittaa kiinnostavasti ja bittiviihteestä voi puhua myös asiaa. Tilaa uusi Pelit-lehti heti, niin näet miten.

TILAA NUMEROSTA 90 / 120 670!

Pelit-lehden vuosikerta maksaa 12 kuukauden jatkuvana säästötilauksena vain 188 markkaa. Jos olet jo MikroBITIN tilaaja, saat Pelit-lehden erikoishintaan 148 mk/vuosi.



TILAA HETI!

Nyt luuri kouraan ja tilaus sisään. Pelit tulee!

UUTUUS ★ TILAA HETI ★ UUTUUS ★ TILAA HETI ★ UUTUUS ★ TILAA HETI ★

MicroProse – simuloinnin kuninkaat

●● MicroProse on kiistatta ansainnut maineensa kaikkien aikojen simulaatiotalona. Yhtiön pelit ovat avanneet uusia uria peli- ja nimenomaan simulaatiobisnekselle jo viime vuosikymmenen alusta lähtien. Petri Teittinen luo katsauksen 10-vuotiaaseen jättiyhtiöön.



Gunship 2000 uudisti Microprosen simulaattorit.



Kilpapelien uusi kuningas: Formula One Grand Prix.

MicroProsen meriittilistoille kuuluvat sellaiset tutut nimet kuin F-15 Strike Eagle, Gunship, Railroad Tycoon ja Civilization. Yhtiö on myös valloittamassa kolikkopelimaailmaa.

MicroProse nousee siivilleen

Kaikki alkoi vuonna 1982. **Bill Stealey** ja **Sid Meier** olivat molemmat töissä samassa isossa yrityksessä, joskin heidän asemapaikkansa olivat vastakkaisilla puolilla Amerikkaa. Miehet tapasivat konferenssissa Las Vegasissa. Tauon aikana he pelasivat kilpaa aulassa olevaa kolikkopeliä Red Baron, jossa lennettiin hävittäjälentokoneella. Yllättävää kyllä, Bill Stealey, entinen hävittäjälentäjä, hävisi Sid Meierille, tietokoneohjelmoijalle. Sid tarjosi selitykseksi, että hän kykeni ohjelmoijana analysoimaan videopelin yksinkertaiset algoritmit ja aavistamaan, mitä pelissä seuraavaksi tulisi tapahtumaan. "Pystyn suunnittelemaan paremman pelin viikossa", Meier uhosi. "Jos sinä pystyt suunnittelemaan paremman pelin, minä pystyn myymään sen", vastasi Stealey.

Meier ryhtyi tuumasta toimeen, ja ohjelmoi **Hellcat Acen**. Työ kesti kaksi kuukautta, pääasiassa Stealeyn asettamien realistisuusvaatimusten takia. Molempien yllätykseksi Stealey todella pystyi myymään peliä. MicroProse Software oli syntynyt.

Kuuma kolmikko

MicroProse löi itsensä lopullisesti läpi kaikkien aikojen simulaatiotalona vuonna 1985. **F-15 Strike Eagle** oli jotain aivan uutta ja ennennäkemätöntä. Koskaan ennen eivät mikrotietokoneen omistajat olleet saaneet mahdollisuutta lentää F-15:ttä. Lisäksi peli oli aikoinaan erittäin realistinen ja yksityiskohtainen. F-15 Strike Eagle toimi simulaatiopelien pioneerina ja poiki nopeasti useita kilpailijoita, mutta pysyi kuitenkin parhaimpana taistelulentosimulaattorina yllättävän pitkän aikaa. Peli on käännetty varmaankin jokaiselle mahdolliselle kotitietokoneelle, ja sitä on myyty yli miljoona kappaletta ympäri maailmaa.

Koitti vuosi 1986 ja **Gunship** pyyhki lattian kaikilla aikaisemmilla simulaattoreilla. Sen realismi, yksityiskohtaisuus ja pelattavuus hakivat vertaistaan kauan. Gunship oli ensimmäinen lentosimulaattori, joka käytti vektorigrafiikalla luotua kolmiulotteista maisemaa.

Amerikkalainen pelipiratismi eli kuuminta nousukauttaan juuri Gunshipin aikoihin ja piraattiryhmät kilpailivat verisesti paremmuudesta. Gunship joutui viattomaksi sivustakatsojaksi, kun joku murtautui ohjelmoijan kotiin ja varasti työn alla olevan ohjelmakoodin. Eräs piraattiryhmä pisti keskeneräisen pelin levitykseen yli puoli vuotta ennen pelin virallista julkistamista. Tätä pidetään vieläkin piratismin kyseenalaisen kunnian omaavana ennätyksenä.

Vuonna 1988 julkistettiin **F-19 Stealth Fighter**. Kahden vuoden aikana tapahtunut kehitys oli valtavaa. Realistiset mallit muista lentokoneista, maastosta ja maakohteista olivat jälleen kerran vailla vertaa. Vaikka pelin stealth-hävittäjä oli suunniteltu osittain julkisen tiedon ja osittain arvailujen perusteella, osuivat MicroProsen arvaukset yllättävän oikeaan.

Kasvojen kohotuksen aika

Simuloitavien aiheiden ehdyttyä piti MicroProsen keksiä jotain muuta pelin aihetta. Grafiikan ja kolmiulotteisen maailman päästyä ohjelmointitekniikan avulla aivan uusiin ulottuvuuksiin keksivät Stealey ja Meier päivittää vanhat hittipelinsä ajan tasalle. **F-15 Strike Eagle II** kasattiin nopeasti. PC:ssä 256-värinen VGA-grafiikka ja äänikorttituki antoivat vanhalle pelille uutta potkua, mutteivet tarpeeksi. Päivitetty F-15 on jotenkin hengetön tuote, eikä sisällä sitä syvyyttä, jota MicroProsen peleiltä on oppinut odottamaan.

Aivan eri maata ovat **Gunship 2000** ja **F-117 Stealth Fighter 2.0**. Alkuperäisissä peleissä syvyyttä ja tekemistä oli jo aivan tarpeeksi, mutta päivitettyihin peleihin kaikkea mahdollista on parannettu ja lisätty. Gunship 2000:ssa pelaaja pääsee lentämään usealla erilaisella helikopterilla ja lisäksi komentamaan usean helikopterin laivuetta. F-117 Stealth Fighter 2.0 on F-19 parannetulla grafiikalla ja äänikorttituella, eikä oikeastaan paljon muuta. F-117 on kuitenkin edeltäjäänsä sen verran paljon parempi, että F-19:n omistajien kannattaa se hankkia.

Toiseen maailmansotaan sijoittuu **Silent Service**, jossa pelaaja voi kokea sukellusvenetaistelun kauhut. Aikoinaan Silent Service oli paras sukellusvenesimulaattori, osittain kilpailun puutteen johdosta. Silent Servicekin sai jokin aika sitten kasvojenkohotuksen äänikorttituen ja kauniin grafiikan avulla. **Silent Service II** tarjoaa pääasiassa enemmän tehtäviä ja hieman enemmän tekemistä, muttei muuta. Se on kuitenkin tällä hetkellä paras valinta sukellusvenesimulaattoriksi.

Meierin lempilapset

MicroProsen toinen valtti rankkojen simulaatioiden lisäksi ovat Sid Meierin pelit, joita on vaikea pistää tiettyihin luokkiin. Niistä ensimmäinen, **Pirates!** ei suinkaan kerro MicroProsen taistelusta järjestäytynyttä piratismia vastaan, vaan ajasta, jolloin laivat olivat puuta ja miehet rautaa. Pelaaja on merirosvo, jonka täytyy hankkia itselleen laiva ja miehistö, ja sen jälkeen hankkia hiuksianostattava maine hurjana merirosvona. Mukana aarteenetsintää ja naistenvokottelua.

Covert Action (jonka päähenkilölle yhtiön graafikko Max Remington III lainasi nimensä) jatkoi Meierin ei-simulaatiopelien sarjaa. Pelaaja ohjaa salaista agenttia ja selvittää useita mysteerejä ympäri maapalloa.

Railroad Tycoonissa pelaaja saa johdettavakseen rautatieyhtiön. Valittavana on kolme eri aikakautta ja maapallon kolkkaa. Tarkoituksena on kukistaa kilpailevat yhtiöt ja kehittää kattava, tehokas ja toimiva rautatieverkosto.

Railroad Tycoon oli kuitenkin Meierille pelkkää verryttelyä. MicroProsen uusin peli **Civilization** on yhtiön laajin ja monimutkaisin peli. Siinä pelaaja rakentaa kokonaisen sivilisaation alusta asti, tavoitteenaan pitää sivilisaatio hengissä mahdollisimman kauan. Tekemistä, valintoja ja miettimistä riittää kuukausikaupalla parhaillekin älypeleistä pitäville.

Yhtiö laajentuu

Joitakin vuosia sitten englantilaisen British Telecomin omistamalla Telecom Softwarella alkoi mennä huonosti ja se joutui myyntiin. Sen alaisuudessa toimivat muun muassa **Rainbird** ja **Firebird**, kaksi softataloa, jotka kumpikin tunnettiin erittäin korkealaatuisista peleistä. MicroProse osti koko hoidon ja sai samalla joukkoonsa paljon taitavia ohjelmoijia.

Hyvä esimerkki on **Geoff Crammond**, klassisen Revsin ohjelmoija. MicroProsen siiven alla hän teki **Stunt Car Racerin**, joka on luokassaan ylittämätön peli. Siinä pelaaja ajaa kilpaa tietokoneen ohjastamaa autoa vastaan radalla, jossa on tiukkoja mutkia, valtavia hyppyreitä eikä lainkaan kaiteita. Myös kaksi tietokonetta voi



Liikemies: William "Wild Bill" Stealey

Bill Stealey valmistui Amerikan Ilmavoimien Akatemiasta vuonna 1970, oppiarvonaan ilmailuinsinööri. Siitä hän jatkoi hävittäjälento-opettajaksi ja kansalliskaartin hävittäjälentäjäksi. Hänellä on yli 3 000 lentotuntia suihkukoneilla takanaan.

Tajuttuaan, että rauhan aikana eteneminen armeijassa on käytännössä mahdotonta, hän siirtyi liikemaailmaan. Vuonna 1977 hän valmistui Whartonin liike-elämän koulusta hyvällä arvosanalla. Tämän jälkeen hän työskenteli liikkeenjohdon konsulttina New Yorkissa ja kehittelyosaston johtajana huippu-teknologiaa valmistavassa yrityksessä.

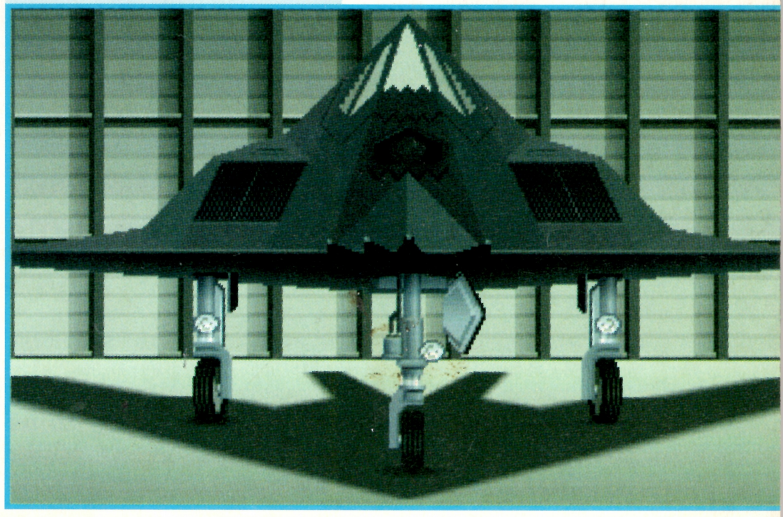
Stealeyn menestys ohjelmistojen kanssa on nostanut hänet korkeaan asemaan Software Publishers Associationissa (SPA). Vuonna 1986 hänet valittiin SPA:n johtokuntaan ja seuraavana vuonna SPA:n rahastonhoitajaksi. Vuonna 1988 hänet valittiin SPA:n kuluttajaohjelmistokomitean puheenjohtajaksi.



Pelimies: Sid Meier

Jo nuorena Sid Meier oli kova suunnittelemaan pelejä. Hän kehitteli jatkuvasti uusia leikkejä, joita hän kokeili ystäviensä kanssa pihapiirissä. Vuonna 1976 Meier valmistui Michiganin yliopistosta tietokonetekniikan paperein. Hän pääsi välittömästi töihin ohjelmoimaan mini-koneita.

Vuonna 1980 hän osti Atari 800 -kotitietokoneen, koska sen grafiikkaominaisuudet sopivat juuri siihen, mitä hän halusi tehdä: pelejä. Myöhemmin samana vuonna hän perusti Atari User Groupin. Yksinkertaisten ja aivottomien ammuskelupelien aikakaudella Meier otti tietokonepelit vakavasti ja kehitti pelejä, jotka sisälsivät ennenkuulumattoman määrän syvyyttä, realismia ja pelattavuutta. Tänä päivänä hänet on laajalti tunnustettu eräänä kaikkien aikojen parhaana tietokonepelien suunnittelijana. Hänen pelejään F-15 Strike Eagle, Silent Service ja Pirates! on myyty yli kaksi miljoonaa kappaletta ympäri maailmaa.



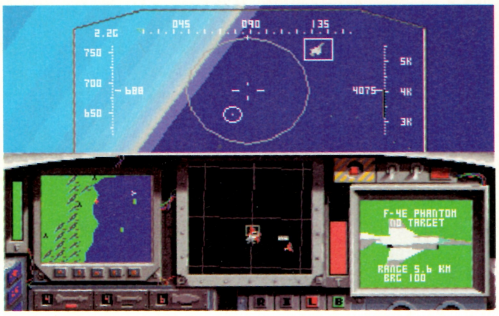
Microprose

liittää toisiinsa, ja ajaa kaveria vastaan, jolloin peli tarjoaa huomattavasti enemmän hupia.

Crammond jatkaa autopelien parissa, ja on juuri saanut valmiiksi **F-1 Grand Prix**:in, jossa pelaaja istutetaan Formula 1:n ratin taakse ja tuupataan radalle. Pelin realismi asettaa autopeleille uudet standardit. Varikkokäynneissä auto tosiaan nostetaan ilmaan, käsi ilmestyy rievun kanssa pyyhkimään kypärän visiirin, ja paljon muuta. Peli sisältää kaikki oikean F-1-kauden radat ja mahdollisuuden säätää vaikeustasoa naurettavan helposta ultrarealistiseen.

Entisistä Infocomin ohjelmoijista koostettu **Legend Entertainment Company** julkaisee pelinsä MicroProsen nimen alla. **TimeQuest, Spellcasting 101** ja **Spellcasting 202** ovat perinteisiä tekstiseikkailupelejä, joihin on sotkettu mukaan hieman grafiikkaa.

MicroProsen uusin yhteistyökumppani on Falconilla maailmanmaineeseen noussut **Spectrum Holobyte**. Ottaen huomioon molempien yhtiöiden simulaatiotaipumukset ne ovat kuin luotuja toisilleen. Spectrum



Holobyten ensimmäinen peli MicroProsen kautta on **Falcon 3.0**, jota ainakin allekirjoittanut on odottanut kuin lehmä kevättä.

Lähitulevaisuuden tarjontaa

Nyttemmin MicroProse on ottanut levitykseensä myös amerikkalaisen **Paragon Softwaren** pelit. **MegaTraveller 2** on roolipeli, jossa pelaaja matkustelee yli 100 maailmassa, kohtaa satoja mielenkiintoisia olentoja ja tappaa ne. **Twilight: 2000** sekoittaa vektorigrafiikkaa roolipeliin. Peli sijoittuu kolmannen maailmansodan jälkimaininkeihin. Pelaajan tehtävänä on kouluttaa iskujoukko ja vapauttaa puolalainen Krakovan kaupunki. Vektorigrafiikka astuu kuvaan panssarivaunusimulaation muodossa.

Codename: White Shadow, entiseltä nimeltään ATAC, on englantilaisen **Argonaut Softwaren** ohjelmoima sekoitus lentosimulaattoria ja strategiapeliä, jossa pelaaja kontrolloi huumekuninkaita vastaan suunnattua iskuryhmää. Käytettävissään pelaajalla on neljä F-23-hävittäjää, jalkaväkeä, tiedustelijoita ja vaikka mitä.

B-17 Flying Fortress on pitkästä aikaa MicroProsen oman ohjelmoijatiimin tuotoksia. B-17 on se klassinen pommikone, joka pystyi tuomaan miehistönsä kotiin vaikka vain yksi neljästä moottorista toimi.

Special Forces vie Airborne Rangerin esittelemän pelityypin askel pari pidemmälle. Nyt pelaaja ohjailee useasta henkilöstä koostuvaa iskujoukkoa, tehtäviä ja tekemistä on lisää ja grafiikkaakin on paranneltu.

Kolikolla Sidewinderit siipien alle

MicroProsen tuorein aluevaltaus on kolikkopelit. F-15 Strike Eagle on ensimmäinen, joka sai kunnian päästä pelihallin nurkkaan mekastamaan. Kolikkopelin sisuksista löytyy MicroProsen omien insinöörien suunnittelemat erikoisprosessorit, joiden avulla peliin saadaan 4096 väriä ja suorastaan uskomattoman nopea vektorigrafiikka. Yksi pelin erikoispiirteistä on se, että syöttämällä lisää kolikoita pelin pohjattomalta tuntuvaan raha-aukkoon, saa lisää polttoainetta ja aseistusta. Seuraava kolikkopelissä jättibobotit ruputtivat toisiaan.

Jatkosta ei ole tarkkaa tietoa, mutta kuorien sisältä löytyvä teknologia antaa mahdollisuudet lähes mihin vain. Saapa sitten nähdä, koska nämä pelit löytävät tiensä vaikkapa Linnanmäelle.

Petri Teittinen

Kuka pelit oikein sitten tekee?

Alusta lähtien MicroProse on suunnitellut pelinsä aikuisille. Nykyisin pelien suunnitteleminen ja toteuttaminen tehdään ryhmätyönä, joka koostuu ammattilaissuunnittelijoista, -ohjelmoijista, -äänisuunnittelijoista ja -graafikoista. Yhden pelin saattaminen ideasta valmiiksi peliksi saattaa syödä jopa kahdeksan henkilötyövuotta, ja on samalla miljoonien dollareiden arvoinen sijoitus.

Sid Meierin ohella MicroProse maksaa palkkaa monelle muulle taitavalle suunnittelijalle: Arnold Hendrick, Scott Spanburg ja Bruce Shelley ovat luoneet useita MicroProsen parhaiten myydyistä peleistä. Yleensä Sid Meier toimii suunnitteluryhmän neuvonantajana ja valvojana.

Suunnittelijat toimivat usein myös peliensä ohjelmoijina. Graafikot luovat pelimaailman, sen maisemat, hahmojen animaation ja paljon muuta. Pelien äänipuoli on tärkeä osa pelin tunnelman luomisessa ja tämä on juuri se alue, jossa MicroProse on eniten jäljessä kehityksestä. Äänillekin on tietysti omat luojansa.

Laadun tarkkailu on yksi pelin kehitysvaiheen tärkeimpiä asioita. On erittäin tärkeää huomata kesken pelin valmistumisen siinä piilevät virheet ja puutteet. Hyvästä esimerkistä käy Gunship 2000, joka oli jo valmis myyntiin, kun eräillä pelimessuilla havaittiin pelissä erittäin paha virhe. Päämajaan lähetettiin heti virheestä kertova faxi, ja Gunship 2000:n ensimmäinen myyntierä vedettiin nopeasti takaisin.

Lyhyesti muista peleistä

Hellcat Ace oli peli, joka aloitti MicroProsen uran. Siinä pelaaja lentää Hellcatillä toisessa maailmansodassa vastassaan japanilaiset. Englannin markkinoita varten pelistä julkistettiin hieman muutettu versio nimeltä **Spitfire Ace**.

Mig Alley Ace oli ensimmäinen lentosimulaattori, jossa kaksi pelaajaa pystyi pelaamaan yhtä aikaa vaakasuoraan jaetulla kuvaruudulla. He pystyivät vaihtoehtoisesti pelaamaan toisiaan vastaan tai samalla puolella tietokoneen ohjaamaa vihollista vastaan.

Lightspeed ja sen paranneltu versio **Hyperspeed**, ovat MicroProsen yritys kellauttaa jo ikääntyvä Elite parhaan avaruuskaupankäyntipelin pallilta. Yritystä auttaa hyvä grafiikka, mutta ainakin Lightspeed kompastuu auttamattomaan tylsyyteen. Hyperspeed ei ole vielä tullut myyntiin, mutta se saa olla todella paljon edeltäjäänsä parempi päästäkseen edes lähelle kultti-Eliteä.

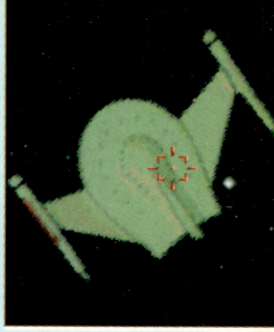
Kennedy Approachissa pelaaja saa mahdollisuuden kokeilla taitojaan matkustajakoneiden luotsaamisessa ympäri kenttää ja sen läheistä ilmatilaa. Peli on aivan niin tylsä kuin miltä kuulostaakin.

Nato Commander ja **Decision in the Desert** ovat vain kaksi esimerkkiä MicroProsen sotastrategiapeleistä. Ensinmainittu oli jopa varsin onnistunut. Muutaman vastaavanlaisen pelin jälkeen MicroProse jätti strategiapelit yhtiöille, joilla oli strategiapelien suhteen vankemmat perinteet.

Airborne Ranger on yritys sekoittaa toimintaa ja strategiaa. Parhaiten peliä voisi kuvailla ajattelevan miehen Ramboksi tai Commandoksi. Pelaaja kontrolloi yksinäistä erikoisjoukkojen sotilasta, joka saa suoritettavakseen joukon erilaisia tehtäviä vihollislinjojen takana. Airborne Ranger on erinomainen peli ja ympäröi pelaajan tunnelmallaan.

STAR TREK 25TH ANNIVERSARY

Unelmat toteutuvat



Kaikki kommunikaatio avaruusasema ARK 7:n kanssa on katkennut. NCC-1701 Enterprise käynnistää varppimoottorinsa. Mitä? Romulaanien Bird of Prey on sektorissa ja puhkuu pyhää vihaa Federaation petosta vastaan. Wing Commander -tyyppisen avaruustaistelun jälkeen Enterprise telakoituu asemaan, minkä romulaanit ovat tehneet jo aikaisemmin.

Kirk, McCoy, Spock ja punanuttuinen turvamies siirtyvät asemalle. Spock selaa aseman tietokoneen ja McCoyn tricorder vahvistaa tiedot: aseman ilmakehässä on virus, joka on tappava sekä romulaaneille että vulkaaneille. Pystyykö Kirk estämään sodan Federaation ja romulaanien välillä? Jääkö Spock henkiin? Tällä kertaa vastuu on sinun.

Kaikkien kymmenien Star Trek -pelien jälkeen odotus on palkittu. Interplay on tehnyt uskomattoman loistavaa työtä: niin juonet, yleinen henki, ongelmien ratkaisut kuin dialogit ovat kirjaimellisesti kuin suoraan TV-sarjasta aina tehtävän loppukommentteja myöten. Asiavirheitä ei ole lainkaan, sen sijaan trekkiet tukehtuvat onnesta löytäessään sisäpiirivitsejä, tutuntuntuisia tilanteita sun muuta. Taistelussa voi Enterprisen hävittäjämäinen käsittely tosin oudoksuttaa.

Peli päättyy, mikäli Enterprise tuhoutuu tai joku Kolmesta (Kirk, Spock tai McCoy) kuolee, mutta yhteen virheeseen on varaa, kiitos Sen Punapukuisen Turvallisuusmiehen. Joka jaksossa on vaihtoehtoisia ratkaisuja, jotkut onnistuneempia kuin toiset. Starfleet jyvittää pisteitä tehtävän päätyttyä, ja pisteet parantavat Enterprisen miehistön taistelukykyä.

Wing Commander -tyyppinen avaruustaistelu toimii ihan hyvin, mutta itsenäisiä jaksoja muistuttavat lyhyet seikkailut ovat pelin suola. Sinänsä Interplayn käyttäjäliityntä ei tarjoa mitään uutta ja ihmeellistä, mutta painii vähintään samassa sarjassa Sierran interfacen kanssa. Tuloksena pelaaja tosiaan tuntuu uppoavan osaksi jotain Star Trekin jaksoa. Mikäli trek-tietous ei ole hanskassa, voi eteneminen tosin jäädä väliin. Hiirellä pelaaminen sujuu ehdottomasti parhaiten sekä taistelussa että seikkailupelissä.

25th Anniversary on ilmiselvästi suunnattu trekkieille, joista yksikään trekkie tuskin tulee peliin pettymään. Varppifaktori 10, suuntana sektorin lähin kauppa.

Nnirvi











Electronic Arts
PC
350,–
Näyttö: E/V
Ääni: AdLib/
Soundblaster/Roland/
Pro Audio Spectrum
Ohjaus: N/H/J
Levy: 5/3/H
Testattu:386/VGA

Toteutus

Erinomaista grafiikkaa, toimiva käyttäjäliityntä, mutta sinänsä hyvät äänet eivät ole sampleja, mikä on pettymys.

Kynnys

Englannin hallitsevilla trekkieillä ei ole ongelmia, mutta Kirkiä tuntemattomille pelaajille tulee päänraapimista.

Yhteenveto

Interplay on onnistunut vangitsemaan Star Trekin peliksi. Ilmiselvästi rakkaudella tehty loistelias kunnianosoitus 25-vuotiaan sarjan kunniaksi.

95

PELIT HUIPPU

LOVE'S LABOR JEOPARDIZED



Kansakunnan synty

Joukko uudisasukkaita etsii paikkaa kaupungille, josta leviävän kulttuurin loisto aikanaan tulee himmentämään myyttisten suurkaupunkien Rooman, Alexandrian ja Nakkilan himmeän tuikkeen. Tai sitten sen alkeellinen teknologia naurattaa arkeologeja vielä tuhansien vuosien kuluttua. Microprosen Civilization alkaa kivikaudesta ja loppuu ihmiskunnan muuttoon avaruuteen, käymättömistä korpimaista vihoviimeiseen.



Civilization sijoittuu tarkasti SimEarthin ja SimCityn väliin. Sid Meier, tuttu leegiosta klassikkopelejä, on yrittänyt haukata valtavaa kakunpalaa ja (oma lempparimanaus tähän), onnistunut vielä nielemään sen.

Roomaa ei rakenneta päivässä

Aloitetaanpa siis imperiumin rakentaminen joukolla uudisasukkaita. Koska alussa yksi vuoro kestää 20 vuotta(!), ei kovin kauaa kannata kierrellä mahdollisimman hyvää paikkaa etsimässä tai jää teknologiakisassa jälkijunaan.

Paljon riippuu paikan valinnasta: ympäristön täytyy tukea kauppaa, raaka-ainetuotantoa ja ruoantuotantoa. Huono suunnittelu kostautuu hitaasti kasvavana kaupunkina.

Kun kaupunki on pystyssä, alkaa aivotyö. Pari yksikköä sotilaita kannattaa perustaa, etteivät barbaarit jyrää Nicopolia heti kättelyssä. Sen jälkeen on syytä tovi pohtia tulevaisuutta: laajetako heti ympäristöön vai raivatako teitä, peltoja ja kaivoksia? Mitä keksintöjä kannattaa kehittää? Rakentaako kaupunkiin hyvinvointia vaiko turvallisuutta lisääviä yksiköitä?

Mitäs tutkimusarmeijat ovat löytäneet? Piilottaako ikoni muinaista viisautta, ystävällisen heimon vaiko lauman barbaareita?

Ja tämä on vasta helppo ja yksinkertainen alku. Pian ensimmäiset muiden sivilisaatioiden edustajat alkavat uhkailla, parkkeerata armeijoitaan naapuriin ja muutenkin olla kiusaksi & vaivaksi. Johtajakataloogi sisältää muun muassa Stalinin, Montezuman, Lincolnin ja tukun muita historiallisia henkilöitä persoonallisine hallitsemistapoineen.

Kaupungissa on kivaa

Siinä missä SimCityn kaupungit kehittyivät jokseenkin itsekseen vaatii Civilizationin kaupunki jatkuvaa huolenpitoa. Maastoa täytyy muokata ja kaupunkiin rakentaa "parannuksia", joita on pitkä lista: katedraaleja, viljasiiloja, vesijohdosto, muurit, tehdas, oikeustalo, parakit ja monta muuta mielenkiintoista rakennusta, jotka kaikki vaikuttavat ziljoonaan tekijään. Unohtaa ei saa vanhan ja uuden ajan ihmeitä, kuten Leningradin kolossia, Pitäjänmäen riippuvia puutarhoja, naisten vapautusliikettä ja Apollo-ohjelmaa. Pistehyvityksen lisäksi niistä saatavat erikoisbonukset saattavat ratkaista kuka loppujen lopuksi on rakentanut maapallon mahtavimman sivilisaation.

Rakentamista säätelee kaupungin raaka-ainetuotanto. Jokainen parannus vaatii tietyn määrän raaka-aineita ennen valmistumistaan, ja kuten arvata saattaa, kestää valmistuminen yleensä kauan. Esimerkiksi sodassa tuskin jaksaa odottaa 40 vuoroa taistelulaivan valmistumista. Raha ratkaisee: valtion kassasta voi maksaa erotuksen ja projekti valmistuu seuraavalla vuorolla.

Keksintöjen kausi

Sivilisaation tiedemiehet pystyvät kerrallaan keskittymään vain yhteen uudistukseen, joita Civilizationista löytyy rattoisat seitsemänkymmentä ja kuusi. Osa edistysaskeleista mahdollistaa uusien edistysaskeleiden kehittämisen, osa tarjoaa edistysaskeleiden asemesta tai lisäksi käytännön hyötyä, esimerkiksi ruudin kehittämisen jälkeen voi rakentaa musketöörejä.

Onhan sitä toki muitakin tapoja kehittää itseään kuin hitaanpuoleinen tiedeprojekti. Diplomaatti voi varastaa tietoa, jolloin esmes muuten keskiaikaisella tasolla oleva kulttuuri voi rakentaa ydinpommeja, tai muut kulttuurit voivat tarjota tiedonvaihtoa.

Erikoisyksiköt

Kaupunki voi tuottaa siirtolaisyksikön, joka kaupunkien perustamisen lisäksi osaa muokata maaperää, avata kaivoksia, pystyttää linnoituksia, rakentaa teitä ja rautateitä sekä myöhemmin puhdistaa maaperää saasteista. Saastumista aiheuttavat tehtaat, ydinpommit ja kosahtavat fissioreaktorit.

Toinen tärkeä erikoisyksikkö on karavaanit, joilla perustetaan kauppareittejä kaupunkien välille. Omien kaupunkiensakin välille voi reitin perustaa, mutta minimivälimatka on kymmenen ruutua, eikä tuotto ole samaa luokkaa kuin vieraiden kanssa käytävässä kaupassa.

Kolmas erikoisyksikkö on diplomaatti, josta saatavat edut ovat lähinnä sodankäyntiin kuuluvia.

Sota on politiikan jatko

Sotiminen on tärkeä osa-alue. Kaiken kaikkiaan Civilization tarjoaa 28 eri yksikköä, kehi-



tysasteesta riippuen. Hakuin ja kuokin varustautuneesta kaupunginväestä päädytään loppujen lopuksi panssareihin, moottoroituun jalkaväkeen ja ydinaseisiin lentokoneita ja laivastoa unohtamatta.

Sotiminen on harvoin massiviisten yksiköiden liikuttelua, vaan pieniä kahakoita, joskin satojen vuosisatojen maailmansodatkin on tullut koettua. Kotirintaman unohtava huomaa yhtäkkiä olevansa konkurssissa, varsinkin jos yhteiskuntamuoto on vähän epäsopiva.

Petturuus, kähmäily ja selkäänpuukottaminen ovat voittamisen edellytyksiä. Diplomaatti on Civilizationin James Bond -yksikkö, joka neuvottelun ja lähetystöjen perustamisen lisäksi hallitsee teollisuusvakoilun, lahjonnan, sabotaasin ja levottomuuksien aiheuttamisen. Ja yllätyshyökkäys on kolmannes voittoa.

Mikäli aiot tuhota jonkin pikkusivilisaation, muista aina kiristää se kuiviin ennen armoniskua. Sen sijaan kulttuurin A lahjominen hyökkämään kulttuurin B kimppuun on kallista ja hyödytöntä.

Kommunismi vai demokratia?

Oikea hallitusmuoto oikeaan aikaan on erittäin tärkeä osatekijä. Sotiminen muun muassa vaatii loppujen lopuksi rutkasti rahaa, ja valitettavasti mitä tuottavampi hallitusmuoto sen vaikeampi on sotia. Mikäli kaupungissa on enemmän tyytymättömiä kuin onnellisia, syntyy kaupungissa levottomuuksia eikä se tuota mitään, mikä on varsin ikävää jos se vastaa huomattavasta osasta tuotoista.

Kaupunkien säätely tapahtuu rukkaamalla veroastetta ja ylellisyystavaroiden tuotantoa. Tilapäistä apua saa irrottamalla työläisiä viihdyttäjiksi. Työläisiä voi myös siirtää verottajiksi ja tiedemiehiksi, mikäli näillä alueilla katsoo apua tarvitsevansa.

Hallitusmuotoja on kuusi, yksinvaltiutta, kunigaskuntaa, tasavaltaa, demokratiaa ja tietysti kommunismia. Civilization lieneekin viimeinen paikka mistä kommunistisia valtioita löytää.

Unelmapeli

Civilization iskee kuin miljoona volttia Korkkarivainaan iskulausetta lainatakseni. Näppäimistöllä ja/tai hiirellä hallittava käyttäjäliityntä mahdollistaa pelin pelaamiseen manuaaliin katsomatta, joskin minkäänasteisen menestyksen saavuttaminen vaatii manuaalin kahlausta muutamaankin kertaan. Tosin vuorojen pituus, joka pahimmillaan on 20 vuotta ja nopeimmillaan vuoden paikkeilla, on joissain suhteissa vähän epärealistista ja vaatii silmien ummistamista.

Grafiikka ei ällistytä ketään, mutta sopii selkeydessään erinomaisesti peliin. Ja onhan siinä jotain ääniäkin, but who cares. Sid Meier on onnistunut rutistamaan pelin kuoriin niin paljon tavaraa, että oman pikku kansakunnan johdattaminen uljaasti sinne, missä yksikään ihminen aiemmin ei ole ollut, tuskin tympii muutamaan vuoteen.

Railroad Tycoonin esimerkkiä noudattaen maailma, on se sitten historiallisesti akkuraatti Maa tahi itseluotu maailma, muodostuu aina sattumanvaraisesti. Ja tietokoneen kunniaksi on sanottava, että vaikeustasot eivät tosiaankaan ole vitsejä. Helpoimmalla tasolla pärjää joten kuten noviisikin, kun taas maksimitasolla saa olla aika fakiiri.

Tämä kappale kannattaa leikata irti ja näyttää historianopettajalle: Civilization on A-luokan opetuspeli, joka opettaa parilla pelikerralla uskomattoman paljon ihmiskunnan kehityksestä. Jos pelin saisi verkkoon ja vaikka seitsemän pelaajaa kamppailisi maailmanvallasta, niin voi sitä riemua. Valitettavasti Civilization on soolopeli, joka onkin pelin ainoa negatiivinen asia.

Jos minulla olisi varaa ostaa hattu, ostaisin sen ihan vain nostaakseni hattua Sid Meierin kunniaksi. Nyt autonkuljettajani joutuu tekemään sen puolestani.

Nnirvi

Microprose
PC (Amiga, ST tulossa)
350,–
Näyttö: E/V
Ääni: AdLib/Sound-Blaster/Roland MT-32
Ohjaus: N/H
Levy: 3/5/H
Testattu: 386/VGA

Toteutus

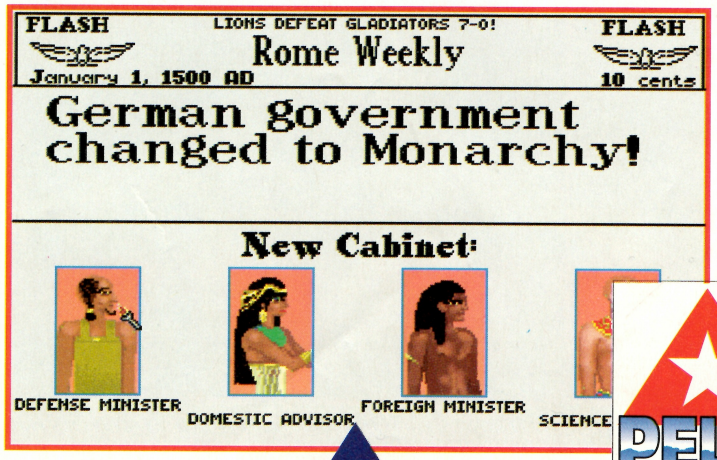
Ei mitään leuantiputus-grafiikkaa, mutta muuten erinomaisen selkeä toteutus, massiivinen sisältö ja kunnon vastuksen tarjoavat tasot. Monen pelaajan mahdollisuus valitettavasti puuttuu.

Kynnys

Pelaaminen sinänsä on helppoa, mutta syy- ja seuraussuhteiden selvittäminen ja mahdollisuuksien tajuaminen vaatii manuaaliin tutustumista useammin kun kerran.

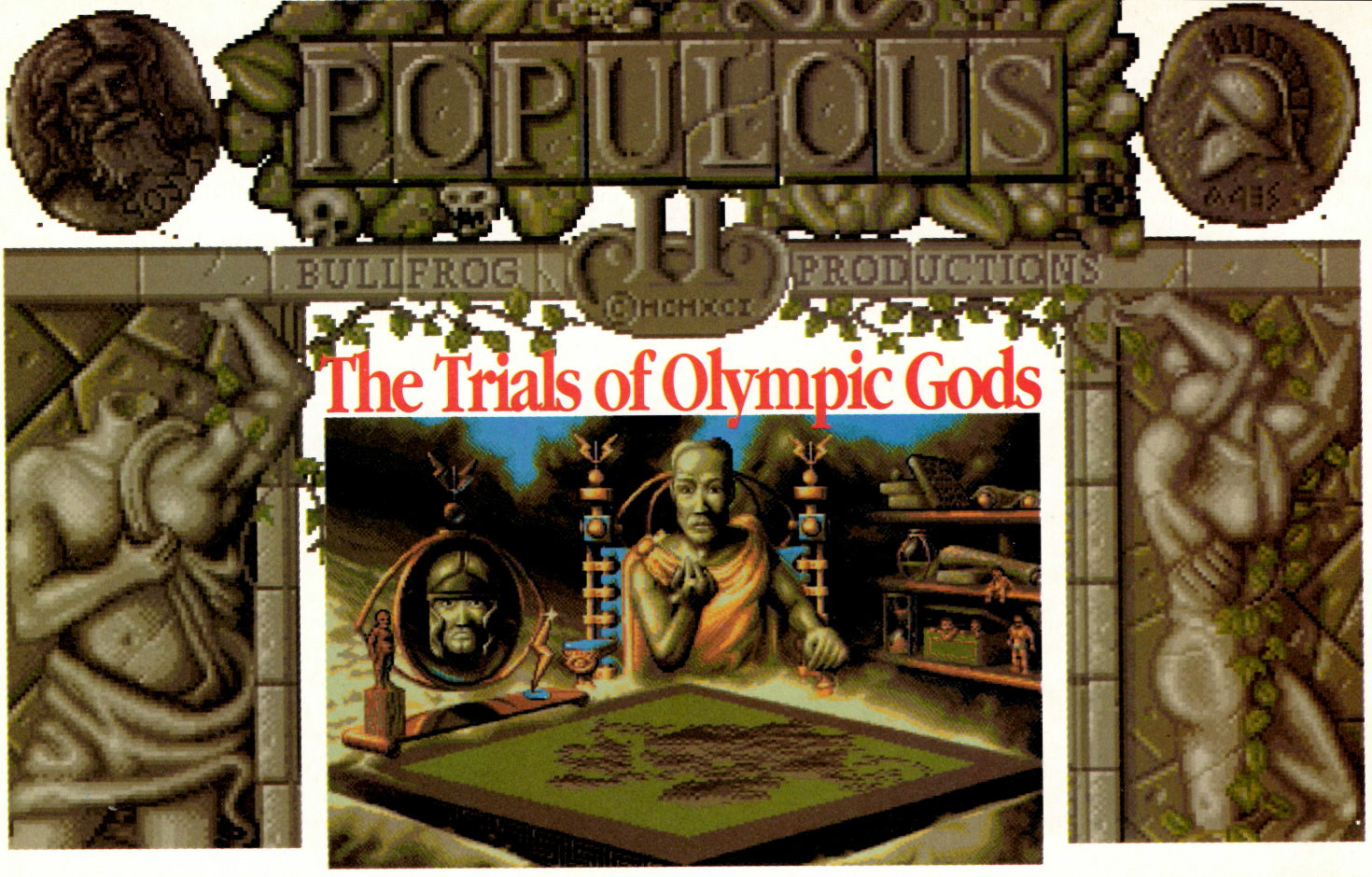
Yhteenveto

Sim-pelien uusi kuningas Civilization on jotain, josta varmasti pikku taukoja pitäen pystyy nauttimaan vuosikaupalla.



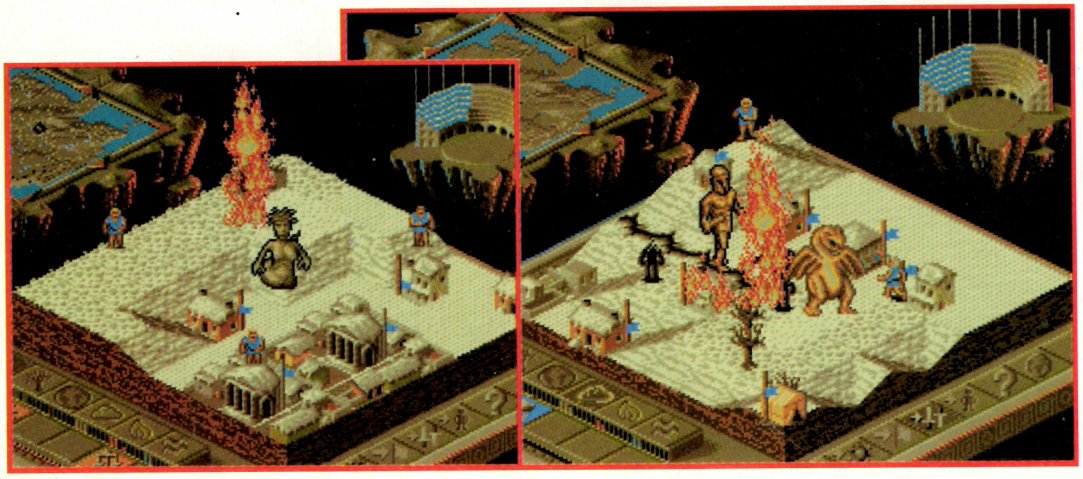
96

PELIT HUIPPU



Antiikin Kreikassa rytisee

●● Matti Möttönen istuu verannallaan, kun yhtäkkiä taivaalta satava tuli polttaa vaimon keittiöpuutarhan, lapset suistuvat avautuneeseen kuiluun, vaimon nalkutus päättyy kirjaimellisesti kuin salamaniskusta ja naapurin öykkärit hukkuvat inhaan sienikasvustoon. Matti Möttönen kohottaa nyrkkinsä kohti taivasta huutaen "Hyvin hoideltu, Nirvi! Shekki on jo postissa!"



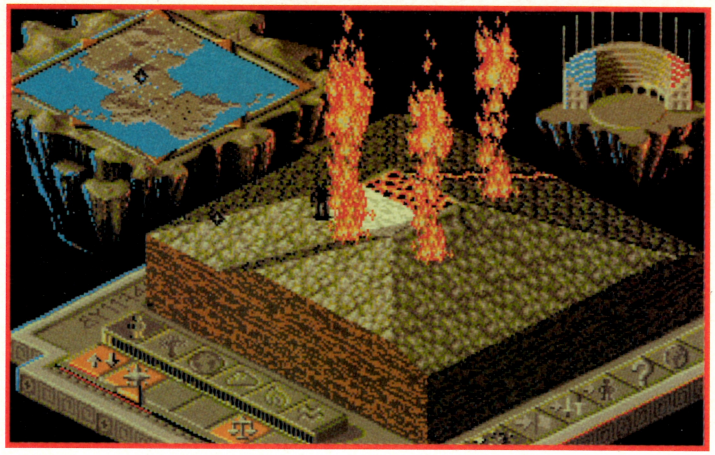
Ei edes kovin kauaa sitten ohjelmointiryhmä Bullfrog julkaisi pelin Populous, josta tuli paitsi käsite ja klassikko, myös hitti. Populousin pahin vika oli se, että vaikka niin jumalaa leikittiinkin kysymyksessä tuntui olevan joku rajaseutujen pikkujumala vaatimattomine voimineen. Kahdeksalla jumalallisella efektillä ei paljon rehvastella. Mutta sitten tuli Populous II, Kyrie Eleison, ja kotiruutujen taivaanisien käytössä on tarpeeksi tuhovoimaa tyydyttämään vaativinkin maku.

Populous II ei perusidealtaan paljoakaan eroa ykkösosasta. Jumala tasoittaa maata, jotta palvojat voivat rakentaa parempia ja teknisesti kehittyneempiä taloja sekä yrittää korjata kilpailevan jumalan tekemiä tuhoja. Mitä enemmän palvojia, sitä enemmän mannaa, joka on siis juma-

lallisiin efekteihin vaadittavaa energiaa. Tarkoitus on edelleen jäädä yksin maan valtiaaksi. Erot löytyvätkin lähinnä jumalallisten ihmetekojen määrässä, laadussa ja tuhovoimassa.

Ihmeteot on jettu viiteen kastiin: väestö-, kasvillisuus-, maa-, ilma-, vesi- ja tuliefekteihin. Jokaiseen kastiin kuuluu neljä, viisi efektiä, kaikenkaikkiaan 34. Tämä jo pelkästään puhaltaa aivan uutta henkeä koko peliin.

Silloin tällöin ruutuun tupsahtaa erilaisia bonushirviöitä, kuten tulta levittävä lohikäärme, maata halkova pronssijätti Talos, ihmisiä patsaiksi muuttava Medusa ja ainakin kolme muuta. Niille ei luonnollisestikaan voi tehdä muuta kuin seurata avuttomana vierestä ja yrittää korjata jälkiä.



Jumalallista ergonomiaa

Populous II:ssa on kaksi erittäin tervetullutta lisäystä. Ensinnäkin oikean hiirennappulan näpäytys asumuksen kohdalla saa asukkaat keskeyttämään lisääntymi-

EFEKTIT

Väestö

Väestöefektit alkavat erittäin tutulla maannostolla ja -laskulla ja uskontosymbolin siirrolla. Seuraavana on Perseuksen luominen. Jokaisella ryhmällä on oma sankarinsa, joka vastaa ykkös-Popun ritaria. Perseuksen bonus on älykkyys. Seuraava pikku ylläri, rutto, onkin käihä: saastunut henkilö tartuttaa kaikki kohtaamansa henkilöt ja asumukset, ja tautisista ei saa tippaakaan mannaa. Lisäksi sairaat hajoavat tuhkaksi jos käytetään Harmageddonia. Tartunnan saaneet talot ja henkilöt tunnistaa päällä kiertelevästä, käheästi raakkuvasta korppikotkasta. Ja viimeisenä on entuudestaan tuttu Harmageddonin taistelu, jossa kaikki väestö muutetaan sankareiksi ja käydään viimeinen taistelu.

Kasvillisuus

Kasvillisuusefekteistä ensimmäinen on puiden luominen omien iloksi & riemuksi (näin sanoo manuaali, itse asiassa puita pystyy käyttämään hauskaan ja tuhoisaan pikku efektiin, jolla parhaimmillaan tekee mittavaa tuhoa). Seuraava ihmeteko on kukkien luominen. Kukat muuttavat maata kuin maata asumiskelvolliseksi, joka varsinkin tulivuoren purkauksen jälkeen on syytä muistaa.

Suo on entuudestaan tuttu ja toimii kuten ennenkin: suohon vajoava kuolee. Uusi ja mielenkiintoinen efekti on sienikasvusto, sillä se noudattaa klassisen Game of Life -pelin sääntöjä, eli sopivan kuvion muodostamalla voi peittää valtavia alueita sienikasvuston alle. Sieniruutu toimii kuten suo eli siihen vajotaan.

Viimeinen kasviefekti on Adonis-sankarin luominen. Adonis polttaa taloja ja aina taistelun voitettuaan jakautuu kahtia, mikä tuottaa aika lauman lehtipäisiä pyromaaneja.

Maa

Maaefektit alkavat tien teolla, jota siihen törmäävät pikkumiehet (ja kakkosessa myös naiset) pyrkivät seuraamaan. Esimerkiksi suo tien päässä piristää kummasti. Tietä voi myös käyttää rajoittamaan sienikasvustoa. Seuraava optio on muurien rakentaminen. Niitä ei ylitä kuin todella vahva vihollinen, eikä paha pääse edes räplää-mään muurin peittämää aluetta.

Ja sitten pääsemme miehisiin efekteihin. Maanjäristys on muuttunut pikkukiusasta hauskaksi pitkiä kuiluja ja tuhoa tuottavaksi ihmeteoksi, jonka vaikutus ulottuu pitkälle näkökentän ulkopuolelle. Basalttikenttä nostaa paitsi maata myös kiviä pintaan ja vastaa lähinnä ykkös-Popun tulivuorta. Ja viimeisenä on maasankari Herkules, jonka erikoisvoima on tuplavahvuus.

Tuli

Tuliefektit alkavat vaeltavalla tulipatsaalla, joka tuhoaa sen mihin koskee. Tulisateen nimi jo kuvaa seurauksen. Johtajan muuttaminen Akilleeksi luo nopean, taloja polttavan sankarin. Tulivuori Mark II muodostaa asuinkelvottoman basalttitulpan, joka kärjestä valuu laavaa ja tulta. Ainoastaan kukkasilla voi taas tehdä basaltista asumiskelvollista. Mutta jos kukkakenttä ei ole käytössä, tuli kelpaa myös, vaikka sitten pitääkin maata vähän nostella ja laskea.

Vesi

Vesiefektien pikkukiusa on veteen laskettava basalttivyöhyke, jonka ainoa mieleentuleva käyttömuoto on näkymättömien siltojen tekeminen (basaltti ei näy yleiskartalla). Käyttökelpoiset vesipyörteet syövät maata siihen osuessaan, joskin ne liikkuvat sattumanvaraisesti. Käännytysaltaat ovat kuoppia, joihin tippuva pikkuolio vaihtaa välittömästi uskontoaan. Se ei itse asiassa aina ole erityisen käytännöllistä, jos esimerkiksi oma sankari sattuu tippumaan siihen tuhomatkallaan.

Vesisankari Troijan Helena houkuttelee kauneudellaan kaikki vastaantulijat letkaan niin ettei edes taloja jää jäljelle. Itseasiassa Helena on sankareista käyttökelpoisin ja myös vastapuolen käytössä vaarallisin, sillä Populous II:ssa ei kukaan hyökkää naisen kimppuun.

Hyökyaalto on vanhan tulvan tappavampi versio, joka pyyhkii maata edestään ja jolla on tosi helppo tuhota myös oma valtakuntansa.

Ilma

Ilmaefektien pirpana on hienotyöskentelyyn sopiva salama, jolla voi käristää yksilötasolla pakananlihaa. Salama on erittäin käyttökelpoinen, vaikka osumatarkkuus ei olekaan huimaava. Hiirennappulaa pohjassa pitämällä saa salamalla käristettyä vahvankin vihollisen.

Tornado repii mukaansa taloja ja ihmisiä sekä muuttuu vesipyörteeksi mereen osuessaan. Tornadon suurin bonus on se, että se alkaa aina halutusta ruudusta, millä on käytännöllistä tehdä tarkkuusjäynää.

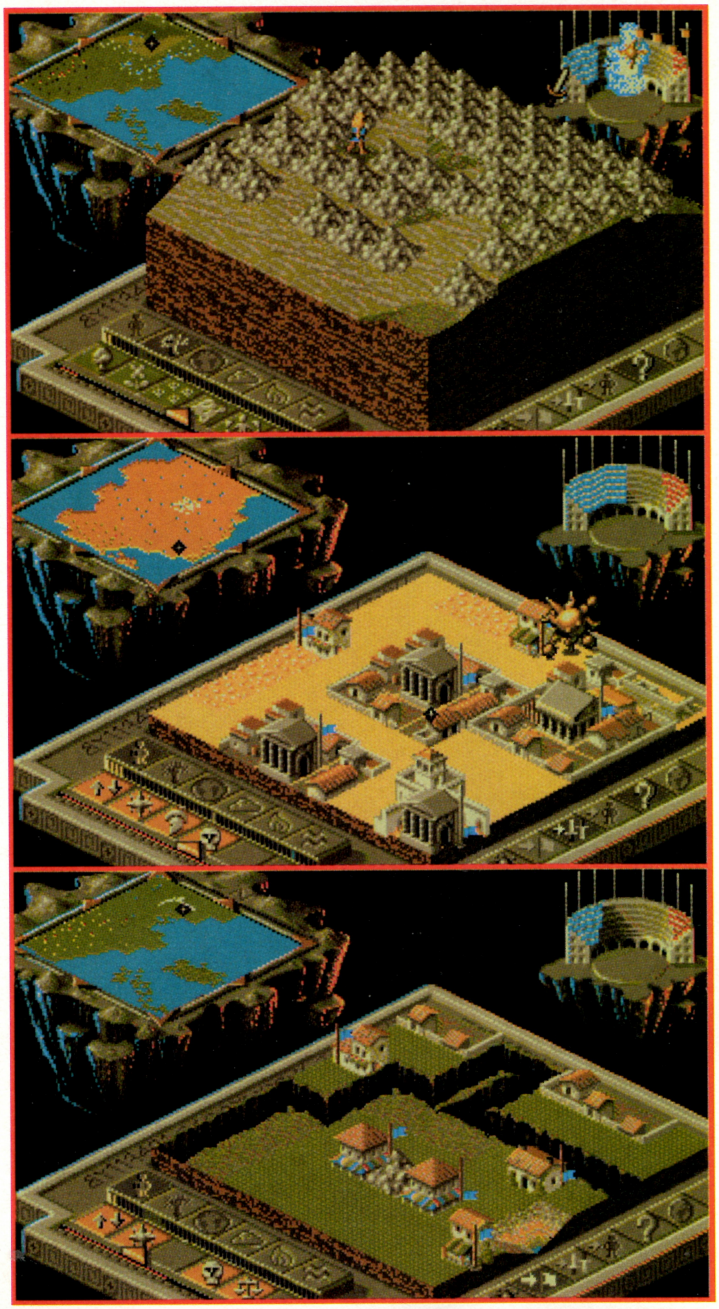
Ukkosmyrsky tekee ison pilven, josta sinkoaa potria kerrasta poikki -salamia tehden allaan sijaitsevasta maasta aika epämiellyttävän paikan elää. Ilman sankari on Odysseus, jonka bonusvoima on nopeus.

Viimeisenä ilmaefektinä on hirmumyrsky, joka siirtää koko maailman leveydellä taloja ja ihmisiä edellään. Valitettavasti päästessään ruudun reunaan porukka vain kasautuu muttei kuole.

sen ja lähtemään perustamaan uutta kotia. Optiovalikosta löytyy myös tietokoneavusteinen maantasoitus, jolla saa huimaa vauhtia automaattisesti tasattua maata vaikka kahvikupposen hakuretken aikana.

Pisteenä i:n päällä grafiikka on parantunut, mistä syystä Populous II vaatiikin megaisen Amigan. Pikkuhenkilöitä on erinäköisiä, ja tärkeintä kaikesta nuo pikku pas..pakanaiset kuolevat näyttävästi osuessaan yhteen jumalallisen armon kanssa. He palavat tuhkaksi, vilkkuvat luurankoina sähkökentässä, kuplivat vajotessaan pinnan alle ja huutavat tippuessaan kuiluun. Muutenkin ääniefektipuoli antaa syvää tyydytystä jämeryydessään.

Valittavana on kaksi erilaista pelityyppiä. Conquest-pelissä edetään maailmasta maailmaan ja kerätään sekä efektejä että kokemusta. Käytössä olevien efektien määrä on yleensä rajoitettu, samoin myös peliparametrejä muutellaan eli vesi tappaa/ei tapa, maata voi/ei voi nostella sun muuta jo ykkösestä tuttua. Kokemus, joka näkyy pikkusalamina, siirretään haluttuun efektialueeseen, jolloin esimerkiksi tulipatsaat kestävät kauemmin, hyökyaallot ovat voimakkaampia ja sitä rataa.



Populous II:n pikkuihmisillä on kieltämättä ongelmia.



Custom-pelissä pääsee rälläämään kaikella oppimallaan, mutta kokemusta ei kerry. Kokemus vaihdetaan lisätehoksi halutulla efektialueella. Valitettavasti vaikeus nousee taas niin hitaasti, ettei tietokonejumalista ole vastusta pitkään aikaan. Ensimmäisen kerran olin pulassa jossain kolmensadannen kentän paikkeilla, kun käytössä ei ollut kuin maannosto ja -lasku ja palvontamagneetin siirto, mutta vastustajalla oli kaikkea kivaa, niin kuin Troijan Helena.

Kaksinpelinä Populous II omaa potentaalia kaikkien aikojen parhaaksi kirosanoja, vihaa, katkenneita ystävyys- ja rakkaussuhteita aiheuttavaksi kokemukseksi sitten avioliiton.

Pelasin aikoinaan Populousta niin paljon, että jo koko sanan mainitseminen aiheutti ihottumaa. Huolimatta siitä en ole pystynyt lopettamaan kakkososan pelaamista. Populous II on yksi hienoimmista tietokonepeleistä kautta aikojen. Amen.

Nnirvi

Electronic Arts
Amiga, ST
295,–
Testattu: Amiga

Toteutus
Mukaansatempaavaa, toimivaa grafiikkaa, jossa sekä ihmeteot että niiden seuraukset on kuvattu onnistuneesti. Ääniefekteissä ei ole moittimista.

Kynnys
Kevyt manuaalin selaus riittää, Populous-veteraanit eivät tarvitse edes sitä.

Yhteenveto
Huippupelin megaversio, joka painii täysin omassa luokassaan.

97

PELIT HUIPPU

Kynäveitsellä lohikäärmeen kimppuun





Tästä alkaa ensimmäinen tehtävä.



Velho Tremayne viljelee vinkkejä.



●● Knightmare on varsin mielenkiintoisen tuntuinen englantilainen nuorten TV-sarja. Sarjaa isännöi velho Tremayne, joka pistää pikkupirpanoita ratkomaan linnansa saloja. Nassikka sokaistaan kypärällä ja päästetään rymyämään. Nykyaikainen videotekniikka sitten korvaa ankean studionäkymän hirviöillä, käytävillä sun muilla. Mindscapen peli on toinen aiheesta väännetty, edellinen, Electric Dreamsin näkemys, hävisi jälkiä jättämättä ajan hiekkaan.

Knightmaren on ohjelmoinut Tony Crowther, joka klassisten 64-pelien lisäksi on tehnyt klassikkopelin Captive. Knightmare käyttää pohjanaan Captiven koodia, mutta sattumanvaraiset kentät on hylätty, jotta peli kulkisi enemmän ongelmanratkonta- kuin lahtauspohjalta. Se mitä ei ole käännetty Captivesta onkin sitten nyysitty Dungeon Masterista. Crowtherin kunniaksi on sanottava, ettei DM-lainoja ole edes yritetty peittää ja miksi pitäisikään.

Jänispiiraita ja farkkutakkeja

Retki alkaa linnan pihalta, ja tarkoitus on läpikäydä neljä tehtävää, jotta pääsee ottamaan mittaa lordi Fearista. Jo linnan pihalla suunnistaminen ja oikeaan paikkaan löytäminen vie innostuksen vähänkin heikolla motivaatiolla varustetulta pelihenkilöltä. Linnan pääpiha on nimittäin todella sekava ja sotkuinen, ja suunnistusapuvälineiden puuttumisen vuoksi alkuunpääsy on turhan vaikeaa.



Vaikka päällisin puolin Knightmare tuntuu normaalifantasiapeliltä, harvemmin niissä esiintyy sellaisia aseita kuin kynäveitsi tai hernepyssy, puhumattakaan sellaisista haarniskoista kuin baseball-lätsä, T-paita, bokserialkkarit tai farkut. Tremayne, tai itse asiassa hänen apulaisensa, jakaa matkan varrella vihjeitä (tai itse asiassa enimmäkseen paikannimiä).

Niin lähitaistelu- kuin pitkän matkan aseetkin toimivat pistämällä ne käteen ja painamalla

hiiren oikeaa nappia. Esiin ponnahtaa lista aseella olevista optioista (esimerkiksi hack/slash/parry), joista sitten valitaan yksi. Vasemmalla napilla option saa "päälle", jolloin sitä käytetään automaattisesti oikeaa nappia painamalla. Hahmot osaavat ilahduttavasti käyttää kumpaakin kättään.

Loitsimista

Taikominen toimii kuten taistelu, paitsi että aseen tilalla käytetään sopivaa taikasauvaa. Taikoja on kuutta eri vahvuutta ja vain tasojen karttuessa ilmaantuu listaan uusia uusia taikoja. Uusista sauvoista saa uusia taikoja, mutta ensimmäiset uudet kepit löytyvät vasta kolmannessa tehtävässä eikä kenenkään taso riitä tiristämään edes ykköstason perustaikoja.

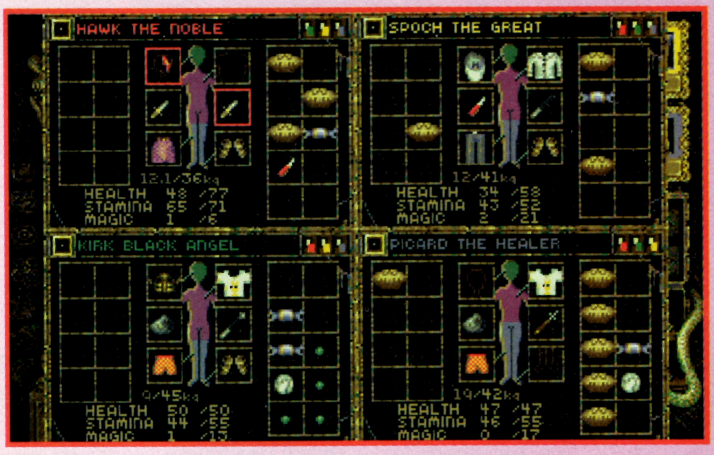
Tämä taikasysteemi johtunee todennäköisesti Knightmare-TV-sarjasta. Plussaa Knightmaren tasonkarttumissysteemi saa realismista: taikominen vaatii paitsi manaa myös kuluttaa staminaa. Taikominen on siis raskasta työtä ja tämä osaltaan rajoittaa magian käyttöä ratkaisuna kaikkeen.

Taikuutta on kolmea lajia: maagi-, pappi- ja henkitaikoja. Maagitaiat ovat lähinnä taistelutaikoja, pappitaikaa käytetään ryhmän terveydenhuollossa ja henkitaikoja ovat sitten loput, kuten suojataiat ja semmoiset. Taioista, niiden vaikutuksesta ja käytöstä ei tietysti sanota sanaakaan manuaalissa. Nimittäin nyt on niin, että a) taika menee metsään b) onnistuu, muttei tehoa ja c) onnistuu ja tehoaa, joista c) on harvinaisin tilanne. Esimerkiksi hitpointsien palauttamisessa on se ongelma, että





Loitsu valitaan taikasauvan valikosta.



Tavaraa kertyy kulkevalle.

taika tehoaa vain sauvan edessä olevaan henkilöön, josta johtuen pappi itse yleensä vaeltelee raajat poikki ja pisteet alhaalla. Tämä on itse asiassa aika tyhmää: kyllähän sauvan saa suunnattua keneen tahansa.

Kokemuksenkarttumissysteemi saa vilpittömän siunaukseni. Kuten Dungeon Masterissa, jokainen hahmo oppii mitä vain, mutta ainoastaan omaa perusalaansa suht'koht vaivattomasti. Eli siis velho (taikka samurai) oppii heittämään pappitaikoja, mutta huomattavasti, huomattavasti hitaammin kuin aito pappi. Tämä on metrin realistisempaa kuin minkään kilpailevan pelin järjestelmä.

Aseet puolestaan on sidottu tiettyyn perusalaan, eli jotkut ovat samuraiaseita, jotkut gladiaattoriaseita ja luonnollisesti vaikuttavat siihen mikä kokemus karttuu.

Sankarit alakynnessä

Knightmaren hyviin puoliin kuuluu se, että tällä kertaa ei voi valittaa hirviöiden olevan nopeasti mestattavia rääppiä. Itse asiassa hirviöt ovat masentavan vahvoja ja joka kamppailu käydään kuolema olkapään yli kyttäämässä, niin kuin oikein onkin. Onneksi ovia voi käyttää klassiseen mömmönmurskaukseen, muuten pelissä ei tarvitsisi olla kuin yksi taso eikä senkään loppua näkisi koskaan. Hirviöt ulkonäöllisesti eivät edusta mitään huimia graafisia visioita, mutta onpahan jo yksi lohikäärmekin (sellainen pikku-pikkuriikkinen) tullut tavattua/tapettua. Isiin ja äitiin en välittäisi tutustua.

Ongelmat ovat juuri sopivasti aivoja vaativia, eli sitä luokkaa jota tahkoaa pari tuntia kunnes tajuaa että vastaus onkin silmien edessä (tai pikemminkin seinän takana).

Karmivaa grafiikkaa

Knightmaressa suurin vika on varsin hirveä grafiikka. Tony Crowtherin näkemyksiä katseltiin jo Captivessa, jossa grafiikka oli räikeää mutta selvää. Knightmaressa se hillitystä paletistaan huolimatta edelleen räikeää, mutta mikä pahinta, epäselvää tarkoittaen lähinnä esineiden täydellistä hukkumista grafiikan sekaan. Tähän saa onneksi apua loitsusta nimeltä GLOW, mutta silti...

Hirviötkään eivät niin kovin vakuuttavan näköisiä ole, joten Crowtherin olisi syytä harkita taitavan graafikon palkkaamista. Äänipuoli on lähes identtinen Captiven kanssa eikä siinä sinänsä ole valittamista.

Vioistaan huolimatta Knightmare on silti erittäin hyvä ja haastava Dungeon Master -klooni, joka saa esimerkiksi Eye of the Beholder ykkösen tuntumaan amatööripeliltä. Pakko-ostos Dungeon Masterin ja Chaoksen veteraaneille, mutta ei suositella ensipeliksi genreen tutustuvalle. Voi tulla tippa linssiin.

Niin, ja tämähän on myös lisenssipeli, joten se on paras lisensipeli kautta aikojen. Jummi!

Nnirvi

Mindscape
Amiga, ST
325,–
Testattu: Amiga

Toteutus

Grafiikka on hirveää, onneksi peli muuten on toteutettu ajatuksella. Hyvä alkumusiikki ja sopivat efektit.

Kynnys

Vähäisestä englannin määrästä selviää kyllä, mikäli kokemusta tällaisista peleistä on.

Yhteenveto

Ulkokuortaan parempi rankan tason Dungeon Master -klooni.

92

PELIT HUIPPU



Juppiprofessori rinnakkaistodellisuudessa

Lester Knight Chaykin on Ferrarillaan kaahaileva menestyvä nuori tiedemies, jonka käsitys rentouttavasta illasta on näpelöidä hiukkaskiihdyttimen hologrammista päätettä kaljatölkki eväänään. Eräänä iltana testien tuloksena ei ollutkaan normaalia ryvästä antimateriaa, neutriinoja ja muita alkeishiukkasia, sillä luonnollisemmat voimat puuttuivat tapahtumien kulkuun salaman muodossa varpaten miekkosen työpöytineen rinnakkaiseen ulottuvuuteen. Uuteen ja outoon maailmaan johdatteleva alkudemo vaihtuu hämäävästi lennossa peliksi proffan aineellistuessa veden alla altaassa, jonka pohjalla kyttäilee öklöttävän xenomorfinen lonkerohirviö. Kun sieltä on kömmitty kuiville, seikkailu voi alkaa.

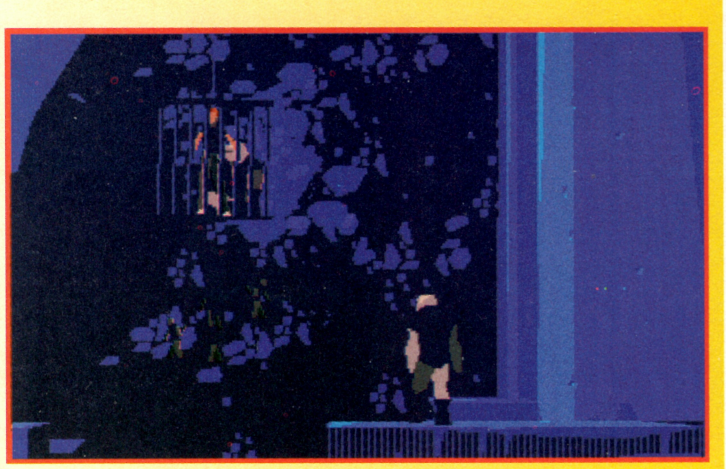
Delphinen kehittelemä animointisysteemi on melkoisen vaikuttava, sillä sen jekkuna on monikulmiografiikan käyttö pelihahmoissa ja osittain esineissäkin. Samaa käytettiin jo Cruise for a Corpsessa, mutta pelinä Another World edustaa aivan omaa tyyliään muistuttaen enemmän Prince of Persiaa kuin tavanomaista graafista seikkailua. Kyse on siis toimintaseikkailusta, jossa kaikki operaatiot tehdään hemputtamalla joystickiä suuntaan tai toiseen.

Toimintoja ei erityisen paljoa ole, lähinnä loikkimista, potkimista, joitakin tilannekohtaisia liikkeitä ja aseen löytymisen jälkeen ampumista, mistä syystä ongelmatkin ovat enemmän taitoon kuin älyyn perustuvia. Esimerkiksi alussa potkitaan syrjään iilimatomaisia otuksia, sitten harpotaan useamman ruudun mitalta pakoon torahampaista hirviötä, tehdään täyskäännös liaanin varassa ja lopulta kohdataan epämääräinen porukka, joka armeliaasti puhkaisee pedon keuhkot, ja samalla arvioi sankarin oivalliseksi orjamateriaaliksi kaivoksille.



Juonen etenemiselle on ominaista episodimaisuus, eli ratkotaan yksi elokuvallinen kohtaus ja siirrytään seuraavaan. Töppäyksen jälkeen peli antaa salasanan jatkuen viimeisestä episodista, joten alusta peliä ei koskaan tarvitse aloittaa. Haluttaessa elokuvamaista tunnelmaa voi korostaa vaihtamalla näytön cinemascope-moodiin, jossa kuva kavennetaan kapeaksi siivuksi. Animaatioiden palikkamaisuus katoaa vielä tehokkaammin käyttämällä tarkkuusgrafiikkaa, jolloin näytöllä on ainoastaan minikokoinen ikkuna erittäin terävällä grafiikalla.

Polygonitekniikan ansiosta animaatioihin on saatu tavallista enemmän elävyyttä, vaikkakin hahmot itsessään ovat melkoisen kulmikkaita. Kerrontaa on höystetty tehokkaasti suurilla lähikuvilla, esimerkiksi möyryävällä hirviöllä ja asetta lattialta



poimivalla kädellä. Niistä huomaa selvästi monikulmiotekniikan edun: hahmot voidaan kasvattaa hyvinkin suuriksi ilman järeätä muistin kulutusta. Eläväyyttä ja tunnelmaa on myös taustoissa, joissa tosin on säästelty rankasti yksityiskohdissa, jotta levykkeelle olisi saatu pakattua enemmän maisemaa. Myös väreissä on tyydytty oudon hailakoihin yhdistelmiin lopputuloksen muistuttaessa lähinnä vesivärimaalausta. Pikantin lisän antavat aidot äänet, kuten sfinksimäisen otuksen huohotus ja muukalaisten digitoitu mongerrus.

Seikkailun eteneminen lyhyissä pätkissä selkeyttää juonta, mutta tuloksena on myös puuduttavaksi muuttuvaa tahkoamista, sillä ongelmat ratkaistaan tarkasti ennalta määrätyssä järjestyksessä. Jos jokin ongelma ei heti avaudu ei olekaan mahdollista normaalin seikkailupelin tyyliin vaihtaa maisemaa ja kokeilla jonkin toisen pulman selvittämistä. Lievästi kankea pelattavuus on toinen intoa laimentava seikka. Esimerkiksi kävelyn pehmeydessä on menty niin pitkälle, että miekkosen askellusta voisi luonnehtia veltoksi laahustamiseksi.

Another World on mielenkiintoinen yritys luoda uudentyyppinen toimintaseikkailu painon kallistuessa lievästi sanalle "toiminta". Ideoinnin paras puoli on siinä, että toiminnallisuudesta huolimatta peli ei juurikaan toista itseään, mutta vapautta pelaajalla ei juurikaan ole. Tavallaan peli on Prince of Persian tapaisen perinteisen toimintaseikkailun ja Singe's Castlen tapaisen piirroselokuvamaisen tuotoksen väliltä, toisin sanoen pelissä lähinnä yritetään keksiä mitä liikettä missäkin kohtaa tarvitaan. Omaperäinen juoni ja yllättävyys pitävät pihdeissään, mutta etenemisen jumiutuessa peli muuttuu hetkessä tappavan tylsäksi hieromiseksi.

Jukka Tapanimäki

U.S. Gold/Delphine Software
Amiga, ST, PC
325,–
Testattu: Amiga

Toteutus
Yksinkertaisin keinoin on luotu tehokkaan muukalaismainen tunnelma aina ääniä myöten. Erikoismaininnan ansaitsevat polygoneihin perustuvat animaatiot.

Kynnys
Ohjausmetodi on helposti omaksuttava ja ongelmat enimmäkseen selkeitä ja taitoon perustuvia, mutta toisaalta sankarin lievä kankeus vaatii totuttelua.

Yhteenveto
Elokuvallisesti etenevä toimintaseikkailu, jonka outo maailma imaisee mukaansa, mutta jonka episodimaisuus on samalla sen suurin puute.

84

WF WRESTLEMANIA

Isot miehet pelleilee

Jos maailmalla on jotain laskutikulla maksimoitua väkivaltaviihdettä niille ihmisille, joille esimerkiksi sisälukutaito on tuntematon ja yhteenlaskukyky rajoittuu jäljellä oleviin sormiin, sitä on niin sanottu wrestling, joka saa heavyrockinkin tuntumaan asialliselta.

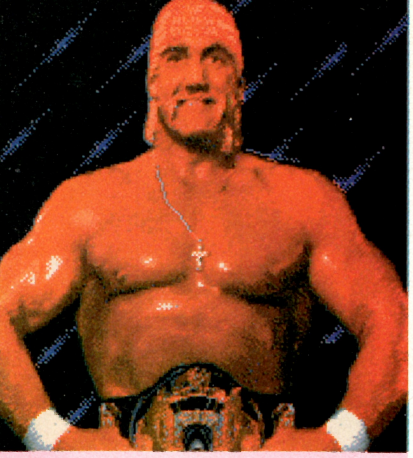
Herran jumala, isot lihaskimput pistävät meikkiä naamaan, käärmeen kaulaan, reuhaavat vähän ja sitten ovat painivinaan. Kansa hurraa ja tukahtuu iloonsa viimeistään Hulk Hoganin (tm) repäistessä paitansa.

Kuinka ollakaan, wrestling on Iso-Britanniassa niin sanomattoman suosittua, että muut pelifirmat päästelenevät ärräpäitä kun Ocean onnistui saamaan markkinoille aidon wrestlingpelin.

Sääli sinänsä, Wrestlemania ilmeisesti luottaa nimen myyvyyteen enemmän kuin pelin tasoon. Muutamalla liikkeellä varustetut parin animaatioframen painijat kun eivät jaksa kiinnostaa kovin kauan. Voivathan ne hyppiä toistensa päälle, pois kehästä ja jopa potkia maassamakaavaa. Välillä joystickiäkin vatkutetaan ilotikkukauppiasta ilahduttavalla raivolla, jotta toinen saadaan kangettua ketoon.

Aiheesta on tehty parempia esityksiä jo valovuosi sitten, joten lopputulos on yhdentekevä lisenssipeli niille, joiden aivot ovat jo kauan sitten lähteneet omille poluilleen. Lisää realismia saa sopimalla etukäteen kumpi voittaa.





Ei voi kuin ihailla Oceanin ammattitaitoa. Paketissa on nimittäin mukana video, joka koostuu wrestlingfilmien trailereista ja painitapahtumien matkailumainoksista. Ocean lienee kerännyt nappulaa tästä pikku mainostempusta, mutta saapa Suomenkin pelimies näkemystä tästä "jalosta" "urheilulajista". Nauha paljastaa selvästi, että wrestling ei ole mitään muuta kuin etukäteen harjoiteltua ja sovittua pelleilyä.

Mielenkiintoisinta pelissä on tieto, että Hulk Hogan, Hulkamania ja Hulkster ovat Marvel Entertainment Groupin lisenssoimia tavaramerkkejä. Onko Hulkster (tm) Ryhmä-X:n seuraava jäsen?

Nnirvi

Ocean
Amiga, ST, C64
325,–
Testattu: Amiga

Toteutus
Ei mitenkään kehuttavaa animaatiota yhdistettynä jo puhkikaluttuun peliformaattiin terästettynä vaatimattomalla liikemäärällä.

Kynnys
Keppi käteen ja menoksi.

Yhteenveto
Alle keskitason beat'em-up.

67





Tuttua vuosien takaa

Alueran paratiisimaahan laskeutui vuosia sitten kamala hirviö, joka tappoi kaikki Alueran rauhaa rakastavat ihmiset. Vain kuninkaan kaksospojat jäivät henkiin, ja he ottivat suorittaakseen vaikean tehtävän: ihmisten joukkotuhon kostamisen. Kaksoset yrittävät herättää maansa henkiin ja tuoda rauhaa ihmisille, mutta ensin heidän täytyy löytää legendaarinen jalokivi: Lohikäärmeen Sinisilmät.

U.S. Goldin kolikkopelikäännös Mega Twins kuuluu sarjaan söpöt pelit. Pieni pyöreä pojannaskali heiluttelee miekkaansa ja tappaa kaikenlaisia hauskannäköisiä olioita pienistä vihreistä miehistä isoon vihreään lohikäärmeeseen. Toinen kaksonen liittyy tietysti mukaan kaksinpelissä.

Keräilykohteisiin kuuluu vihreinä möykkyinä vapisevat lisäelämät ja aarrearkuista löytyy kolikoiden lisäksi pommeja, joita käytetään jommalla kummalla alt-näppäimellä.

Naskalilla on heti kättelyssä valittavanaan kolme eri maailmaa, maa, ilma ja vesi. Maalla vastassa on pyöreitä hirviöitä, jotka salakavalasti lähestyvät viatonta poikaparkaa limalätäköinä. Lisäksi mukana on tomupöllähdyksiä päästeleviä kivikasoja, joista niistäkin selviää parilla miekanhuitaisulla. Tason loppuhirviöihin kuuluu muun muuassa kiviä heittelevä sininen nalle ja nyrkeillä huiteleva kivirobotti.

Pilvissä poika taistelee kalannäköisiä leijujaisia ja sadepilviä vastaan. Loppuhirviönä on muun muuassa pilven reunalla istuva enkeli, jonka käytös ei ole ainakaan enkelimäistä. Kun enkeli hajoaa pieniksi palasiksi, pikkuriikkinen pilvi kuljettaa poikulin korkeammalle, jossa on vielä vastassa muutama hirviö.

Vedenalainen maailma onkin jo pahempi juttu. Vastassa on inhoja pieniä piraijoita ja tosi iso kala, joka ei noin vain kuolekaan. Sen hirveät leuat syövät bonuselämän jos toisenkin.

Tyydytystä tuottavien järeiden lisäaseiden puuttuminen latistaa Mega Twinsin tuiki tavalliseksi tasohyppelypeliksi. Pelkällä miekalla huitominen turhauttaa ja saa ranteet kipeiksi alta aikayksikön. Lisäelämiä löytyy kuitenkin mukavaa tahtia ja niitä saa myös keräämällä kolikoita, joita jää hirviöistä ja löytyy bonuskentistä.

Poikuli tottelee ohjausta ihan mukavasti. Ohjattavaa ei paljon kuitenkaan ole, sinne tänne juoksemisen ja miekalla huitomisen lisäksi poika osaa mennä kyykkyyn ja kiivetä korkeammalle tasolle. Grafiikka on selkeää ja söpöä, kuten tällaisessa pelissä kuuluu ollakin.

Voisi hyvin kuvitella, että Mario-kauttaan elävät pikkuhenkilöt saavat pelistä tyydytystä. Minä pelaan mieluummin vaikka New Zealand Storya.

Tuija Linden

U.S. Gold
C64, Amiga, ST
325,–
Testattu: Amiga

Toteutus
Grafiikka on selkeää ja äänet eivät jää mieleen. Perustuu tulitusnappulan hakkaamiseen.

Kynnys
Ilotikku käteen ja pelaamaan.

Yhteenveto
Söpö tasohyppelypeli, jossa ei ole mitään uutta.

82

Wing Commander II: Special Operations 1



Avaruussaaga jatkuu

●● Tapahtui edellisissä jaksoissa: Ihmiset ovat asuttaneet avaruuden. Maan johtama Konfederaatio laajenee, mutta ei ole avaruudessa yksin. Ihmiset saavat kontaktin kissannäköisten kilrathien imperiumiin. Syttyy pitkä ja verinen sota. Pelaajien onneksi.

Wing Commanderit ovat yksinkertaistettuja avaruuslentosimulaattoreita, joissa pelaaja osallistuu käytännöllisesti katsoen elokuvaan, jonka taistelukohtaukset riippuvat hänestä itsestään.



Hitunen historiaa

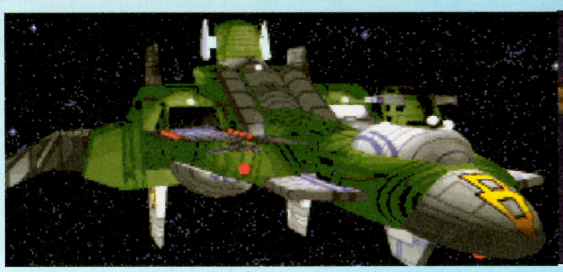
Wing Commander I ja Secret Missions -levykkeiden juoni haarautuu pelaajan menestyksen mukaan, mutta Wing Commander II sisältää lineaarisen, erittäin elokuvamaisesti etenevän juonen. Perus-Wing Commanderissa taistellaan yhden sektorin kohtalosta, Secret Missions I:ssä tuhotaan kilrathien tuomionpäivän ase ja kakkoslevyllä joudutaan vahingossa keskelle kissojen pyhää rituaalia.

Pelaajan tukikohtana on lentotukialus TCS Tiger's Claw, jonka kohtalona on joutua kilrathien stealth-hävittäjien uhriksi Wing Commander II:n alussa. Ja sinua pidetään syyllisenä. Saat alennuksen ja joudut kaukaiselle avaruusasemalle kynää pyörittämään. Mutta sitten sektoriin saapuu lentotukialus TCS Concordia kilrathi-laivue hännillään...

Kaikki ratkeaa aikanaan, oikea petturi paljastuu ja kruununprinssi Thrakhath jää kellumaan avaruuteen todistamaan Enigma-sektorin päämajan tuhoa. Kilrathin imperiumi vapisee kapinan kourissa. Ja nyt selviää, mitä sitten kävi...

Kaikkialla kapinoidaan

Special Operations: erikoisosasto, jonka piinkovat macholentäjät ottavat vastaan kaikkein mahdottomimmat itsemurhatehtävät ja poikkeuksetta myös palaavat takaisin kerskumaan suorituksillaan. Amiraali Tolwynin ehdottaessa minulle jäsenyyttä hymyilin tietysti itsevarmasti ja suostuin. Tilanneselostuksen jälkeen ei kyllä enää juuri hymyilyttä-





nyt...

Kilrathien orjaplaneetat kapinoivat pitkin rajalinjaa, ja keisari päättää tehdä Konfederaatioon liittyneestä K'tithrak Mangista varoittavan esimerkin. Iskujoukkoa komentaa tietysti prinssi Thrakhath, jolla todella tuntuu olevan yhdeksän henkeä. Ikäänkuin tämä ei vielä riittäisi on Konfederaation uusimman tukialuksen TCS Gettysburgin miehistö tehnyt kapinan ja liittynyt paikallisiin avaruuspiraatteihin. Paljon riippuu siis minusta ja Paladinista.

Uudet lelut

Special Operations 1 on vaikuttava tuote. Kahdelle DD-korpulle on sullottu kaksikymmentä uutta tehtävää, reilusti puhetta ja animaatioita sekä kaksi uutta alustyyppiä. Crossbow, Konfederaation uusi pommittaja, on Broadswordia nopeampi ja ketterämpi. Nokalle on lisätty pari neutronitykkiä ja sivutornit poistettu. Panssarointi on hieman kevyempi kuin Broadswordissa ja ohjusharhauttimet puuttuvat kokonaan. Ferretkin on vaihtunut ohjuksilla varustetuksi, hieman edellistä ketterämmäksi Super Ferretiksi.

Gothri, kissojen uusi raskas hävittäjä, on paitsi nopea myös raskaasti aseistettu, ja taitaa olla pahin vastus tähän mennessä.

Tehtävät muistuttavat aikalailla Secret Missions 2:n vastaavia. Kissoja tulee silmille laivueellinen joka navpointissa ja pääkohteessa vielä vähän lisää. Karvapallot antavat kunnon vastuksen, mutta pahimpia ovat loikkaripilottien lentämät Konfederaation alukset. Taistelujen kokoa on lisätty reilusti, ennätyksenä neljä siipimiestä ja täysi kuuden hävittäjän plus korvetin osasto kissoja.

Viimeinkin on myös tilanteita, joissa ei ole mahdollisuutta tappaa kaikkea mikä liikkuu. Heti pelin alkupuolella tulee vastaan raskaiden hävittäjien saattama kahden tukialuksen iskuosasto. Kun itse lennetään Ferreteillä ei voi muuta kuin verottaa hieman osaston hävittäjäsuojaa ja häipyä. Lopputaistelukin on todella massiivinen. Vastassa on pari Fralthraa ja iso nippu Gothreja. Fralthrat jopa ammuskelevat torpedohyökkäystä tekevää pelaajaa antimateriatykeillä jotka höyrystävät Sabren kertaosumasta (ja ohjekirjan mukaan näitä aseita ei voi käyttää hävittäjiä vastaan)!!! Kilrathit taistelevat kunnolla vastaan, ja joukossa on muutamia todella kiperiä tehtäviä.

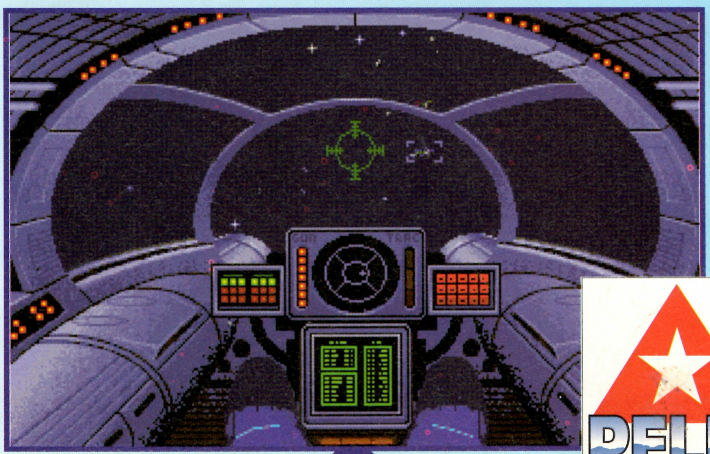
Juoni on ehdottomasti paras tähänastisista pelaajan päästessä jopa nyrkinkantaman päähän prinssi Thrakhathista. Mukava tatsi on myös se, että vaikka Konfederaatio näennäisesti voittaakin, on koko kampanja kissojen harhautusoperaatio, jonka seurauksena ihmiset menettävät koko Enigma-sektorin!

Jos nyt jotain valittamista pitäisi löytää, niin muutama lievä bugi on eksynyt koodiin. Animaatioissa ei aina pysty hyppimään eteenpäin haluamaansa vauhtia ja autopilotin kytkeminen aiheuttaa välillä kymmenien sekuntien viiveen. Kaiken kaikkiaan erinomainen tuote, jonka ostamista tuskin tarvitsee enempää perustella.

Mikko Rintasaari



Avaruuden herruus (feministit huom.!) on taas tavoiteltavanasasi. Ja näillä vehkeillähän se käy.



Special Operations I vaatii

Toteutus
Loisteliasta grafiikkaa, upeaa ääntä ja juonena mielenkiintoinen avaruussaippuaooppera.

Kynnys
Ikävä yllätys Wing Commander II:n vaivoin läpäisseille: tämä ei ole helppoa kissanlahtaamista.

Yhteenveto
Pieksee Wing Commander II:n: haastavampi peli mielenkiintoisemmalla juonella.

96

PELIT HUIPPU

●● Darkmoonin temppelin lähellä katoaa ihmisiä jäljettömiin. Mitkä pahat voimat jylläävät näennäisesti ystävällismielisessä temppelissä? Kuka on Dran? Nämä ja monta muuta arvoitusta ratkeavat, kun neljä sankaria tunkeutuu pimeän ytimeen velho Khelbenin pyynnöstä.



Monisilmäpallojen paluu

Yön hiljaisina hetkinä on tarkkakorvainen pelaaja erottanut matalaa huminaa, joka johtuu maailman kollektiivisesta riemunkiljunnasta Eye of the Beholderin kakkososan ilmestyessä.

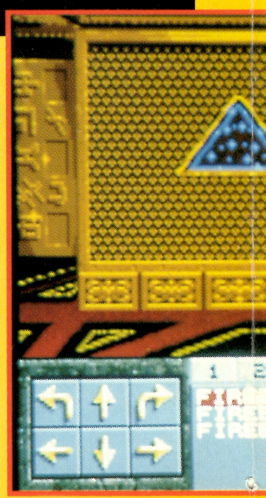
SSI ei ole mitenkään kuuluisa siitä, että peliformaatti kehittyisi jättiloikkauksin, ja huolimatta korvan kallistamisesta 500 ensimmäisen Beholderistin kommenteille ei varsinaista teknistä edistymistä ole tapahtunut. Joten aloitetaan rutisemalla.

Kylmän teräksen tie

Legend-sarjan AD&D-pelit eroavat normaaleista tietokoneroolipeleistä siinä, että toiminta sijoittuu pelaajan silmin nähtyyn maailmaan, jossa muun muassa taistelu käydään "reaaliajassa" näpäyttämällä hiiren oikealla napilla kädessä olevia aseita. Loitsuja loitsitaan samalla tekniikalla näpäyttämällä loitsukirjaa ja vielä valitsemalla listasta haluttu loitsu. Esineiden käsittely, nappien painelu ja sellainen ta-



Näiden neitien edessä jähmettyy kovinkin sankari.



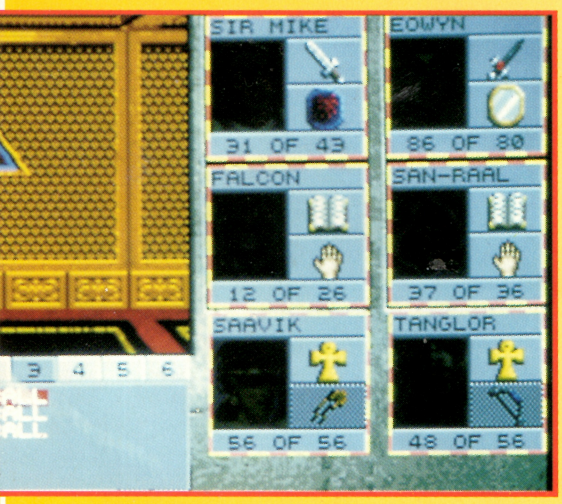


pahtuu suoraan ruudussa.

Eye of the Beholderin tapauksessa reaaliaika on vähän liian vahva sana. Taistelu, joka olisi eniten kaivannut parannusta, ei ole muuttunut. Peli tahmaa hyökkävän hirviön läpikäydessä animaatiotaan, mikä antaa aihetta epäillä, että jonkinnäköinen vuorottelujärjestelmä a la muut roolipelit on käytössä. Tämä tahmailu haittaa aseiden vaihtoa, loitsun valintaa ja liikkumista. Pari "Pyhliä" vielä hirviön kuolemasta, joka on graafisesti toteutettu vain poistamalla se näkyvistä.

Ainoa parannus ykkösosaan verrattuna on loitsumenun jääminen näkyviin loitsimisen jälkeen, jottei tarvitse taas haravoida taikakaluja. Ympäristöä ei voi hyödyntää esimerkiksi paukuttamalla hirviöitä ovella päähän tai tiputtamalla niitä ansaluukuista alas. Lisäksi esimerkiksi jotkut lattianapit saa pidettyä alhaalla pikku tikarilla, kun taas iso ja ruma hirviö ei vaikuta niihin mitenkään. Realismipisteitä puolestaan tulee pahojen pappien kyvystä avata ovia.

Loitsuja tietysti on jonkun verran uusia. Manuaali puhuu erittäin käyttökelpoisen tuntuisesta True Seeing -loitsusta, jolla muun muassa erottaisi salaseinät sun muut kataluudet ja jonka pitäisi olla viidennen tason Cleric-loitsu, mutta eipä sellaista vaan loitsulistaan ilmestynyt. Loitsut ylettyvät kuudennen tason Cleric- ja Maagi-loitsuihin. Ihmetyttää vain sellainenkin täysin käyttökelvoton loitsu kuin Detect Invisible, jolle ei minkäännäköistä käyttöä ole löytynyt.





Ryhmän jäsenet antavat toisinaan arvokkaita vihjeitä (tai toteavat itsestäänselvyyksiä).

Jotta matka ei heti päättyisi...

Epätoivoisille seikkailijoille tarpeeksi vihjeitä, jotta matka ei katkea heti kättelyssä. Käytetään vain äärimmäisessä hädässä.

Ensimmäisen Eye of the Beholderin ryhmän käyttö on suotavaa, varsinkin jotta loitsuvarasto olisi vähän monipuolisempi. Esimerkiksi Lightning olisi ollut monta kertaa harvinaisen tervetullut, mutta sellaista ei ole vielä toistaiseksi mistään löytynyt. Myös suurin osa vanhan ryhmän varusteista ja aseista siirtyy mukana.

Uuden ryhmän voi koota makunsa mukaan, mutta Cleric ja Mage pitää kyllä ottaa mukaan. Lisäksi varasta tarvitaan jossain vaiheessa tiirikoimaan lukkoja.

Seikkailu alkaa metsässä, jossa ei erinäisten esineiden ja susien lisäksi ilmeisesti ole mitään tärkeää. Haudat voi kaivaa läpi.

Älä anna temppeliväen ystävällisyyden hämätä, vaan painalla alaspäin. Temppelieteisen lyhyessä käytävän pätkässä (portaat kummassakin päässä) on seinällä nappi, jota painamalla löytyy teleportteri, jonka takana on kaksi henkiinherätysankhia. Poistumme alas katakombeihin, jossa tarkoitus on löytää neljä torvea.

Kerros yksi: Papillon

Ykköskerroksesta pääsee alaspäin kolmea reittiä, joista vain yksi johtaa eteenpäin.

Vapauta Insel sellistä. Jos otat tämän kurjan rotan joukkioosi hän varastaa kamaa ja häipyy, mutta jättää tilalle lapun, jossa kertoo lähellä olevasta napista. Napin löydettyäsi pääset alaspäin käytävänpätkään, jossa on käyttökelpoinen kartta.

Varo lattiassa olevaa ansaluukkua: jos tiput, ei poispääsyä ilmeisesti ole ja mikäli tilannetta ei ole tallennettu, niin voi hiukka harmittaa.

Kartta kertoo salaseinän paikan, josta pääset alas avaamaan äskeisen sellin oven. Toisen oven avaaminen ei ainakaan minulta ikinä onnistunut.

Sellirivistöstä sinun pitää torvi löytämän ja sitten alaspäin. Lyhyen käytävänpätkän seinistä löytyy yksi nappi. Ja taas alas.

Katakombit, kerros 3: Elävien kuolleiden yö

Alttari, jonka vieressä on vipu, luovuttaa avaimen kun tempaiset vipua kaksi kertaa. Varsin ison tason ratkaisu on lähellä, jahka löydät edes jomman kumman illuusioseinistä, joista pääsee kidutuskammio/selliosuudelle. Kaksi Darkmoon-avainta avaa tien pikku alueelle, jossa eräs seinä ei kestä miekaniskuja. Tältä tasolta löytyy torvi kaksi. Siitä alaspäin, mutta ensin tallenna peli (äläkä tallenna sen päälle ennen kuin olet löytänyt neljännen torven.)

Katakombit, kerros 4: Ei lepoa, ei rauhaa

Kun seinässä lukee "NO TURNING BACK", on edessä tiukka paikka. Ovi sulkeutuu jälkeesi ja sen jälkeen et voi levätä ennen kuin olet löytänyt ulospääsyn, mitä ennen olet taistellut massiivisesti. Lataa pappi (papit) niin täyteen parannustaikoja kuin mahdollista. Toivottavasti sinulla on myös iso varasto Cure Poisonia, Potion of Healingeja ja parannusloitsukääröjä. Pistä oven takaa eri paikoista löytyvät aseet jemmaan, älä käteen, sillä melkoinen osa on kirottuja.

Simppelin sokkelon keskellä olevan sekoituskentän saa pois nappia painamalla. Nappi on ihan liki.

Ensimmäiseksi etsi illuusioseinä, joka on toisessa yhden ruudun syvennyksessä. Toisesta päästä saat hämähäkkiavaimen, jonka vieressä on huone, jossa ahneet saavat katua. Avaimen singahdat käyttämään toisen pään lukkoon avaten portaat alaspäin.

Tarvitset alakerran muurahaishuoneesta yhden kappaleen torvia ja kaksi avainta. Muutakin kivaa löytyy. Koska luita riittää, kerää mukaan viisi kappaletta. Mustat muurahaiset ovat myrkyllisiä sotureita, punaiset vaarattomampia työläisiä.

Saamallasi hämähäkkiavaimella avaat ensin yksinäisen oven, et sitä joka on kahden oven piirittämä. Muista aina sulkea avaamasi ovet perässäsi jos mahdollista, muuten margoylekanta kasvaa hallitsemattomiin mittoihin.

"LEAVE MANY THINGS BEHIND" lukee seinässä. Koska itse itkin pitkän tovin kurjia ohjelmoijia, kerronkin pahuuttani vain, että esineiden täytyy muodostaa tietty kuvio laattojen päälle. Kun ovi on auki, kahden (tai kolmen) illuusioseinän päässä odottaa palkinto ja avain poispääsyyn. Kaksi Darkmoon-lukkoa lieneekin jo löytynyt siihen mennessä.

Ja näin olet takaisin tasolla yksi. Matka jatkuu temppelistä – omin neuvoin.

Niko Nirvi

Monisilmäpallot



AD&D: kaiku menneisyydestä.

Pölyttynyt AD&D-systeemi on täytynyt oikein väen väkisin vääntää Dungeon Master -klooniksi. Varkaat eivät voi käyttää kuin nahkahaarniskoita, "kun ne haittavaat liikkeitä". Velhot eivät osaa käyttää juurikaan mitään käyttökelpoisia aseita tai haarniskoita, kun ne "eivät ole saaneet koulutusta ja sitä paitsi haarniskat haittaavat loitsimista". Tämähän ei tietysti päde moniluokkaisiin hahmoihin, eipä tietenkään. Yht'äkkiä ei haarniska haittaa ja tietääpä akateemisesti koulutettu maagi miten päin miekkaakin pidetään. Kysymys on tietysti pelin pitämisestä tasapainossa, mutta onhan tuo onnistunut muissakin peleissä, vaikka velho osaakin miekkaa heiluttaa.

Taistelun jälkeen ryhmä pitää sellaisia kolmen päivän leirejä pappien heitellessä parannusloitsuja, mutta ruokaa ei kulu juuri lainkaan. Levätessä oletetaan tietysti, että ryhmä haluaa automaattisesti vetää unta kupoliin. Katakombin alemmissa kerroksissa painajaiset pitävät huolen siitä, ettei nukkuminen onnistu, mutta missä viipyy lepää nukkumatta -optio, jolloin taikahenkilöstö voisi edes yrittää opetella loitsuja. Toivottavasti RAD&D-systeemi (Really Advanced Dungeons & Dragons) on jo kehitteillä.

Lopussa kaikki hyvin

Mutta ovat Westwoodin koodinvääntäjät ottaneet oppiakin, Secret of the Darkmoon tarjoaa nimittäin kelpo haasteen. Vihdoinkin ohjelmoijat ovat tajunneet, että sosiaalishumaaninen rääppähirviö/helppo ongelma -linja ei tyydytä. Tällä kertaa ongelmataso on erittäin tyydyttävä ja jopa hirviöistä löytyy muutama haastava, varsinkin kun turhasta arastelusta on luovuttu ja hirviöitä heitetään joskus jopa kunnon laumana. Sinänsä hirviöt sijoittuvat vielä genrevertailussa niin kutsuttuihin "helppoihin nakkeihin", ja sitä paitsi papin Raise Dead -loitsu poistaa pahimmat pelot hengissäpysymisestä, mikäli pappi itse vain pysyy hengissä.

Ainakin yksi manuaalissa ilman mainintaa jäänyt hirviö on tullut vastaan (asiantuntijan mukaan kysymyksessä on demoni), ja mitä ilmeisemmin Meduusakin nostaa rumaa päätään. Manuaaliin ei valitettavasti voi luottaa kuin jumalan sanaan, sillä sen mukaan Aerial Servantit ovat näkymättömiä, vaikka pelissä ne ovat yhtä näkyviä kuin Onni-klovni hautajaisissa.

Vanhan ryhmän käyttämisestä on kerrankin etua: järeimmät taika-aseet ja pari loitsua häviävät, mutta muuten kelpo varustuksella pääsee alussa huomattavasti helpommalla. Itse kaipaan muun muuassa Lightning-loitsua, jota en ainakaan toistaiseksi ole löytänyt.

Secret of the Darkmoon on mainosten mukaan viisi kertaa laajempi kuin EOB, koostuen katakombista, temppelistä ja kolmesta tornista (plus pikkuruisesta metsätaipaleesta). Valitettavasti en osaa arvoida mikä osuus lasketaan miksikin, mutta olettaisin tällä hetkellä rymyäväni kolmatta tornia (etsien kuudetta kilpeä Meduusa-sokkeloon). Joka tapauksessa tasoihin on ladattu huomattavasti enemmän toimintaa suhteessa pinta-alaan kuin edeltäjässään. Kohennusta on myös lisätty dialogi, eli hirviöt joskus haastelevat jotain, joskus omat sankarit puhkeavat puheeseen antaen jopa arvokkaita vihjeitä, niin kuin "lienee syytä tutkia tarkoin eteläseinä".

Tilanteentallennuksia varten on nyt kuusi koloa, mikä helpottaa pelaamista. Ei tarvitse pelätä, että ainoa pelintallennus on tehty kolme sekuntia ennen totaalista jumiinjäämistä.

Graafinen ja äänellinen toteutus on samaa tasoa kuin ykkösessä, ehkä karvan verran parempaa. Grafiikka on aivan riittävän hyvää, mutta ääniä saisi hyödyntää paremmin. Soundblasterin (ja yhteensopivien) äänikorttien ollessa PC:n jonkinnäköinen standardi ja pystyessä digitoituihin ääniefekteihin, Amigan ominaisuuksien tällä alueella ollessa myös tunnettuja, miksei niitä käytetä?

AD&D-systeemistä ja hirviönreppanoista huolimatta Eye of the Beholder II: Secret of the Darkmoon on joka tapauksessa pakko-ostosluokkaa, ei sille mitään mahda. Kuitenkin pidit jo ykkösosasta, joten tulet rakastamaan kakkosta, ja varmasti jatkoakin on varmaan luvassa pikapuolin.

Nnirvi

SSI/U.S. Gold
Testattu:386/VGA
PC (Amiga tulossa)
Näyttö: E/V
Ääni: AdLib/Soundblaster
Ohjaus: N/H
Levy: 3/5/H

Toteutus
Pikkurutkuttamista lukuunottamatta graafisesti ja ääniltään varsin tyydyttävä, pelattavuudeltaan erinomainen.

Kynnys
Manuaali kannattaa lukaista ja englantia olisi syytä jonkin verran osata, mutta alkuunpääsy ei ole vaikeaa.

Yhteenveto
Haastava ja laaja, reaaliaikaisten roolipelien huippua.

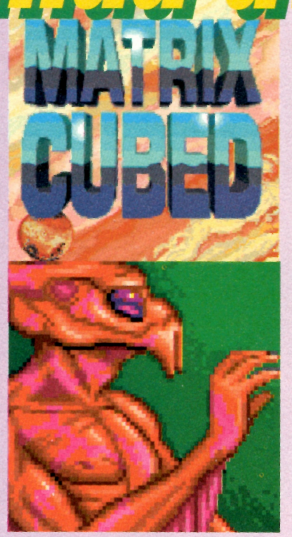
95

PELIT HUIPPU

BUCK ROGERS

Tuttua tohinaa avaruudessa







Martrix Cubed jatkaa SSI:n AD&D avaruudessa -sarjaa, joka perustuu TSR:n Buck Rogers -roolipeliin. Vuodesta 2051 lähtien on RAM (Russo-American Mercantile) hallinnut koko aurinkokuntaa. Vuonna 2456 herätettiin syväjäädytetty avarussankari Buck Rogers, jonka johdolla kapinallisjärjestö New Earth Organization (NEO) otti haltuunsa aurinkokunnan hallinnan. Tällä hetkellä, vuonna 2458, Maa on NEOn kontrolloima, mutta RAMin varjo on yhä olemassa.

Peli alkaa Buck Rogersin antaessa sankaritiimille tehtäväksi suojella Aurinkokuningasta tämän neuvotellessa ovelan paronin kanssa. Lapselliselta kuulostava tehtävä muuttuu vakavaksi. RAMin joukot kaappaavat tällä välin erään Maan johtavista tiedemiehistä, joka on kehittänyt laitteen, jolla saastuneesta Maasta voitaisiin jälleen tehdä vihreä paratiisi.

Ryhmän tehtävä on simppeli. ”Pelastakaa proffa RAMin käsistä hinnalla millä hyvänsä, kunhan tuotte hänet elävänä takaisin”, Buck Rogers komentaa ja lähettää ryhmän matkaan uudella Scot.Dos-järjestelmällä varustetulla avaruusalukselle.

SSI:n kunnianhimoinen haaste kääntää AD&D scifi-roolipeliksi on onnistunut aika mainiosti. Loitsuja ei ole, mutta sitäkin enemmän erilaisia aseita. Porukka voi mätkiä RAM-agentteja lasermiekoilla (lisenssisyistä nimetty MonoMiekaksi), laserpistooleilla, raketinheittimillä, singoilla ja tietenkin kranaateilla. Kranaatit korvaavat suureksi osaksi loitsut, vaikka niiden tehoa voisi kuvata adjektiivilla lussu.

Porukka ei koostu taistelijoista, papeista, maageista tai vastaavista. Mukaan on ympätty rakettitaituri, yksinäinen vaeltaja, joka vastaa suurin piirtein samoojaa, mekaanikko, lääkäri sekä tietenkin pari kovaa poikaa, jotka hoitavat pääasiassa käsirysyt.

Lääkärissä on tehty pelin pahin moka. Käyttäjäystävällisesti porukan vauriot kyllä hoidetaan taistelun jälkeen, mutta jos lekurilta loppuvat paikkailupisteet kesken, ei ryhmä voi istua leirinuotiolle paikkailemaan itseään. Onneksi sentään julkiset sairaalat korjaavat ilmaiseksi kaikki vauriot, mutta monta kuolemaa on edessä ennen kuin sairaalan onnistuu löytämään. Tämän jälkeen taistelu muuttuu liiankin helpoksi – mäiskitään vihollisia minkä jaksetaan ja juostaan aina sairaalaan parannettavaksi.

Kun avaruudessa liikutaan, on avaruustaistelu tietenkin asiaankuuluva elementti. Tiimin ja vihollisen avaruusalukset ottavat yhteen Star Trek -tyyliin. Rakettimestarin ohjaillessa alusta muut hahmot miehittävät tuliasemat ja antavat palaa lasereilla. Pilotilla itsellään on laserkanuunoiden lisäksi käytössä rakettikanuunat ja ohjukset. Alus kuolee, kun runko on tuhoutunut ja voittoisa puoli (yleensä pelaajat) saa haltuunsa arvokasta polttoainetta ja muita osia. Taistelun jälkeen mekaanikko korjaa alusta, mutta jos paikkailupisteet loppuvat kesken, on ainoa mahdollisuus suunnata lähimmälle avaruusasemalle.

Grafiikka on ikäväksi yllätykseksi aikamoisen avutonta. Kolmiulotteinen maisema on toteutettu pelkällä perus-EGAlla eikä ole edes nopeaa. Eteen pomppaavat viholliset ilmestyvät tyhjästä ilman liiempiä animaatioita. Äänet sen sijaan ovat laadukkaita, vaikkakin tulevat PC-piipperistä musiikin kaikuessa kirkkaana Soundblasterista.

Ossi Mäntylahti

SSI/U.S. GOld
Testattu: PC
325,–

Toteutus

Matrix Cubes on toteutettu vanhalla tutulla SSI-kontrollisysteemillä. Mitään suurempia virheitä ei ole tultu tehtyä, vaikka muutamia idioottimaisuuksia on mukaan lipsahtanut.

Kynnys

SSI:n AD&D-sarjaa pelanneet ovat kotonaan Buck Rogers 2:n kontrolleissa. Ohjekirja on kuitenkin syytä lukea, sillä eroavaisuuksia scifi- ja fantasiamaailmojen välillä on aikalailla.

Yhteenveto

Jos SSI:n vakiopelityyppiin ei ole kyllästynyt, niin tästä nauttii.

89







Aarteita ei koskaan merkitä äksällä

Ensimmäinen Apinasaari osoitti, että niinkin periromanttisesta aiheesta kuin merirosvoista saa revittyä anarkistista huumoria, joka purskauttaa rommitotit väärään kurkkuun. Tuote oli muutenkin sen verran onnistunut, että kulttimainetta on pidettävä yllä jatko-osalla. Uusiksi on rustailtu muutakin kuin juoni, sillä ulkokuoreltaan MI2 edustaa uutta sukupolvea, jossa grafiikat on piirretty käsin ja skannattu upeiksi 256-värisiksi taustoiksi.

Sankarin alamäki

Guybrush Threepwoodilla menee heikosti. Elaine antoi kenkää eivätkä edes "rantojen miehet" halua kuulla enää kertaakaan, kuinka kauhea kummitusmerirosvo LeChuck kohtasi loppunsa.

Tällä kertaa upporikkaaksi ylenneen antisankarin Guybrush Threepwoodin maali on kaikkien aikojen legendaarisin aarre Big Whoop. Pulmana on kuitenkin edesmenneen LeChuckin kumppani Largo LaGrande, joka terrorisoi Scabb-saaren asukkaita mafian ottein ja jonka ulkoinen olemus on nimen täydellinen vastakohta. Toisena ongelmana on tietysti LeChuckin haamu, joka ensimmäisessä osassa palautettiin oikealle omistajalleen manalaan, mutta joka janoaa kostoa ja yrittää toteuttaa sen puolimädän zombien hahmossa.

Alkukahnausten jälkeen päästään purjehtimaan Karibialle kolmen saaren väliä kadonneen aarrekartan kappaleita etsittäessä. Matkalla törmätään tutuksi tulleisiin tyyppeihin, kuten kauniiseen kuvernöörittäreen ja käytettyjen laivojen myyjään Staniin, joka on siirtynyt myymään käytettyjä ruumisarkkuja. Reissussa tutustutaan myös uusiin omituisiin persooniin, kuten fasistiseen diktaattoriin, jolle syötetään letkusta tuhti ateria muutaman sekunnin välein.

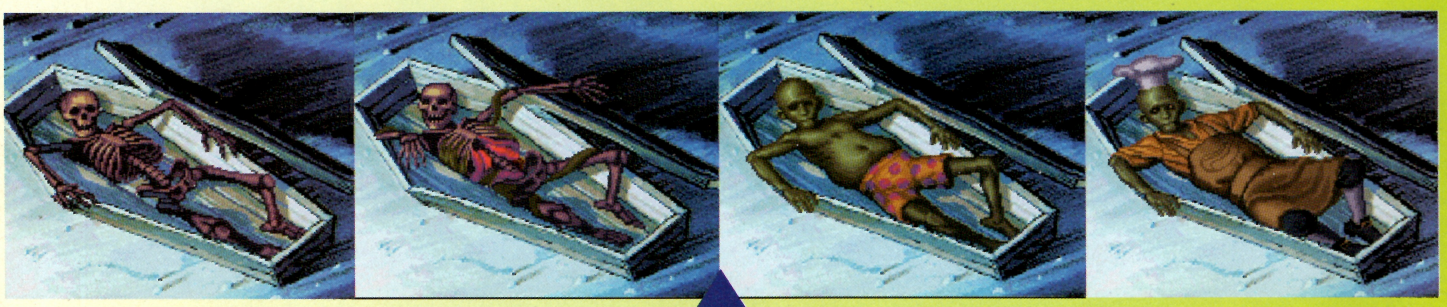
Kun kartta on koossa, päästäänkin LeChuckin linnakkeeseen, ihaillaan sen maittavaa sisustusta, hyvinvarusteltua kidutuskammiota ja LeChuckin kuolemanloukkua, joka saa Batmanin kohtaamat epätoivoiset viritykset näyttämään yksinkertaisilta. Ja viimeisenä etappina on Dinky Island, jossa vaiheessa tarinaan alkaa hiipiä todella outoja elementtejä.

Moitteetonta tekniikkaa

Lucasfilmin SCUMM-systeemiä on entisestäänkin terästetty. Toiminnoista on hävinnyt osa päällekkäisyyksistä, ja esineet on kuvattu ikoneina, ei tekstinä. SCUMM on erinomaisen miellyttävä käyttäjäliityntä, jossa ei tarvitse kärsiä "Et ole tarpeeksi lähellä"-viesteistä vaan pelaaja voi keskittyä ongelmien ratkontaan, ei pelihahmon parkkeeraamiseen pikselin tarkkuudella.

Taiteilijoilla on kynän käyttö hallussa ja hahmoissakin on enemmän elävyyttä niiden korostaessa sanottavaansa ilmeikkäästi elehtimällä. Pikku nyansseista mainittakoon vaikka sellainen, että hahmot tummenevat ja vaalenevat huoneen valaistusta myötäillen. Tunnelma on muutenkin huomattavasti elokuvamaisempi ja esimerkiksi Guybrushin sukellus syvyyteen on varsin upea.

Musiikkikin svengaa mukavasti Soundblasterin läpi, varsinkin uudelleen sovitetun tunnusmusiikin pehmeästi potkivat steel-rummut. Uusi SCUMM yrittää käyttää aina tilanteeseen sopivaan musiikkia ja tästä johtuva auraalinen vaihtelu estää vääntämästä ääniä nollille.





Sopii mopoillekin

Ongelmatasoltaan LeChuck's Revenge on edeltäjäänsä vaikeampi. Onpa mukaan livahtanut ilmiselvä bugikin (joka löytyy arvostelun lopusta), joka aiheuttaa pelaajan totaalisen paikoilleen jämähtämisen. Lucasfilmin peleissä on harvoin kerrasta poikki -ongelmia, vaan nytpä sellainenkin on mukaan lipsahtanut.

Aloittelijoille, peliarvostelijoille ja nynnyille on peliin lisätty Monkey Island 2 Lite, josta hankalimmat pulmat on riisuttu pois ja muutenkin peliä suoraviivaistettu. Samalla saa tärkeitä vinkkejä ratkaisematta jääneisiin pulmiin. Tämä on erittäin hyvä idea, joka laskee pelaamiskynnystä huomattavasti, kaikki kun eivät ole syntyneet seikkailupelivirus suonissa.

Sanankäytön magiaa

Tapanimäen Jukan mielestä nauruissa alkaa olla aavistuksen väljähtynyt aromi, sillä ensimmäinen Apinasaari hyödynsi niin tarkasti kaikki aihepiirin naurettavat piirteet. Mutta hillitön verbaalitaiteilu ja surrealistinen tapa yhdistellä etäisiä asioita on jo sinänsä hykerryttävää ja ajattelua stimuloivaa. Eli Lucasfilm on jälleen kerran tehnyt niin sympaattisen pelin, että sitä ei kehtaa jättää väliin. Ja jatkoakin on luvassa, ainakin Guybrushin lohkaiseman "I'll be back" kommentin perusteella (tuskin -toim. huom).

Nirvipä taas on sitä mieltä, että LeChuck on jopa hauskempi kuin Monkey Island I. Ja varsinkin loppu on yllättävyydessään sitä luokkaa, ettei samaan ole päässyt kuin Twin Peaks. Kotipetervonbagheja ilahduttavasti LeChucks' Revenge sisältää runsaasti viitteitä elokuviin, kuten Tähtien Sotiin, Indiana Jonesiin sekä Terminaattoreihin yksi että kaksi. Joku englantilainen pelilehti muuten runttasi LeChuckin koston perusamerikkalaisena kermakakkuhuumorina, joka ei pärjää hienostuneelle brittihuumorille. Mikään ei voisi olla kauempana totuudesta: pelaaja saa olla aika Petelius-fani, jollei naama pelisession aikana roiku typerässä virneessä ja päästele höhhöh-ääniä. Onnistuneen huumorin lisäksi ohjelmoijilla on tuntunut olleen muutenkin hauskaa: pelaajan höpötys on korkealla prioriteettilistalla.

Yksinkertaisesti LeChuck's Revenge on nautittavin pelaamani seikkailupeli. Sierran pelit se päihittää siksi, että puuttuva kuoleman pelko antaa mahdollisuuden keskittyä itse ongelmien ratkaisuun, pelissä ei voi jäädä jumiin, koska on aikaisemmin jättänyt jotain tekemättä tai hakematta (paitsi tällä kertaa tosin on Se Yksi Kohta), ja pelistä puuttuvat kokonaan tympeät alipelit, tyyliin King's Quest V:n aavikko ja etenkin Police Questien autolla-ajo.

Tulevia versioita on Amigaversio (joka vaatinee tottuneen korpunvaihtoranteen) kuulemma maaliskuussa, ja myöhemmin ilmestyvät CD- ja CDTV-versiot.

Jukka Tapanimäki
Nnirvi

Lucasfilm
PC, Amiga
350,–
Testattu: 386 VGA







Bugi?

Arvostelussa mainittu bugi liittyy sylkykilpailuun ja sen voittamiseen. Vaikka tämä onkin väärin, tässä ratkaisu.

Tarvitset laivantorven, johon puhaltamalla saat sylkymestarin pois ruudusta. Bugi on siinä, että torvi tehoaa vain kerran, pari. Voittaaksesi sinun täytyy a) saada sylkymestari pois ruudusta b) salamannopeasti vaihtaa liput pykälää taaksepäin c) juoda vihreää drinkkiä d) sylkäistä kun tuuli on takanasi (erään katsojan vyö liehuu).

Ainakin meidän testaamassamme versiossa torveen puhaltamisella ei enää yhden kerran kokeilemisen jälkeen ollut mitään vaikutusta.

Näyttö: V/M
Ääni: AdLib/Roland/Soundblaster/Sound Master II
Ohjaus: N/H/J
Levy: 3/H

Toteutus

Moitteettomasti animoituja spritejä kauniilla taustoilla, joka maksaa 9,5 megatavua kiintolevytilaa. Hyvä musiikki, joskin ääniefektipuoleen saisi panostaa enemmän. Pelaaminen sujuu vaivattomasti.

Kynnys

Vaatii hyvän englanninkielen taidon (sen verran hyvän, että tietää jakoavaimen olevan "Monkey Wrench") ja mielellään rutkasti yleissivistystä vitsien ymmärtämiseen. Muuten ei manuaaliin tarvitse edes vilkaista.

Yhteenveto

Seikkailupelien aatelia: sopivan vaikea ja ylenmääräisen hauska.

91/96

PELIT HUIPPU

LeChuck's Revenge

MONKEY ISLAND

TM AND (C) 1991 LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY
ALL RIGHTS RESERVED

Scabbin saaren matkaopas

●● Ikävää, jos LeChuck's Revengen upeasta huumorista ei pääse nauttimaan vain sen takia, että jämähtää heti Scabbin saarelle. Emme halua pilata Amigan omistajien peli-iloa, mutta emme halua myöskään jättää PC-Guybrusheja pulaan. Olkaa hyvä: Scabbin saaren ratkaisu.












...ja rotta-ansaan vaaditaan juustonaksuja, narua ja tikku.


Nappaanpa täältä monokkelin ja paperia.
Ostaisin puunkiilloketta.
Olen lapio. Ota minut.



Largo tuntuu mieheltä, joka syljeskee baarissa.
Give me my usual.

Keitto kaipaa selvästi rottaa, jonka jälkeen baarimikko kaipaa kokkia.

Mistäköhän loogisesta paikasta voisi kuvitella löytävänsä muiston Largon esi-isästä?











Largolle tulee asiaa pesulaan, kun sanko mutaa odottaa oven päällä.

Hey! What the HELL?

Hyvin piiloutunut Guybrush.

Tarkista tilanne pesulassa.

Part I
The Largo Embargo

Jopas! Täällähän on nyt pesulakuitti!

Täällä pitäisi olla jossain naru.

Voodoonuken ainekset ovat pala vaatetta, pala Largon esi-isää, jotain ruumiista peräisin olevaa nestettä ja jotain Largon päästä.



Robocop 3

Kyborgi kukistaa kaavapelit

●● Wow! Lisenssipeli jo ennen kuin elokuvasta on tietoakaan. Niin sitä pitää.

Oceanin näkemys Robocop ykkösestä oli yllättävä hitti, joka keikkui milloin missäkin listoilla ikuisuuden. Joten loogisesti Robo 2 oli lähes identtinen. Mutta nyt onkin heittäydytty vallan hurjiksi ja teetetty ennennäkemätön lisenssipeli koskaannäkemättömästä elokuvasta Robocop 3.

Robocop 3:sta on vastuussa Digital Image Design Ltd., lähinnä tunnettu F-29 Retaliatorista ja jo vuoden myöhässä olevasta Epicistä. Siksipä Robo 3 onkin vektori- ja bittikarttagrafiikan sekamuoto, ja vielä varsin näyttävä sellainen.

Pelissä on viisi erilaista osiota. Ajo-osassa Robo kurvailee Turbo Cruiserillaan Delta Cityä rikollisten perässä ja runttaa nämä tien poskeen. Osuus muistuttaa kolmiulotteista Chase HQ:ta. Uskomaton juttu, mutta hiiriohjaus on yksi toimivimpia kuuna päivänä näkemiäni. Sääli vain ettei Robocop voi röböttää roistoja aseellaan, vaan joutuu kiilaamaan nämä tien sivuun.

Katutaistelussa katujen rikolliset ainekset pannaan kuriin, järjestykseen ja ennenaikaiseen hautaan. Robo kävelee kadulla, ampuu rikollisia, muttei ammu viattomia. Tämä osuus puolestaan on kolmiulotteinen versio Operation Wolfista, ja kiitos toimivan ohjauksen ja tehokkaan pyssynäänen onkin rattoisaa pelattavaa. Ainoastaan nurkat muodostavat pulmatilanteita rikollisten röpöttäessä suuntimaa yrittävää Roboa. Kolmas osio, jossa pelastetaan panttivankeja OCP:n toimitalosta, noudattaa samaa linjaa. Roistot on kuvattu tyyllikkäinä siluetteina.

Onko se lintu? lentokone? Teräsmies? Ei, se on gyrorepulla varustettu lentävä Robocop! Myynnissä kaikissa hyvinvarustetuissa leluliikeissä! Hyvinkin lentosimumaisesti Robocop lentää pilvenpiirtäjien seassa ja tuhoaa sekä maa- että ilmamaaleja. Kelpo hupia tämäkin osio, mutta sitten... Robocop vastaan robottininja, joka todistaa, että beat'em-up vektorigrafiikalla ei välttämättä ole hyvä ratkaisu. Osio on tylsä, sekava ja tarpeeton.



Peliä on mahdollisuus pelata "seikkailupelinä", jolloin osiot ilmaantuvat juonen sanelemassa järjestyksessä, tai toimintaversiona, jolloin niitä voi pelata haluamassaan järjestyksessä. Toivottavasti peli ei pohjaudu seuraavaan elokuvaan, koska tulee sellainen fiilinki, että klassinen Robocop saa väistyä lasten namuraharyöstäjä-Robon tieltä.

Elokuva tulee olemaan mitä on, peli on hyvä. DID on tehnyt maittavaa bittikarttagrafiikkaa, jonka päälle projektoitu vektorigrafiikka muodostaa varsin mukavan elämyksen. Puhtaasti vektoreista koostuvat osuudet eli käytännössä pelit päivittyvät vilkkaasti ja esimerkiksi Robocopista ei voi erehtyä. Joka osiossa on ulkopuolisia kuvakulmia, joiden käyttö tosin johtaa manan maille. Äänetkin ovat keskiarvoa reippaasti paremmat.

Kun paketin avaa, ensimmäisenä osuu silmään hauska hologrammitarra. Ja toisena jotain, joka ei sitten enää pahemmin ilahdutakaan: nimittäin musta mötikkä, joka ängetään joystickportti kakkoseen tai peli ei toimi. Vilkasta piraattiyhdyskuntaa saamme kiittää tästäkin epätoivotusta paluusta menneisyyteen.

Robocop 3 edustaa Oceanin lisenssipeleissä aivan jotain uutta suuntaa: omaperäisyyttä. Toivottavasti Robo3 ei jää oudoksi kummajaiseksi, vaan lisenssipeleissäkin uskaltaa ottaa riskejä.

Nnirvi



Ocean
Amiga, ST
325,–
Testattu: Amiga

Toteutus
Nopeaa ja yksityiskohtaista vektorigrafiikkaa, tunnelmallista bittikarttagrafiikkaa ja niiden yhteismuotoja. Kaiken kaikkiaan onnistunut toteutus.

Kynnys
Ei aivan yhtä helppoa kuin pikselimöykyn ohjaus ilotikulla, mutta vastaavasti tyydyttävämpää.

Yhteenveto
Neljä hyvää ja erilaista alipeliä plus yksi vähemmän onnistunut: ei hassumpi kauppa.

89

Corleonen sukukronikka









Kummisetä-trilogian pitäisi olla kaikille tuttu: Hollywoodin unelmatehtaan tuotos, jossa miljoonien budjetilla ja satojen avustajien joukolla loihditaan kymmeniä vuosia kattava saaga suuren mafiasuvun verisistä vaiheista. Brandon ja muiden karismaa tihkuvien näyttelijöiden varassa toimivien filmien voisi kuvitella kääntyvän helposti peliksi, liiankin helposti, sillä elokuvista tietysti napataan vain verellä loiskiminen ja unohdetaan muut koukerot.

Juuri niin U.S. Gold on tehnytkin, eli The Godfather voisi pienillä kosmeettisilla muutoksilla olla elokuvalisenssi Robocopista tai Dick Tracysta. Vaikuttavinta pelissä on oikeastaan johdanto, jossa näyttöön pyörivästä sanomalehdestä panoroidaan näkymään New Yorkista, sitten kamera lasketaan hitaasti katutasolle asti, jossa sankari pistää tupakaksi ja aloittaa revolverilla räiskyttelyn.

Eikä pelissä oikeastaan muuta sisältöä olekaan. Aluksi kävellään jalkakäytävällä roiskien luoteja ikkunoista, ovista ja ohikiitävistä autoista ampuvia konnia kohti. Sama ammuskelu ja hitaasti lentävien luotien väistely jatkuu baarissa, parturissa, kasinolla ja milloin missäkin, välillä vaakaan vierivässä muodossa ja toisinaan taas Operation Wolf -tyylisesti, eli liikutetaan tähtäintä eikä tönkösti liikuskelevaa ukkelia.

Elokuvat kattavat tapahtumia vuosisadan alusta nykypäivään, ja ajan henkeä on pyritty luomaan myös pelin grafiikkaan, joka ensimmäisessä osiossa on 50-luvun miljöötä ja viimeisessä 80-luvun todellisuutta. Ulkoisesti peli onkin kohtalaisen vaikuttava, mutta siihen meriitit valitettavasti loppuvatkin. Pelissä on noudatettu hyvin samantyylistä kaavaa kuin Oceanin elokuvalisensseissä, eli laitetaan pätkä toimintaa, vaihdetaan skenaariota ja jatketaan kohellusta räiskintäteemaa varioiden. Formaatti on niin käytössä puhki kulunut, että Kummisetä jättää ikävän persoonattoman vaikutelman eikä onnistu kaappaamaan elokuvan legendamaisuutta hipovaa tunnelmaa, saati sitten juonellisia käänteitä.

Eli kiteyttäen todettakoon, että The Godfather on tavanomaista pyssyllä sohimista, josta ei tule vihaiseksi muttei hyvällekään tuulelle.

Jukka Tapanimäki

U.S. Gold
Amiga, ST, PC
325,–
Testattu: Amiga, 386 VGA

Toteutus
Tunnelmallista joskin sävyiltään paikoitellen hailakkaa grafiikkaa ja tökkivää animointia pelihahmoissa.

Kynnys
Vaakamaisemissa tai Operation Wolf -tyylisissä jaksoissa etenevä ammuskelu ei ihmeempiä esittelyjä kaipaa.

Yhteenveto
Kankea, tavanomainen ja turhauttava ammuskelupeli, jolla ei ole mitään tekemistä elokuvien kanssa.

69

FORMULA ONE GRAND PRIX

Kuminkäryä chikaaneissa



Geoff Grammondin Stunt Car kirjattiin aikoinaan historiaan kaikkien aikojen parhaimpiin kuuluvana autopelinä, joten odotukset olivat korkealla, kun tämä pelimaailman supertähti päätti tehdä formula-ajoista niin täydellisen simulaation kuin se yleensä on kotimikroissa mahdollista. Ja tavoitteeseen on myös ylletty, tai ainakin hyvin lähelle sitä.

Kumeja kulutetaan ympäri maailmaa kuudellatoista radalla, jotka on siirretty koneen muistiin pienintäkin betonikoroketta ja monttua myöten. Ratojen mitoituskin on niin tarkkaa, että ajettuani Portugalin Estoril-radalla täydellisesti onnistuneen kierroksen hävisin pari sekuntia Nigel Mansellin ennätykselle.

Radat myös näyttävät aidoilta ja niillä on omat persoonalliset piirteensä tunnelmaa lisäämässä. Monacon Monte-Carlo on rakennusten ympäröimä klaustrofobinen painajainen, Saksan Hockenheimia ympäröi tuuhea metsä ja Barcelonan rata on loivasti kumpuilevaa serpentiiniä. Oman lisänsä tunnelmaan antaa realistisesti simuloitu varikko, joka on aika-ajoissa pullollaan mekaanikkojen ympäröimiä autoja, jotka huristelevat muutaman kierroksen ja palaavat sitten takaisin.

Ajamisen nautintoa

Auton ohjattavuus on harvinaisen hyvä, itse asiassa pelituntuma on hyvin samankaltainen kuin Stunt Carissa, eli pyörät eivät käänny kovin paljoa ja ne palautuvat ärhäkästi perusasentoon. Niinpä auto pysyy tiukasti hallinnassa, ainakin enimmäkseen, sillä tempoilemalla huolimattomasti tiukassa chikaanissa varmasti onnistuu tekemään tyylikkäitä piruetteja.

Vaihteiden ja jarrujen käyttö on aluksi erittäin hankalaa johtuen äärimmäisestä realismista, minkä vuoksi olikin erinomainen idea lisätä peliin rykelmä helpotuksia. Normaalien automaattivaihteiden lisäksi koneen voi määrätä hoitelemaan myös jarruttamisen ja vaihteiden pienentämisen ennen kaarretta, jolloin pelaajan huolena on pelkästään ohjaaminen ja kaasupolkimen survominen. Erikoinen helpotus on automaattinen kääntyminen oikeaan suuntaan auton pyöriessä ulos radalta, mikä on vähän huijaamista, mutta ainakin se vähentää turhauttavaa nyhertämistä radan sivussa. Tietysti ajopelinsä saa myös tuhoutumattomana versiona, jolla voi kolaroida ja kieppua nurmella niin paljon kuin lystää.

Kisan pituutta voi säätää portaattomasti, joten täydellistä realismia vaativat voivat valita täysimittaisen seitsemänkymmenen kierroksen kisan, jonka läpivieminen kestää noin puolitoista tuntia. Siinä punnitaan todelliset taidot, kun vielä pukeutuu kesähelteellä nahkatakkiin, nahkahousuihin ja kypärään ja käskee kaveria tärisyttämään tuolia.

Aitoa kilpailutunnelmaa lisää se, että myös tietokoneen ohjaamat autot kolaroivat ja pyörivät ulos radalta, eli ovat aivan samanlaisia toheloita kuin pelaajakin. Varikolla käynti on luku sinänsä, sillä sinne todella ajetaan kapeaa väylää pitkin, survaistaan omalle paikalle, odotetaan muutama sekunti renkaiden vaihtoa ja ampaistaan takaisin radalle. Mukana on myös kaksinpeli, jolloin kuskit ovat samassa tallissa ajaen itse valitun määrän osakilpailuja kerrallaan.

Pulttia vääntämään

Amatööritasoilla pärjää mainiosti peruskokoonpanolla, mutta jos haluaa samaan kastiin Sennan tai edes J.J. Lehdon kanssa, oman äf ykkösen parissa on puuhasteltava varikolla, jotta menopelinsä saisi viriteltyä optimaaliseksi.

Mitä pehmeämmät renkaat valitsee sitä enemmän niissä on pitoa, mutta ne myös kuluvat nopeammin. Vesikelillä valitaan tietysti uralliset, jotta formula ei muuttuisi ilmatyynyalukseksi ensimmäisessä kiihdytyksessä. Edessä ja takana olevia siivekkeitä säätämällä puolestaan vaikutetaan ajokin yli- ja aliohjattavuuteen, eli miten ärhäkästi tai laiskasti se kääntyy kurveissa. Samaan asiaan voi vaikuttaa jarrutuksen muuttamisella etu- tai takapainoiseksi. Hienostunein optio on vaihdevälitysten säätäminen. Pienentämällä välityksiä auton kiihtyvyys kasvaa, mutta huippunopeus putoaa, kun taas pitkillä vaihdeväleillä päästään suurempaan huippunopeuteen.

Paras mahdollinen kokoonpano riippuu tietysti radan luonteesta. Pitkäjänteisellä kokeilemisella omalle levykkeelle voi koota valikoiman autoja erityyppisiä ratoja varten. Esimerkiksi Monacossa pärjää parhaiten lyhyillä vaihdeväleillä, koska pitkät suorat puuttuvat.

Grammond teki sen taas

Grand Prix on joka suhteessa mestarillinen formulasimu. Grafiikan päivityksessä on päästy tyydyttävään sulavuuteen, etenkin kun ylimääräiset yksityiskohdat kytkee pois. Lisäksi mukana on monenlaista pientä, kuten erilaisia kuvakulmia, parinkymmenen sekunnin mittainen

toisto, muiden autojen seuraaminen niiden ohjaamosta käsin, radan varrelle erikoistilanteissa ilmaantuvia lippumiehiä, aidon vihaisesti pärisevä moottori ääni ynnä muuta.

Kaiken kruununa on perinpohjainen opaskirja, jossa on kaikki mahdollinen ratojen tarkasta esittelystä alkaen. Onpa siellä Lehdon ja Häkkisenkin nimet tiimejä esittelevässä osastossa.

Lyhyesti sanottuna Grand Prixiä ei voi ohittaa, jos tuntee vähänkään kiinnostusta rallisimuihin.

Jukka Tapanimäki

Microprose
Amiga, ST
395,–
Testattu: Amiga

Toteutus

Äärimmäisen realistiset radat jokaista mutkaa ja kuoppaa myöten, mainio ajettavuus, tyydyttävän sulavasti päivittyvä grafiikka ja realistiset, joskin hieman ohuesti mylvivät äänet.

Kynnys

Automaattivaihteiden ja lukuisten muiden vapaasti valittavien helpotusten ansiosta ajamisesta pääsee heti nauttimaan täysipainoisesti.

Yhteenveto

Ajonautinto on sitä luokkaa, että kyseessä on ehkä kaikkien aikojen paras formulapeli ja yleensäkin parhaita autopelejä kautta aikojen.

96

PELIT HUIPPU

Petolintujen kavalkadi



Jez Sanin johtaman Argonautin neljä vuotta työstämä jättiprojekti on sitten vihdoinkin valmis. Se sai jo kehittelyn alkuvaiheessa suunnattomasti julkisuutta ja siitä piti tulla lentosimuna kaikkien aikojen monipuolisin, teknisesti loistokkain valonlähdettä myötäilevän varjostuksen kera ynnä muuta semmoista.

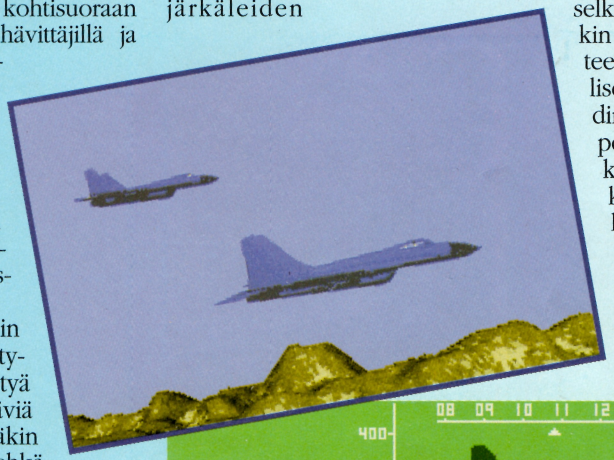
Monipuolisuus on ennennäkemätöntä: ilmataistelua F-15 Eaglen, Hawkin ynnä muiden ohjaimissa, pommituslentoja Stealth-hävittäjän, B-52 -pommikoneen ja muiden vastaavien puikoissa, koelentämistä erikoishävittäjillä, lentotukialukselta operoimista kohtisuoraan nousevilla Harrier-hävittäjillä ja jopa lentämistä jättimäisellä Herculeksella, jota käytetään joukkojen kuljettamiseen. Kone- ja tehtävätyyppejä taitaa olla enemmän kuin kaikissa muissa simuissa yhteensä.

Mutta kun peliin on aikansa syventynyt siitä alkaa löytyä loputtomasti ärsyttäviä piirteitä. Ensinnäkin lentäminen on ehkä realistisesti aerodynamiikan lakeja noudattavaa, mutta kontrollien herkkyydessä on menty metsään. Aivan tavallisen käännöksen tekeminen on tuskallisen herkkä operaatio, sillä koneella kuin koneella tuloksena on helposti huimapäinen vaaka- tai syöksykierre ja suuntavaiston välitön sekoaminen. Pidin Falconia vaikeasti hallittavana simuna, mutta BOP on tässä aivan omassa sarjassaan. Tietysti herkkyys riippuu valitusta konemallista, joten jättimäisellä Herculeksella kontrolli pysyy paremmin hyppysissä kuin kiikkerällä Hawkilla tai Stealthilla, jota on vaikea saada edes irti kiitoradasta, mutta jopa helpolla moodilla lennettäessä tuntuma on liian kiikkerä konemallista riippumatta.

Megataudin hinta

Vikoja on muuallakin. Kaikissa koneissa käytetään yhtä ja samaa mittaristoa, mikä on lievästi ilmaistuna ontuva ratkaisu. Voisi tehdä edes pienen pesäeron hävittäjien ja B-52-tyyppisten järkäleiden välille ja Stealth-hävittäjässä voisi olla ympärillä muutakin rojua kuin perusmittaristo, joka on sinänsä kaikenkattava, mutta persoonaton. Miksi laittaa mukaan 37 konetta, jos ainoa ero on reagointiaika tikun vääntämiseen? Toinen puute on maiseman karuuteen nähden oudon tahmea päivitys, kun vertaa sitä vaikkapa F-15:n Amiga-versioon. Entistä oudommaksi asian tekee se, että kaikki 3D-kappaleet ovat niin pienessä mittakaavassa, että on lennettävä todella läheltä nähdäkseen näytöllä jotain muutakin kuin mustan pisteen.

Käyttöliittymäkään ei ole selkeimmästä päästä, etenkin tehtävän ja sen tavoitteet voisi esittää havainnollisemminkin kuin koordinaateilla ja sitten jättää pelaajan huoleksi etsiä kohteet zoomattavalta kartalta. Vähemmän tärkeä, mutta yhtälailla ärsyttävää on se, että käytetään nimityksiä A- ja B-puoli, vaikka jälkimmäisen koneet ovat venäläisiä. Taistelutan-





tereenakin on yksi ainoa maapläntti, jota ei tunnistettavasti voi sijoittaa mihinkään päin maailmaa. Jenkkisimuissa on sentään rehdimpi ote: lennetään Libyaan, Irakiin tai Venäjälle ja annetaan palaa.

Ja viimeisenä valituksen aiheena se pahin: pelissä on bugeja. Esimerkiksi kone joutui vaakakierteeseen ilman syytä eikä sitä saanut enää oikaistua. Muita vähemmän dramaattisia sekoiluita löytyi yllin kyllin, mikä ei ainakaan peli-intoa nostata.

BOP:ssa olisi sisältöä vaikka useampaankin peliin, mutta karu totuus on se, että Argonaut yritti haukata liian ison siivun kerralla. Mukana on vähän kaikkea, muttei mitään kunnolla. Toki BOP on erinomainen peli, mutta nykyisin lentosimun pitäisi olla vähintään loistelias, jotta se pärjäisi kovassa kilpailussa.

Jukka Tapanimäki

Electronic Arts
Amiga
325,–
Testattu: Amiga

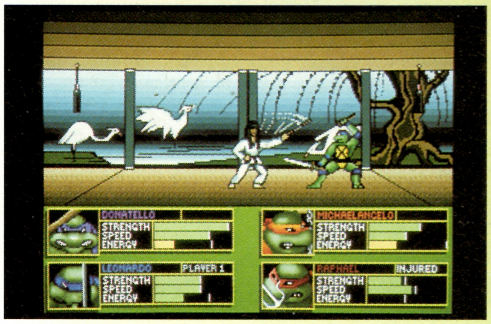
Toteutus
3D:n päivitys on hidasta jopa yksityiskohtien karsimisen jälkeen, näkymät ovat karuja ja pelistä muutenkin kuultaa läpi ikävä keskeneräisyys.

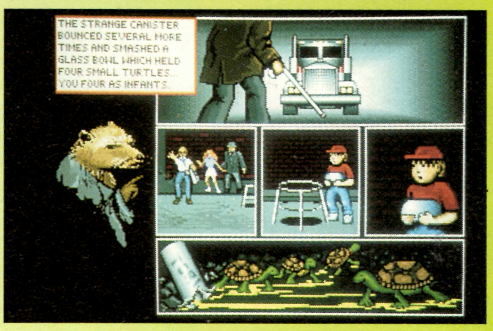
Kynnys
Sekavasti sijoitellut kontrollit ja vaikeasti hallittava aerodynamiikka, joten jenkkipelien sujuvuuteen tottuneilla alku sujuu hapuilun merkeissä.

Yhteenveto
Yksi kaikkien aikojen monipuolisimmista lentosimuista, jossa on huikeat 37 konemallia eri puolilta maailmaa, mutta huolimaton viimeistely pilaa lupaavan kokonaisuuden.

83

Puolikilven sankarit amerikkalaisittain





Teenage Mutant Ninja Turtles – Manhattan Missions

Imageworksin ensimmäinen Turtle-peli oli ideoinniltaan tyypillinen lisenssipeli ja toteutukseltaan tyypillinen brittituote (EGA-grafiikka ja kaikki muut puutteet). Synkistä ennakkokäsityksistäni huolimatta kakkososa osoittautuikin kunnon slice'em upiksi, joka tulee verottamaan monen pikkuturtlen taskurahoja.

Manhattan on vaarassa. Shredder inhoine kätyreineen aiheuttaa hävitystä ympäri kaupunkia. Poliisi on voimaton, joten ainoa toivo ovat Puolikilven sankarit, Teinimutantti jne:t. Pelaajalla on 48 tuntia aikaa ennen kuin Manhattan putoaa rikollisten käsiin kuin mätä omena. Manhattanin kartalla on parikymmentä vihreää merkkivaloa, jotka muuttuvat yhä punaisemmaksi, kun tilanne alueella pahenee.

Käytössä on neljä kilpiveikkoa, jokainen eri aseilla ja taisteluliikkeillä varustettuna. Kilpparit taistelevat tiensä kunkin alueen läpi yhden tai kahden pelaajan voimin. Tason lopussa odottaa alueen mafioso eli varsin heikko loppuhirviö, jolta saa tietää mihin siirtyä seuraavaksi. Kilpparia voi vaihtaa kesken taistelun, ja haavoittuneet paranevat muutaman tunnin nukkumisella tai kentistä löytyviä pizzoja ahmimalla. Tilanteen voi, yllätys yllätys, myös tallentaa.

Kuulostaa aikalailla samalta kuin edellinen Turtle-pelikin. Uutta on kuitenkin piirroselokuvamainen, varsin hyvin animoitu VGA-grafiikka ja Roland-tuki. Äänet ja musiikki ovat varsin tavanomaisia, mutta poikkeuksellisesti ne raikuvat ihan mukavasti ja selvästi myös PC:n omasta kaiuttimesta. Lisäksi peliin on lisätty roolipeliaineksia, sillä pelin aikana turtlet kehittyvät voimassa, nopeudessa ja kestävyydessä.

Hyvän animoinnin ansiosta peli vaikuttaa todella vauhdikkaalta. Shuriken singahtaa nopeasti ja jättää piirroselokuvatyyliin peräänsä pitkät vauhtirannut, nunchaku-kapulat viuhuvat salamannopeasti ja taisteluvalmis turtle steppaa varovasti ympäriinsä leveässä haara-asennossa. Mukana on myös jonkin verran tasohyppelyä, ja vaikka hypyissä ei Marion lennokkuuteen ylletäkään, on hahmo kuitenkin ohjattavissa lennon aikana. Takaisin kääntyminen ei kuitenkaan hypyssä onnistu.

TMNT2:ta pelailee ihan mielellään ja vaatiipa peli hieman taktista ajatteluakin. Jokaisella turtlella täytyy pelata eri tavalla ja erittäin tehokkaita heittotähtiä jaellaan varsin kitsaasti (eli ne kannattaa säästää pelin loppuhetkille).

Lopuksi turtlet kohtaavat neljä mestaria, joista jokainen on yhden ninjitsu-lajin mestari. Näiden jälkeen vielä leivotaan itse Shredder (joka on kyllä mainettaan köykäisempi vastus) ja katsellaan loppudemo.

Pelin kohderyhmä on selvääkin selvempi, ja se näkyy jo vaikeustasossa. Itse pelasin pelin läpi kertayrittämällä noin neljässä (ei peli-) tunnissa. Turtlet eivät myöskään voi kuolla, vaan kun hitpointsit loppuvat, käy alkudemon mystinen liittolainen raahaamassa murjotun turtlen takaisin kämpille. Mikäs siinä, kyllähän nuoremmillekin täytyy pelejä tehdä, ja mukavaa nähdä välillä sellainenkin lisenssipeli, jota ei ole huidottu kokoon muutamassa tunnissa vain rahastusmielessä. Faneille varmasti pakko-ostos.

Mikko Rintasaari

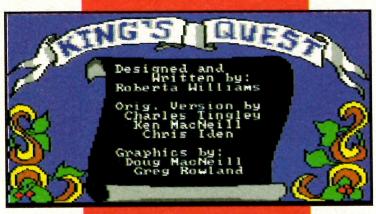
Konami
PC
435,–
Testattu: PC-386/VGA
Näyttö: V
Ääni: Adlib/Sounblaster/Roland
Ohjaus: N/J
Levy: 3/5/H

Toteutus
Hienoa sarjisgrafiikkaa, kivat äänet ja pelattavuuskin kohdallaan.

Kynnys
Kohderyhmä pärjää kyllä.

Yhteenveto
Huolella tehty, piristävä lisenssipeli. Turtlepelien ykkönen.

83







III, II, I
Lähtölaskenta seikkailuun

●● Klassiset King's Questit eivät suostu kuolemaan, vaan vinkkejä niihin tivataan tiuhaa tahtia. Tässä siis kolmen ensimmäisen King's Questin ratkaisut.



Aikoinaan Sierran King's Quest oli läpimurto peliteknologiassa – 3D:tä, jossa ohjattu hahmo liikuskeli vapaasti. Tänään Larry V:n kaltaiset hirmut ovat livahtaneet teknologiassa edelle, mutta silti myös "vanhat" King's Questit ovat edelleen täysin pelattavia pikku seikkailuja fantasiamaailmassa.

King's Quest I

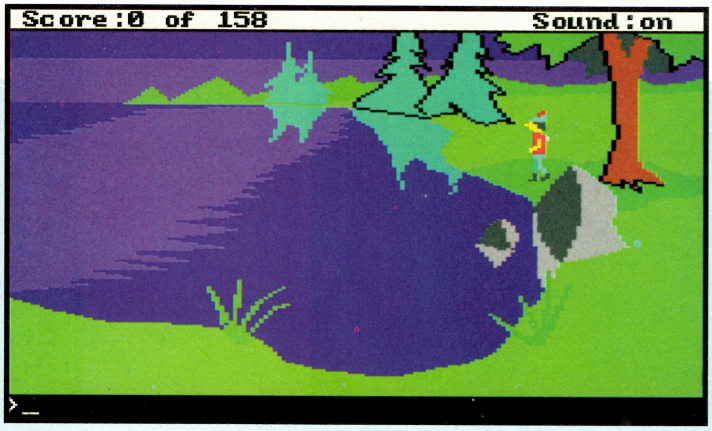
Kuningas Edwardin valtakunta on runneltu. Kolme kuninkaan maagista avainta on varastettu ja maa on raunioina – romahdus on vain ajan kysymys. Kaikki riippuu nyt sinusta, Sir Grahamista: sinun on löydettävä kuninkaan aarteet. Onnistu, ja sinut kruunataan Daventryn kuninkaaksi.

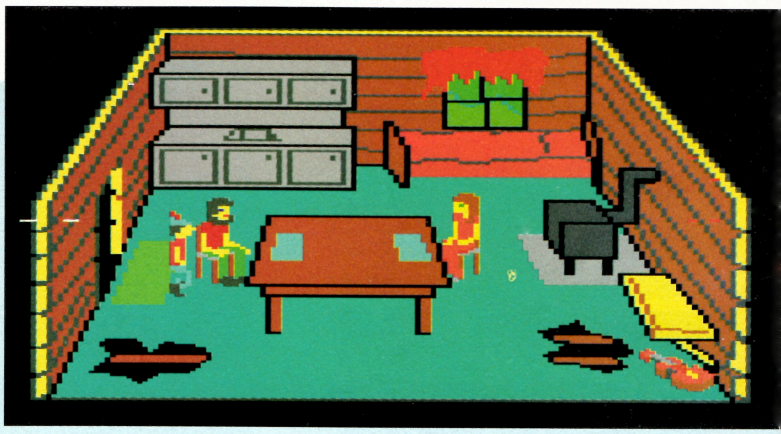
Varoituksen sana: älä koskaan pudota mitään, ellei nimenomaan niin sanota. Saadakseen maksimipisteet, täytyy kerätä kaikki mitä voi ja katsoa sitä, lukea se, tai mitä sille nyt voikaan tehdä.

Jaakko ja pavunvarsi

Aloita tehtäväsi menemällä lounaaseen puutarhaan. Ota siellä porkkana ja mene länteen puutarhan toiselle puolelle, sieltä etelään ja länteen. Asetu löytämäsi kiven pohjoispuolelle ja liikuta sitä – löydät pimeän reiän. Ota reiästä tikari ja kulje länteen. Jatka länteen uimalla lammikon poikki (molemmat ruudut). Toisella reunalla jatka pohjoiseen ja länteen, aitauksen portille.

Aukaise portti ja astu aitaukseen. Nähdessäsi vuohen näytä sille porkkanaa, jolloin se seuraa sinua kaikkialle. Poistu aitauksesta ja kulje länteen kahdesti. Saatat nähdä olion joka jakaa siunauksia – hän antaa sinulle suojataian. Jos et näe hän-





tä, älä välitä. Hän ilmaantuu maisemiin silloin tällöin.

Mene nyt pohjoiseen ja ota nelilehtinen apila. Se suojaa sinua tarvittaessa leprechauneilta. Mene pohjoiseen puusillalle. Toivottavasti vuohi seuraa sinua edelleenkin, sillä se auttaa sinut sillan yli. Jatka sitten pohjoiseen, josta löydät vanhan menninkäisen, jolla on jotain annettavaa sinulle – vain jos arvaat hänen nimensä! Kirjoita "IFNKVOHGROGHPRM" ja heppu jättää kourallisen maagisia papuja maahan.

Tallusta itään toiselle puusillalle ja ylitä se (varo ettet tipahda). Jatka itään kukkatilkulle. Istuta pavut tänne, ja hetkessä valtava pavunvarsi kasvaa ulottuen pilviin saakka. Älä kuitenkaan kiipeä vielä. Mene itään ja ui järven poikki. Jatka edelleen itään, monta kertaa, kunnes saavut joen rannalle. Kerää näkemäsi pikkukivet ja palaa pavunvarren luo. Tallenna täällä tilanteesi, koska kiipeäminen on vaarallista ja todennäköisesti putoat monta kertaa ennen kuin pääset ylös.

Pilvessä sekoilua

Kiipeä kunnes saavut pilvien tasolle. Hyppää itään pilveen, jatkaen samaan suuntaan kunnes saavutat ensimmäiset puut. Käänny sitten etelään ja kahdesti itään, ja saavut reikäisen puun luo. Ota reiästä linko ja palaa ensimmäisten puiden luo (ts. kahdesti länteen ja kerran pohjoiseen). Nyt jännitys vasta alkaakin. Mene ruudun oikeaan yläosaan ja astu itään seuraavaan ruutuun.

Wau! Rajua, aivan oikea jättiläinen! Pinkaise takaisin edelliseen ruutuun ja piiloudu keskellä olevan puun taakse. Varmistu että Graham on täysin piilossa, ja odota... Lopulta jättiläinen väsyy ja nukahtaa puun juurelle. Nyt on sinun mahdollisuutesi!

Arkku, jota hän kantaa, on kuningas Edwardin Maaginen Arkku. Ota se ja palaa länteen pavunvarren luo. Varo mihin astut, ettet putoa pilvistä. Tallenna pelitilanne ja laskeudu maan kamaralle.

Kulje nyt kaivon luo ja astu sen pohjoispuolelle. Katkaise köysi ja saat sangon. Laske köysi kaivoon ja laskeudu alas. Päästyäsi köyden päähän sukella ja ui lounaassa olevasta reiästä (varo ettet sotkeudu).

Päästyäsi pois reiästä tapaat uuden kaverin: tulta syöksevän lohikäärmeen. Pysyttele ruudun keskellä, äläkä mene toista kiveä edemmäs. Heitä vettä lohikäärmeen tuleen, ja kappas – se ei pitänyt siitä. Itse asiassa se tahtoo enää vain pakoon ja pakenee länteen. Luolan pohjoisreunalta löydätkin toisen kuninkaan aarteen. Otettuasi sen poistu luolasta kulkemalla kahdesti länteen. Ulkona näet suuren ystävällisen linnun, mutta ei välitetä siitä vielä.

Seuraavaksi voitkin alkaa etsiä maallista mammonaa. Kulje ja ui itään kunnes saavut paikkaan, josta löysit tikarin. Siitä pohjoiseen on suuri puu. Kiipeä siihen ja löydät puusta pesän, jossa on kultainen muna. Ota se, laskeudu maahan ja kulje pohjoiseen kaksi kertaa.

Puun juuressa maassa lojuu pähkinöitä. Ota yksi ja avaa se – sisältä löytyy kultainen pähkinä. Mene itään, ota näkemäsi kulho ja jatka etelään.

Pieni mukava haltija ravaa järven rantaa pitkin. Puhu haltijalle, jolloin hän antaa sinulle maagisen sormuksen. Sen käyttäminen tekee sinut näkymättömäksi, mutta voit käyttää sitä vain kerran. Jatka matkaasi: pohjoiseen, itään kahdesti ja pohjoiseen kahdesti, jolloin päädyt puunhakkaajan talon taakse. Vielä kerran länteen, ja astu ovesta sisään. Näet säälittävän näyn: nälkiintyvä puunhakkaaja ja hänen vaimonsa istuvat apaattisina tyhjän pöydän ääressä. Sääli ettet voi auttaa heitä. Paitsi... Katso kulhoon, niin näet sanan FILL kirjoitettuna se pohjaan. Anna kulho puunhakkaajalle. Hän ihmettelee, miksi sinä annoit hänelle tyhjän kulhon – sano FILL ja kulho täyttyy. Kiitollisena ehtymättömän ruuan lähteestä puunhakkaaja antaa sinulle ainoan omaisuutensa: vanhan viulun.

Kuinka lennät ilman siipiä

Kulje puunhakkaajan talosta etelään, ui järven poikki (etelään), jatka samaan suuntaan ja kierrä noidan mökin etuovelle (voit halutessasi maistaa mökkiä). Tallenna. Avaa ovi, mene makuuhuoneeseen ja odota. Noita tulee jossain vaiheessa kotiin, mutta ei huomaa sinua. Hiivi hänen taakseen ja työnnä hänet uuniin, minkä jälkeen voit liikkua vapaasti ympäriinsä.

Aukaise kaappi pohjoisseinällä ja ota sieltä juusto. Poistu mökistä ja mene länteen/etelään luolan eteen. Kas, aivan kuin tuo suuri lintu odottaisi sinua. Mene ruudun alempaan keskiosaan ja hypi, kunnes lintu saa sinut kiinni.

Kondori lentää koooorkealla ja vie sinut pienelle saarelle, joka on linnan vallihaudassa. Selvitettyäsi pääsi kulje länteen ja ota näkemäsi sieni. Palaa edelliseen ruutuun ja alas reiästä. Uups, pääsi menee taas sekaisin. Selvittyäsi mene etelään tunnelin päähän, ja VAROVASTI länteen.

Nälkäinen rotta juoksee ympyrää, eikä päästä sinua menemään, ennen kuin annat sille aarteen. Heitä juusto rotalle, jolloin se kantaa aarteensa pois.

Toisella puolella ovea on pieni leprechauni, joka päästää sinut menemään nähtyään neliapilasi. Jatka etelään ja soita viulua. Otusten poistuessa niiden kuningas unohtaa jotain. Ota se, ja toiselta puolelta löytyy jälleen yksi kadonneista aarteista.

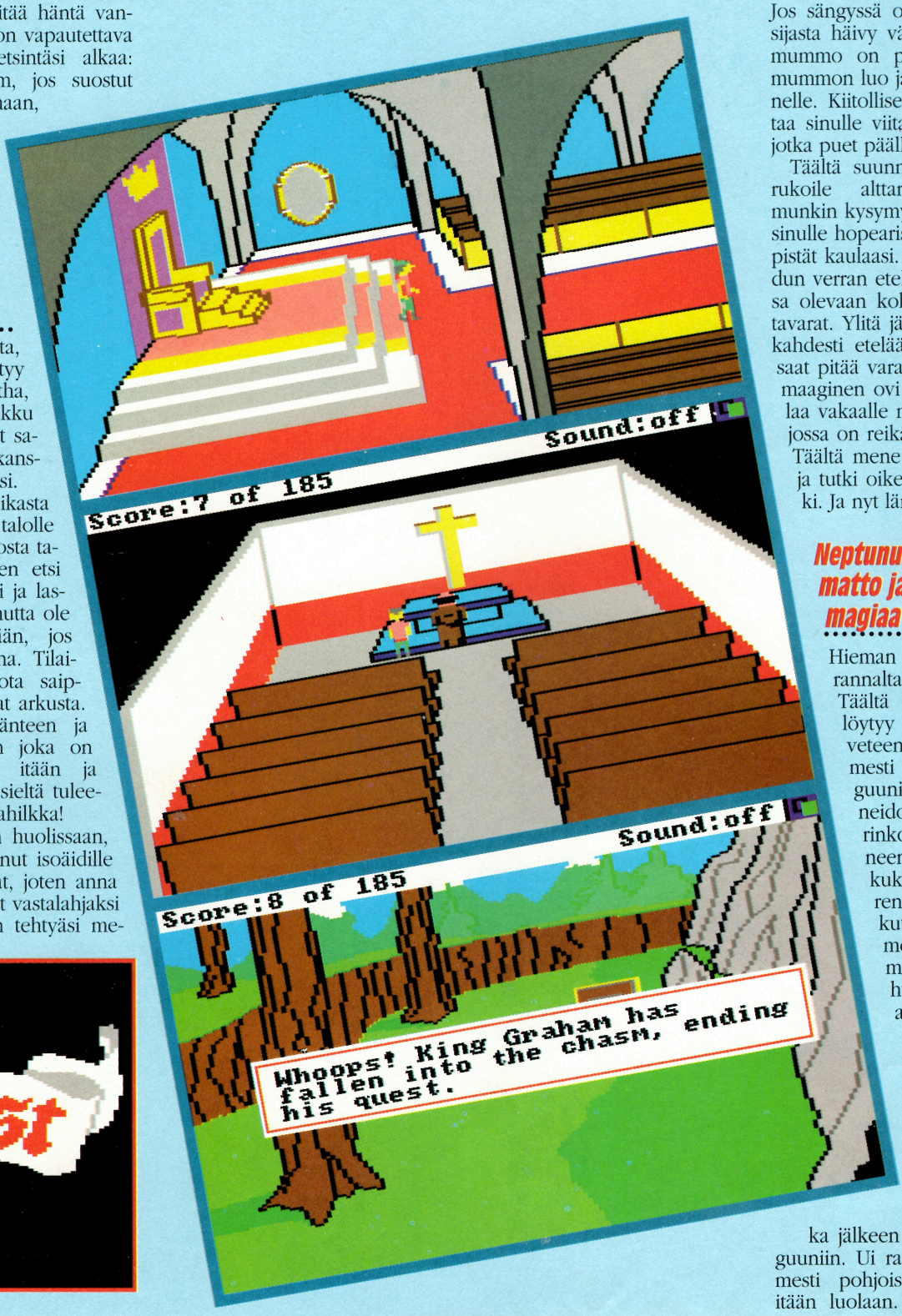
Kiipeä portaat länteen ja jatka samaan suuntaan kunnes saavut pienelle reiälle. Syö nyt sienesi, jolloin kutistut niin pieneksi että mahdut reiästä läpi. Löydät itsesi tutusta paikasta, ja jopa kasvat entiseen kokoosi.

Kulje kahdesti pohjoiseen, sitten kolmesti itään ja päädyt linnan viereen. Ylitä silta ja mene ovesta linnaan. Seuraa käytävää kuningas Edwardin luo. Kumarra kuninkaalle, ja hän laskeutuu valtaistuimeltaan. Olet onnistunut pelastamaan Daventryn, ja kuningas asettaa kruununsa päähäsi. Hänen tehtyään sen, kuningas lyyhistyy maahan ja kuolee. Niinpä nouset valtaistuimelle hallitsemaan Daventryä. Onnittelut, kuningas Graham!



King's Quest II

King's Quest I:ssä nostatit itsesi valtaistuimelle. Huipulla on kuitenkin yksinäistä, ja taikapeiliin katsomalla näet mitä parhaimman puolisoehdokkaan. Valitettavasti noita Hagatha pitää häntä vankinaan ja sinun on vapautettava hänet. Niinpä etsintäsi alkaa: tehtäväsi Graham, jos suostut sen vastaanottamaan, on etsiä avaimet, jotka avaavat ovet tulevan vaimosi luo, ja pelastaa hänet.



Susi ja punahilkka

Sananen otuksista, joita sinun täytyy varoa. Jos Hagatha, susi tai nopea pikku kääpiö ilmestyvät samaan ruutuun kanssasi, ota jalat allesi.

Kulje aloituspaikasta itään mummon talolle ja ota postilaatikosta tavarat. Sen jälkeen etsi puussa oleva ovi ja laskeudu tikkaat, mutta ole valmis livistämään, jos kääpiö on kotona. Tilaisuuden tullen ota saippuapata ja tavarat arkusta. Poistu, mene länteen ja etelään, ruutuun joka on isoäidin talosta itään ja odota. Ja kukas sieltä tuleekaan: Pikku Punahilkka!

Punahilkka on huolissaan, koska on hukannut isoäidille tarkoitetut tavarat, joten anna ne hänelle ja saat vastalahjaksi kukkavihon. Sen tehtyäsi mene isoäidin talolle ja avaa ovi. Jos sängyssä on susi mummon sijasta häivy välittömästi. Mikäli mummo on paikallaan kävele mummon luo ja anna soppa hänelle. Kiitollisena mummeli antaa sinulle viitan ja sormuksen, jotka puet päällesi välittömästi.

Täältä suunnista luostariin ja rukoile alttarilla. Vastattuasi munkin kysymykseen hän antaa sinulle hopearistin, jonka tietysti pistät kaulaasi. Astu ulos ja ruudun verran etelään, katso maassa olevaan koloon ja ota sieltä tavarat. Ylitä järvi ja mene vielä kahdesti etelään, jonka jälkeen saat pitää varasi. Ylitä silta, etsi maaginen ovi ja lue teksti. Palaa vakaalle maalle ja etsi puu jossa on reikä – löydät nuijan. Täältä mene kahdesti länteen ja tutki oikeanpuoleinen tukki. Ja nyt länteen rannalle.

Neptunus, lentävä matto ja muuta magiaa

Hieman tonkimalla löydät rannalta lisää arvokaluja. Täältä kahdesti etelään löytyy kolmikärki, sitten veteen uimaan ja kolmesti pohjoiseen. Laguunista löydät merenneidon ottamassa aurinkoa, joten tee häneen hyvä vaikutus kukkakimpulla. Merenneito puolestaan kutsuu maagisen merihevon kuljettamaan sinua, joten hyppää selkään ja anti mennä.

Hepo vie sinut itsensä Neptunuksen luo, jonka löytämäsi kolmikärki sattumoisin on. Kolmikärjestä saat kultaisen avaimen, jonka jälkeen palaa hevolla laguuniin. Ui rantaan, mene kolmesti pohjoiseen ja kahdesti itään luolaan. Jos Hagatha on



luolassa – ei huolta. Hän ei kuule sinua, ellet pidä meteliä. Peitä lintuhäkki vaatteella, joka on Neptunuksen antamassa pullossa. Ota häkki ja poistu.

Kulje ulkona itään kunnes saavut sillalle, ja mene maagiselle ovelle. Tee temppusi ja toinen ovi ilmestyy. Lue siinä oleva teksti ja mene antiikkikauppaan. Puhu myyjälle ja osta hänen mainitsemansa esine. Esineestä saat lentävän maton, astu siihen ja päädyt vuorelle. Tiesi kuitenkin katkeaa vaaralliseen käärmeeseen. Hiero lamppua ja saat miekan. Älä kuitenkaan tyydy siihen, hiero lamppua uudestaan ja saat suitset. Heitä ne käärmeen päälle ja pof, käärme muuttuu siivekkääksi hevoseksi. Lähistöltä löydät toisen kultaisen avaimen, jonka otettuasi voitkin palata maagiselle ovelle. Kolmas ovi ilmestyy, lue tekstit ja mene etelään, kolmasti länteen ja kahdesti pohjoiseen.

Kuinka vampyyri naulitaan

Lautturi on odottanut sinua, ja koska päälläsi on viitta ja sormus hän vie sinut ylitse. Linnan lähelle pääseminen voisi olla vaarallista, mutta onhan sinulla Magic Sugar Cube. Syö sokeri ja mene linnan ovelle. Saavut Kreivi Draculan linnaan! Pidä risti, seiväs ja nuija valmiina.

Mene länteen ja kiipeä portaat makuuhuoneeseen. Etsi kynttilä ja laskeudu alas, sytytä samalla kynttilä soihdusta. Etsi ruokailuhuone ja ota kinkku. Laskeudu jälleen portaat rotan luo. Tallenna tilanne.

Nyt alkaa jännitys: jos arkku on suljettu Dracula on kotona. Avaa se, ja tapa Dracula välittömästi seipäällä ja nuijalla, sitten ota avaimet. Jos Dracula ei ole arkussa, etsi ne arkun alta. Tässä tapauksessa Dracula tapaa sinut yläkerrassa ja koettaa purra sinua. Risti kuitenkin pelastaa sinut, Dracula muuttuu lepakoksi ja palaa arkkuun.

Kun olet seivästänyt Draculan ja sinulla on molemmat avaimet palaa ruokailuhuoneeseen ja tallenna jälleen. Nouse portaat ylös ja aukaise arkku. Ennen kuin laskeudut portaat alas, tallenna.

Tämän jälkeen voit tallustaa jälleen kerran maagiselle ovelle. Joudut kerrassaan outoon maahan. Etsi pohjoisesta verkko, kulje kahdesti etelään ja ala kalastaa. Pyydystät kultaisen kalan, mutta heitä se takaisin veteen. Kiitollisena se tarjoaa sinulle matkaa veden yli. Yli päästyäsi mene kahdesti pohjoiseen, kerran itään ja ota amuletti. Etsi sitten torni, mutta tallenna tilanne ennen kuin alat nousta portaita. Matkasi katkaisee karjuva leijona, mutta ruualla siitä pääsee eroon.

Ahh, prinsessa Valanise! Rakkaasi jne, olet pelastanut hänet. Pois pääsemiseksi lausu "home" ja tavalla tai toisella tupsahdat luostariin. Seuraa liikuttava hääseremonia ja palaatte linnaasi Daventryyn, hallitsemaan maatasi rakkaasi kanssa. Onnea elämälle, voittakaa palkinto.



King's Quest III alkaa hieman toisin kuin edelliset kaksi. Aloitat yksinkertaisena orjana. Kuten aina, pidä roolisi mielessäsi. Eli ajattele ja käyttäydy kuin orja. Pidä asiasi omana tietonasi, äläkä koskaan jää kiinni edes paon ajattelemisesta.

Kissan poistuessa hiiri villiintyy

Aloitat Manannanin asunnon aulasta. Taikuri ilmestyy ja huomauttaa, että olet ollut leväperäinen töittesi hoitamisessa. Olet mikä olet, ja alat välittömästi täyttämään hänen määräyksiään. Tee mitä käsketään ja mene keittiöön.

Ota veitsi, malja, hedelmä, leipä ja paisti. Tämän jälkeen ota ruokailuhuoneesta kuppi. Palaa aulaan, kiipeä portaat ja itään. Katsele ympärillesi, ja löydät itsesi säälittävästä makuuhuoneesta. Wow, Mannanan ei taida koskaan tulla tänne, eli tässäpä hyvä piilopaikka. Mene halliin, ja "look" – "look behind tapestry".

Astu länteen ja olet taas portaiden päässä. Kas kas, taikuri on lähtemässä pois. Kun kissa on poissa... Mene pohjoiseen päämakuuhuoneeseen. Tutki laatikot ja ota peili sekä 'vial of essence'. Vilkaise komeroon ja katso vaatteiden alle. Löydät kartan, ota se ja tutki sitä. Se voi olla hyödyksi, jos koskaan pääset pois sieltä.

Varmista että suljet komeron, ja katso sen päälle. Avain? Siitä voi olla hyötyä, joten ota sekin. Kulje etelään ja kiipeä portaat observatorioon. Katso teleskooppiin ja ota kärpänen. Tämän jälkeen palaa takaisin alakertaan.

Aulasta pohjoiseen ja avaa kabinetti. Tutki kirjoja ja liikuta niitä. Jotain paljastui – "move lever". Löydät salakäytävän joten laskeudu portaat. Alhaalta paljastuu laboratorio. Katsele ympärillesi, tutki kirjoja sekä hyllyä ja ota ainekset. Vapaus häämöttää?

Nouse portaat takaisin ylös ja palauta kaikki ennalleen. Mene ulos ja käytä hieman hyväksesi kanoja. "Open gate" ja "get chicken feather". Tämän jälkeen astu alas vievän polun juurelle ja tallenna peli.

Polku vuoren vierellä on vaarallinen, mutta mahdollinen. Jos pääset alas, tallenna jälleen kaiken varalta. Sitten ruudun verran länteen. Nyt kirjoita ruudulle valmiiksi "show mirror to medusa", minkä jälkeen vielä kerran länteen. Hmm, täällä on jotain... Aavistat jotain, PAINA RETURNIA! Medusasta on selvitty.

King's Quest III





Hiiren vallattomat seikkailut

Suuntaa etelään, nappaa kaktus mukaasi ja jatka pari kertaa etelään. Ota käärmeen nahka, minkä jälkeen tussahdus itäänpäin. Ohitsesi lentää haukka, joka pudottaa nahan. Ota sekin ja jälleen itään. Ota joen rannalta muta, mutta älä mene luolaan (jos välttämättä haluat, tallenna edes ensin). Kulje itään ja sieltä pohjoiseen. Ota vettä, minkä jälkeen taas pohjoiseen. Täältä jo löytyy jotain!

Kiipeä portaat ja ruudun verran länteen. Tutki ympäristöä, mutta toistaiseksi et voi tehdä mitään joten ulos vain ja etelään. "Get mistletoe" ja länteen.

Kiva talo. Itse asiassa niin kiva, että sinä välttämättä haluat murtautua siihen. Alakerrasta ei löydy mitään, joten yläkertaan. Siellä on jo jotain. Sitten ulos, katso kukkasia ja "get dew" minkä jälkeen länteen.

Ei mitään täällä, joten pohjoiseen. Reikä maassa, joten "reach in hole". Tallenna, ja laskeudu reikään. Täältä löytyykin rosmo, mutta hän nukkuu joten voit hyvin varastaa häneltä. Laske rahat, tutki karttaa ja osoita kylää. Hups – takaisin kaupassa!

Tutki hyllyjä ja osta neljä tärkeintä kapistusta: suola, kalaöljy, tyhjä pussi ja laardia. Ja nyt takaisin vuorelle kotiin. Tassun tassun, muista tallentaa.

Vuorenhuipulla taasen. Onko taikuri palannut? Seuraako satikutia? Ei sentään, joten piilota tavarat yläkerrassa huoneeseesi sängyn alle. Ota hedelmä ja odota taikurin palaamista. Hänellä on nälkä, joten tarjoile hedelmä ja odota että hän syö muonansa.

Taikurin poistumisen jälkeen odota hetki, ja mene hänen makuuhuoneensa oven taakse. Kun hän ottaa iltaryyppynsä mene huoneeseesi, ja ota kaikki tavarasi. Nappaa myös kissa ja "get cat hair". Laskeudu alakertaan, avaa salakäytävä ja portaita pitkin alas...

Ota vanha taikakirja, "open book to page II" ja ala taikoa. Seuraa ohjeita tarkasti (Step II on: put the dog fur in the bowl). Sepä onnistui, joten avaa kirja sivulta IV ja jatka taiontaa. Kun olet valmis avaa sivu XXV ja taas puuhaamaan. Kun olet valmis heilauta taikasauvaa, jolloin leipomus onnistuu. Enää vain yksi ongelma: kuinka saada vanha pirulainen syömään tuo yköttävä leivos?

Hiiri se kissan söi

Katso karttaasi ja osoita vuoren juurelle – WHOOSH! Kiva luola, mennään ja orientoidutaan siihen: "dip eagle feather in essence" ja lennä sisään. Löydät oraakkelin, jonka näkyihin katsomalla opit kaikenlaista. Jotta voisit täyttää tehtäväsi sinun on hankkiuduttava eroon tyrannistasi.

Viimeistelläksesi taiat tarvitset vielä hieman tavaraa. Kulje länteen ja ylitä puro, sitten kahdesti pohjoiseen ja vielä itään. Kyllä, siinä on Kolmen karhun talo. Astu sisälle kun nallukat ovat poistuneet ja pöydällä on mitäpä muutakaan kuin puuroa. Mikä erinomainen paikka leivoksen piilottamiseen, joten nappaa se ja poistu sukkelaan.

Etsintä jatkuu, askel länteen ja sinut ryöstetään. Onneksi tiedät missä piilopaikka on, joten sinne. Kerää tavarasi pois, ja tutki paikkoja tarkemmin. Nyt takaisin vuorenhuipulle. On helpompikin keino päästä sinne kuin polun tallaaminen, joten lentoon!

Korjaa sisällä todisteet alhaalla käynnistäsi, toisin sanoen pistä salaovi kiinni ja taikasauva paikalleen. Mene huoneeseesi ja laita taikaleivos puuroon (put cookie in porridge, look at porridge). Pudota muut kamat ja mene ruokailuhuoneeseen odottamaan taikurin heräämistä. Viimein hän tulee, joten mene keittiöön muka valmistamaan ateriaa. Palatessasi tarjoa ruoka, "feed wizard" ja Zappadong – olet vapaa!

Hae kaikki tavarasi, ota taikasauva ja laskeudu laboratorioon. Valmista kaikki taiat, minkä jälkeen olet valmis täyttämään tehtäväsi, pelastamaan vanhempiesi valtakunnan.

Hiiri palaa pesään

Täältä on päästävä pois, joten tökkää karttaa kylän kohdalle ja astu baariin. Löydät kolme merimiestä, anna kultasi heille ja mene sitten laivalle. Valitettavasti miehet eivät olekaan kunnon merimiehiä, vaan piraatteja jotka ryöstävät sinut ja heittävät lastiruumaan. Ruumasta löytyy laatikko, joten siirrä se tikkaiden alle ja hyppää sen kautta tikkaille. Ota tavarat kapteenin arkusta ja tutki laivaa. Jos jäät kiinni sinut heitetään takaisin ruumaan, mutta milläpäs he arvaisivat kuinka pääsit pois. Myös tavarasi ovat samassa paikassa. Ota myös löytämäsi lapio.

Palaa takaisin ruumaan ja kuuntele piraattien puheita. Jonkin ajan kuluttua kuuluu huuto "Land Ho!", ja ankkuria aletaan laskea. Nyt sinulla on tilaisuutesi: tee unitaika ja kiipeä ylös. Sukella mereen ja ui maihin. Mene itään, ja huomaat että kapteeni on pelastunut taialtasi. Muistele mitä piraatit puhuivat ollessasi ruumassa, ja katsele ympärillesi. Soveltamalla tietojasi löydät aarteen. Ota se mukaasi ja marssi pohjoiseen.

Etsi polun alkupiste ja kulje sitä pitkin vesiputouksen luo. Onkin hyvä aika vaihtaa etenemismuotoa, joten siivet niskaan ja lentoon. Lennä polkua pitkin risteykseen asti, ja laskeudu eteläiselle polulle. Päädyt lähes pystysuoran seinämän luo: alas vain. Päästyäsi kielekkeelle asti liiku länteen ja astu luolaan. Vieläkin alemmas, varovasti. Ja sitten taas ylös, lopulta kuitenkin löytänet polun, tallusta sitä pitkin kunnes saavut jälleen yhden luolan luo.

Portaiden yläpäässä vaaran tunne iskee. Varustaudu – "rub ointment on self". Sitten länteen, ja mikäs se siinä tuijottaa: lohikäärme! "Stir storm brew with finger" ja ylikasvaneesta madosta on selvitty. Kunnon herrasmiehenä päästät Rosellan irti köysistä. Laskeudu portaat Rosellan seuratessa, ja mene länteen josta jatkat pohjoiseen. Juttele menninkäisen kanssa ja seuraa häntä. Viimeinkin kotona!

Jukka O. Kauppinen

Ratkaise
Countdown



Muistivammainen maailmaa pelastamassa

●● Olet agentti Mason Powers, joka eräänä aamuna herää pää kipeänä turkkilaisessa laitoksessa. Muisti on mennyt ja pian menee aivoista loputkin juopon lääkärin lobotomialeikkauksessa.

Paikka on Sanctuary, jonne sijoitetaan "hankalat" agentit. Sinua syytetään pomosi Frank McBainin murhasta. Kuka on Scorpio? Kuka järjesti sinut tänne? Kuka vuotaa tietoja? Kuka esitti Spockin isää Star Trek III:ssa?

Matkusta pelkällä lentokoneella, sillä aika on rahaa tärkeämpää. Lisää rahaa saa Italiasta baarin venttiautomaatista.

Keskiyön pikajuna

Herätessäsi olet omassa pikku sellissäsi. Lattialla on muki ja sängyn alla avain. Pyydystä seinällä vaeltava lutikka mukiin. Lue sängyn päädyssä oleva sairaskertomus. Gasp! Puhu käytävällä kulkevalle vartijalle ja anna hänelle lutikka, niin hän tuo sinulle ruokaa.

Ota tarjottimelta veitsi ja hakkaa ikkunanpieltä, kunnes verkko irtoaa. Avaa ikkuna, niin pääset rakennusta kiertävälle ulokkeelle. Mene pari ikkunaa oikealle, avaa ikkuna ja mene sisään.

Mene käytävään ja siivouskomeroon (1), josta löytyvät hyödylliset sakset ja huopa. Tyhjästä vuodeosastosta (2) löydät nuken, joka sängyssäsi hämää vartijat eikä hälytystä kuulu.

Eristyssellissä (3) värjöttelee seonnut kollegasi, joka vastaa kysymyksiisi sisäpuhelimen välityksellä saatuaan huovan. Hylätyssä huoneessa (4) siirrä taulua, jolloin sen takaa paljastuu viesti. Avainkin on kätketty tyynyn alle.

Mene yläkertaan, leikkaussalin pukuhuoneeseen (5). Pyyhe peittää avaimen, jolla saat omat tavarasi sisältävän kaapin auki (kolmas vasemmalta). Toinen avain avaa toisen kaapin, joka sisältää vuorikiipeilysaappaat (kolmas oikealta).

Varastohuoneessa (6) on sorkkarauta, jolla avaat arkistokaappien päällä olevan, vuorikiipeilykoukun sisältävän laatikon. Lue lehti. Leikkaussalista (7) löydät lampun laatikosta ja toisessa leikkaussalissa (8) on kelpo tohtori heitellyt tikkaa skalpellilla.

Mene tohtori Farouk Hashishin toimistoon (9) ja lue sekä lattialla oleva lehti että kirjoituskoneessa oleva kirje. Siirrä taulua jotta saat selville kassakaapin yhdistelmän. Kassakaappi on kirjojen takana ja parantaa rahatilanteesi. Avaa myös arkistokaappi ja lue tiedostot. Pöydällä oleva avainrengas kannattaa ottaa mukaan. Uhkaa tohtoria skalpellilla, jolloin hän pienellä suostuttelulla kertoo miehestä nimeltä Fontaine.

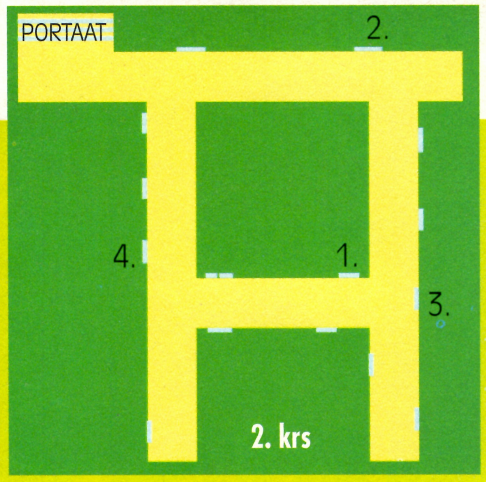
Mene kellariin ja avaa ovi avaimella. Katko seinällä olevasta puhelinlaatikosta johdot saksilla. Hiiliin on kätketty hakku, jolla hakataan seinässä olevien kirjaimien ylle reikä. Aukosta pääset labyrinttiin.

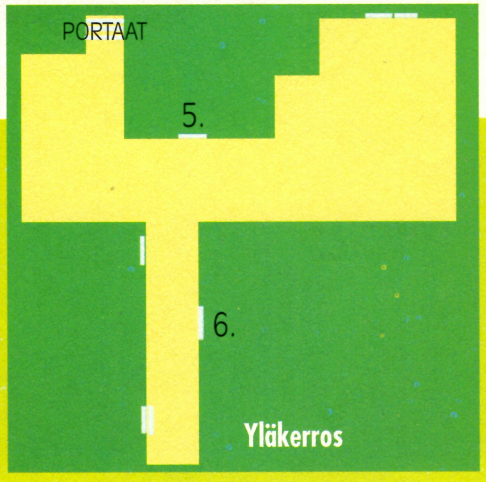
Labyrintin toisessa päässä pikku viinikellarissa makaa kuollut mies, jonka tutkiminen palauttaa taas muistoja mieleesi. Ota lattialta rätti ja putsaa sillä viinikehikon oikella puolella oleva epäselvä laatta. Avaa sorkkaraudalla laatikko ja ota sieltä viinipullo. Siirrä viinitelineessä olevia pulloja siten, että räpläät ylimmän rivin ensimmäistä, toiseksi ylimmän neljättä ja alimpien rivien kolmansia eli 1433, kuten laatta kertoi. Narinan saattamana salaovi aukeaa ja pääset jyrkän kallion juurelle. Kiipeä seinää pitkin ylös selvittäen kallionkielekkeen koukullasi. Autoja! Autoon pääset lääkärin pöydältä löytämälläsi avainnipulla. Vapaus! Mene heti kotiisi.

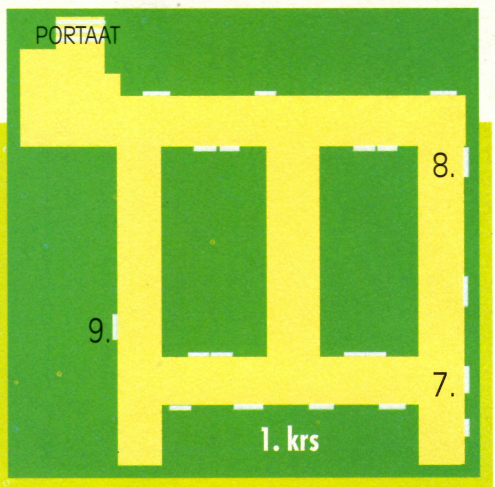
Kotona paras

Taas tyyny peittää avaimen. Lattialla oleva kuva on kiinnostava, samoin kirjoituskoneessa oleva kirje. Katso myös kirjoituspöytää, josko se palauttaisi jotain mieleesi. Ota paristot.

Mene keittiöön ja vapauta papukaija lintuhäkistä avaimella. Lintu tiputtaa avaimen, kun lahjot sen pöydältä löytyvällä keksillä. Siirrä jääkaapin päällä olevaa kukkaa siirtämällä paljastuu lokero jossa on CAD, jonka luonnollisesti otat. Avain sopii olohuoneen kirjoituspöydän ylälaatikkoon, joka sisältää CA-Din salasanan (DOLPHIN). Käy-







tä CADia ja lue tuleva viesti. Lukaise vielä koneen muut tiedostot.

Sen jälkeen matkustat McBainin asuntoon. Rikkinäinen ikkuna palauttaa taas menneitä mieleesi. Pöydän ja tuolin väliin on tipahtanut avain, joka sopii patsaan kilpeä siirtämällä löytyvään lukkoon. McBainin tietokone tulee esiin takan salaoven takaa, joten pistä kone päälle ja lue tekstit. Ota muoviräjähteet tietokoneen alta ja pöydältä muistilehtiö, jonka analysoit CADilla.

Kirjahyllyä siirtämällä löytyvä kassakaappi aukeaa tietysti räjähteillä ja paljastaa laatikon. Laatikossa on Israelissa työskentelevien irakilaisten agenttien asiakirjat. Kirjahyllystä on laatikko, jossa on passi ja rahaa. Ennen matkustusta käy Lisan luona. Jos papukaija ärsytti, käy räjäyttämässä se.

Kohde: Rachel Akure, Jerusalem. Rachel suostuu vastaamaan kysymyksiin, kun saa irakilaisagenttien asiakirjat. Rachel myy sinulle myös nukutus/totuusseerumitikan.

Matkusta Kairoon Fontainea etsimään. Avaa roskalaatikko ja sujahda sisään. Kun Fontaine on roskiksen kohdalla, lyö häntä tikalla, jolloin hän vastaa avuliaasti kysymyksiin. Poistu roskalaatikosta ja matkusta Ateenaan Black Decemberin päämajaan.

Luona Mustan Syyskuun

Kävele kiven luo, ota se ja mene keskellä olevan seinän taakse piiloon. Odota niin kauan, kunnes vartija poistuu. Pistä katapultti toimintakuntoon pistämällä siihen katapultin varren, virittämällä se vivusta ja lataamalla se kivellä. Vedä vivusta, kun vartija on teräväkärkisen varjon kohdalla, niin terroristivesseli muuttuu kaksiulotteiseksi. Mene ovesta, mutta varo vartijaa. Laatikoita hyväksi käyttäen mene ylävasemmalla olevaan huoneeseen. Pistä räjähdettä monitoriin heti, kun vartija tulee alhaalta ruutuun, niin hänen pitäisi räjähtää monitorin mukana.

Mene panttivangin luo ja avaa hänen siteensä. Juttele hänen kanssaan saadaksesi häneltä valokuvan, jonka salat selviävät CADIlla. Älä unohda lukea Jackalin tietoja.

Seuraava etappi: Barcelona ja Carlos. Carlosin kielenkannat heltiävät viinipullolla ja rahalla saat tiirikkanipun, jolla Black Septemberin kassakaappi aukeaa. Ota lappu ja tutki se CADilla saadaksesi tiedot ydinräjähteen neutralointiin.

Golden Desire

Matkusta Italiaan Golden Desiren luo. Lue baaritiskillä oleva lehti ja tarjoa baarimikolle rahaa, jotta hän alkaa tietää enemmän. Mene salin puolelle ja juttele Golden Desiren kanssa. Kun hän lähtee tanssimaan, odota niin kauan että gorilla poistuu ja pujahda sisään verhoilla peitetystä ovesta. Koruraisian avain löytyy oven yläkarmin päältä. Rasiasta löydät avaimen pöytälaatikkoon, josta löytyvän kirjeen tutkit CADilla. Kysy baarimikolta Buzz Brehznevistä ja matkusta hänen luokseen. Kalasta häneltä Scorpion olinpaikka ja osta rahalla nukutuspillereitä.

Matkusta Scorpion luo ja kysele tarvittavat kysymykset. CADiin on tullut postia, joten lue se ja matkusta Roomaan ensin Lisaa, sitten Jack Quinnia tapaamaan. Tottakai Colosseum kuuluu ohjelmaan, mutta PAU! sinulta tempaistaan taju kankaalle.

Leijonan ruokaa

Herättyäsi olet tosi tukalassa pinteessä, mutta ota rauhallisesti. Kun köysi katkeaa mene heti häkkiin. Tiikeri seuraa perässä, joten pujahda ulos ja vedä vivusta niin tiikeri saa raivota vankina miten haluaa. Paras tapa on on jo ennakkoon valita MOVE SWITCH ja painaa F3 kun tiikeri on häkissä. Ota köysi ja etsi koukku luiden alta, niin saat kivuttua ikkunaan.

Huoneessa oleva säkki sisältää tavarasi. Roskapussin alla on postikortti, jossa oleva mikrofilmi löytyy CADilla. Tutki CADilla korttia. Ota pöydältä piirustukset ja lue lehti. Ulos pääsee painamalla ruumiin jalkojen vieressä olevaa seinäkiveä, jolloin salaseinä aukeaa. Poistu tästä kidutuksen kammiosta.

CADissa on taas postia, joka saa sinut menemään Jugoslaviaan junamatkalle. Ensimmäisen vaunun lattialta löytyy sähke ja lehti, jotka luet. Mene makuuvaunuun ja tutki heti ensimmäinen matkustamo. Avaa seinällä oleva sänky, niin esiin ponnahtaa tuore ruumis. Lompakkoa tutkimalla selviää, että ruumis oli ennen pappi.

Poistu huoneesta ja mene kolme ovea oikealle, niin löydät Jackalin. Houkuttele hänet puheillasi ulos ja pane pillerit hänen ruokaansa. Mene ulos, johonkin toiseen huoneeseen, palaa takaisin ja avaa kaappi. Ota sieltä työkalut äläkä unohda laukkua ja papinvaatteita.

Mene tavaravaunuun ja avaa toisen oven edessä oleva laatikko, josta otat räjähdysaineen.

Eiffeltornin juurella

Saavut ihanaan Pariisiin ja vastassasi on nainen, jolle annat laukun. Nainen kuljettaa sinut määränpäähäsi. Perillä menet ovesta vasemmalle ja otat hammaspyörän. Palaa takaisin ja laita hammaspyörä akseliin. Käännä katkaisinta ja poistu vasemmalle. Viemärin pitäisi kuivua, kun portti sulkeutuu.

Mene vasemmalle tikapuiden luo viemäriuoman kautta ja kipua tikkaat. Räjäytä oikealla oleva ovi, mene sisään ja siirrä sekä norsua että sen takana olevaa seinäkiveä. Katso laitetta ja ruuvaa sen ruuvit auki. Käännä kytkimet Black Decemberin päämajasta löytämäsi kirjeen osoittamalla tavalla, eli

sininen – kello 3
vihreä – kello 9
punainen – kello 6

Katkaise sitten johdot järjestyksessä vihreä, punainen ja sininen. Näin on pommi purettu, syylliset saavat rangaistuksensa ja McBainin todellinen murhaaja paljastuu.

Jarmo Niemi

Kurjan keskustelijan apu-opas

NIRVA TOOMISH:	2x pleasant, help, offer bug.
VANKI:	2x pleasant, offer blanket
FAROUK HASHISH:	bluff, 2x pleasant, 2x hassle.
PANTTIVANKI:	help, ask about Jackal
BUZZ BREZNEV:	2x hassle, help. Tyrmäyskapselit $300
CARLOS:	2x bluff, 2x pleasant, offer wine. Tiirikka $300.
JACKAL:	bluff, hassle, help.
GINA:	help, bluff, offer attache.

Vastaisku Kaaoksen vastaiskuun

CHAOS strikes back

●● Dungeon Masterilla ja sen jatko-osalla Chaos Strikes Backilla on vaatimaton maine: monet pitävät pelejä kaikkien aikojen parhaina tietokonepeleinä ja jostain syystä myös vaikeimpina. Chaoksen kartat julkaistiin Pelit 1990 Syksy -kirjassa, nyt seuraa lisäapua tekstin muodossa.

Chaoksen rakenne on seuraavanlainen: risteyksestä pääsee neljään eri käytävään, jotka on nimetty eri ammattien mukaan, eli soturi-, varas-, velho- ja pappikäytävät. Jokainen käytävä johtaa paikkaan nimeltä Demon Director, josta taas haarautuu näiden käytävien toinen osuus. Corbumin saamisen jälkeen tasot yhtyvät demonitasolla. Jos ratkaisu tuntuu oudolta, se johtuu siitä, että peli yhdistää tiettyjä osioita sattumanvaraisessa järjestyksessä.

Chaos Strikes Back kannattaa aloittaa "tyhmällä" tempulla eli reinkarnoimalla uudet hahmot tavallisen henkiinherättämisen sijaan. Seuraus: alastomia mokuja, jotka eivät osaa mitään, mutta kun myöhemmin osaavat ovat kaksi-kolme kertaa parempia kuin etukäteen koulutetut. Muista, että freezatut lohikäärmeet kuolevat parhaiten myrkkypilveen ja joka kellarista on kaksi tietä pois.

Ja sitten esiin Pelit 1990 Syksy -kirja, josta löytyvät Chaoksen kartat ovat painonsa arvoiset kultaa. Kun viittaamme karttoihin, viittaamme juuri näihin. Tekstissä esiintyvät koordinaatit ovat muodossa taso,x,y.

Oletamme, että olet päässyt edes alkuun Chaoksessa ja jätämme ensi hetket väliin siirtyen suoraan eri reittien "risteykseen".



NETA – Papit pulassa

Suunnista risteyksestä käytävään, jossa on torvi. Jatka käytävän päähän ja palaa takaisin alttarille, jonne on ilmestynyt avain. Käytävän pää heittää sinut sattumanvaraisesti johonkin seuraavista osioista.

1) Huoneeseen, jossa on paljon ovia, joiden takana ei näytä olevan mitään. Tapa täällä asustava pikkuvelho. Käyttämällä avainta löydät paitsi vettä myös teleportin, joka johtaa screamereilla täytettyyn huoneeseen.

2) Käytävään, jonka päässä on nappi. Napin painallus avaa seinän ja päästää vapaaksi kymme-

niä lentäviä kolmipäisiä hirviöitä. Älä haaskaa manaa, vaan käytä heikkoja tulipalloja. Salaluukusta pääset kellariin.

3) Screamereita täynnä olevaan huoneeseen. Varo huoneeseen silloin tällöin ilmestyviä hämähäkkejä, Horn of Fear on tehokas niitäkin vastaan. Koillisnurkassa on illuusioseinä, jonka takana ovat portaat kellariin. Käy hakemassa tavarat ja palaa takaisin. Mene nurkassa olevasta ovesta ja käänny aina ensimmäisestä kulmasta vasemmalle. Kannattaa pitää pari heikkoa tulipalloa valmiina lentäviä "kärpäsiä" vastaan.

Käveltyäsi portaat ylös pääset huoneeseen, jonne ilmestyy muumioita. Aja Horn of Fearilla muumio koppiin (yksi per koppi) ja sulje ovet. Tämän jälkeen huoneen ansaluukku sulkeutuu ja voit painaa sen takana olevaa nappia. Hae avautuneen seinän takaa löytyvä sauva ja mene ovesta.

Oven takana on pitkä käytävä. Kävele viimeisen kuilun vierestä kolme askelta eteenpäin ja yksi oikealle illuusioseinän läpi. Pyöri paikallasi ja pian eräs seinä aukeaa. Hae tavarat ja mene portaista ylös. Nyt kannattaa valmistaa voimakas tulipallo, sillä portaiden takana väijyy varas.

(5,9,0) Kävele ilmassa lentävien esineiden tielle ja ota ne. Kun tulet isoon huoneeseen kävelet vain suoraan eteenpäin ja pääset läpi. Mene portaat ylös, kerää haarniskanpalanen ja mene taas ylös. Pienen vaelluksen jälkeen löydät itsesi paikasta nimeltään Diabolical Demon Director (7,4,16). Ensimmäinen osuus on läpäisty.

NETA – Episode 2

Mene portaat ylös (8,5,16) ja listi demonit, mutta älä kaikkia kivihirviöitä. Houkuttele sitten yksi kivihirviö vesipullon vieressä olevalle lattianapille. Huomaat luukun sulkeutuvan: juokse äkkiä sen yli ja pudota sen takana olevalle lattianapille esine. Ammu ovelle päin ovenavaustaika ja tuhoa sieltä tuleva demoni. Pudota tavara lattianapille. Voit käydä alhaalla, mutta siellä ei ole mitään tärkeää.

Kiipeä portaat ylös ja sudet listittyäsi mene teleporttiin. Voit painaa seinässä olevaa nappia, jos haluat. Etsi portaat alas ja paina nappia. Jos et pääse enää alaspäin tästä, palaa takaisin ja painele lattialuukkuja ja vastaavia ja yritä uudelleen.



Alas päästyäsi houkuttele luuranko kalterioven edessä olevaan syvennykseen (Horn of Fear ja Freeze Life -kuutiot ovat hyvä apuväline) ja paina tiiltä. Mikäli ajoitus pelaa, siirtyy luuranko oven toiselle puolelle, tulipallo laukeaa, luuranko tuhoutuu ja ovi aukeaa. Seinässä oleva silmälle pitää näyttää tiirikoita, niin Ros-käytävä aukeaa Demon Directoriin.

Käy hakemassa arvokas kilpi (muista varoa tulipalloja) ja mene ylös. Olet saapunut Corridor of Fireen, jonka nimen salaisuus selviää äkkiä. Tarkkaile lattiaa, jottet putoa salaluukusta. Salaluukusta pääsee yli menemällä sen viereiseen komeroon, painamalla nappia ja menemällä nopeasti hetkeksi sulkeutuvan luukun yli. Älä käytä hiirtä, vaan näppäimistöä!

Käytävästä selvittyäsi saat ensimmäisen corbumin palasen, jos olet kyllin nopea. Sitten ei muuta kuin tiputtaudut luukusta alas ja pääset takaisin risteykseen.

DAIN – Voi velhoa voi

Dainin alkuosuudella joudut risteykseen, joka tulvii hämähäkkejä. Oikea suunta on suoraan edessäsi, mutta toki sivuhuoneet kannattaa tutkia.

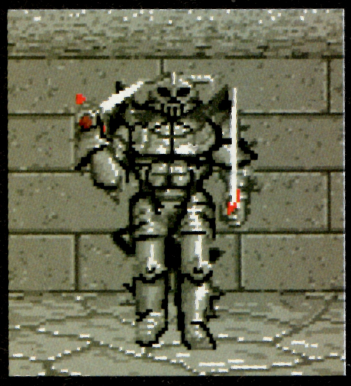
Kun olet paikassa, jossa on paljon teleportteja, olet oikealla suunnalla. Kun kartoitat teleportit löydät reitin ylös.

Valmistele Dispell-taikoja, sillä portaiden yläpäässä olevassa huoneessa on paljon niitä kaipaavia "lätäköitä" (vesielementaaleja?). (Huomaa myös, että löytämästäsi sauvasta voi loihtia Dispell-taikoja). Kerää taikalaatikot ja astu "Laughing Pitin" päältä salamannopeasti kaksi askelta itään. Kun seuraavaksi kävelet kaksi askelta etelään, teleporttaat huomaamattasi toiseen huoneeseen. Etsi käytävä, mutta ÄLÄ mene portaita ylös.



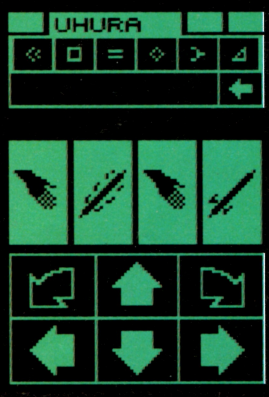
Listi oven takana olevat muurahaismiehet ampumalla tulipalloja teleporttiin. Mene oven taakse ja ammu teleporttiin ovenavaustaika. Kun loput muurahaismiehet hyökkäävät, ansaluukku sulkeutuu. Käytävä näyttää päättyvän umpikujaan, mutta odota, niin seinä aukeaa. Käytävän päässä on nappi, joka ampuu Dispell-taikoja viereiseen huoneeseen. Käytä röntgenkatsetta varmistuaksesi, että osut joka napinpainalluksella. Palaa sen jälkeen näkymättömän teleportin kautta takaisin huoneeseen, jossa on "Laughing Pit" (teleportti on niillä main, mistä tulit tähän käytävänosaan). Avaa ovet joko väkivalloin tai tulipalloilla ja tuhoa niiden takana olevat "lätäköt". Painele nappeja ja mene portaita ylös. Harhailtuasi jonkin aikaa pääset uuteen käytävään.

Käytävä päättyy oveen, jonka oikealla puolella on oviaukko isoon huoneeseen. Mene sinne ja käänny heti oikealle etsimään seinästä nappia. Paina nappia pari kolme kertaa. Napin painallus luo limamiehen, joka kävelee päin huoneessa risteilevää tulipalloa. Jos näin ei meinaa käydä, auta asiaa Horn of Fea-











rilla. Huoneen päästä löytyy suuri aarre: Vorpal Blade! Kun otat sen ja avaimen, jätä jotain tilalle. Huone muuten kuhisee vesielementaaleja.

Avaa ovi ja mene eteenpäin. Käy painamassa illuusioseinän takana olevaa lattianappia. Palaa isoon huoneeseen ja tuhoa lähellä oviaukkoa oleva kalteriovi tulipallolla.

Pian joudut todistamaan olevasi velho. Se onnistuu Zo Kath Ra -loitsulla. Tee loitsu etukäteen, ota se käteesi ja näytä sitä silmälle. Varaudu massiiviseen lentävien käärmeiden hyökkäykseen. Yleensä ottaen varo ampumasta avoimien luukkujen päällä leijuvia käärmeitä, koska yhdellä on tärkeä avain.

Teleporttaudut eteenpäin. Paina seinässä olevaa nappia ja peruuta salamannopeasti hetkeksi ilmestyvään teleportteriin.

Paina käärön luona olevia nappeja kutakin kerran. Kun löydät arkun ja portaat ylös Demon Directoriin on homma hanskassa.

DAIN – Corbumia haluan vain

Houkuttele taas kivihirviö luukulle. Tällä kertaa astu sulkeutuneen luukun päältä vasemmalle. Tuhoa mustaliekki ja mene (toivottavasti) auki olevasta ovesta. Jos ovi on kiinni, käy painelemassa erilaisia lattianappeja ja vastaavia. Löydät hyvin pian oven takaa oven, jonka takana on velholuolaston ratkaisu.

Älä ota ylhäältä löytyvistä tavaroista kaikkia. Ihan lopussa on todettava, että silmät valehtelevat. Kävele siis tyhjän päällä ja hae corbum.

KU – Soturin tie

Taistelijan luolastosta selviää voimalla, kuten alusta löytyvä miekkakin osoittaa. Juota siis hahmoillesi runsaasti lisävoimajuomaa. Muurahaismiehet ja hämähäkit ovat vain esimakua tulevasta. Muumioita potkittaessa ninjalevelit kasvavat kohinalla.

Kun löydät Executionerin, älä ota sitä heti, vaan tuhoa ensin huoneessa olevat kaaosritarit yksi kerrallaan vaikka porteille johdattamalla, jolloin omaa mätkimistä tehostaa metalliovi.

Kun menet portaita alas, pääset lohikäärmeen pesään, josta löytyy jättiaarre (illuusioseinän takana). Palaa luolaston alkuun aarteen haettuasi ja mene illuusioseinän takaa portaat ylös. Tapa skorpioni ja pääset Demon Directoriin.

KU – Corbum on mu!

Astu kuiluun, kuten käsketään, ja palaa ylös. Tuhoa kivigolem ja avaa ovi. Toisin kuin seinällä lukee, oven takana oleva käytävä ei ole umpikuja. Seinä avautuu, kun neljän kaaosritarin retkue tulee tarpeeksi lähelle. Älä tapa niitä, ainakaan ennen kuin seinä on auennut.

Avautuneen seinän jälkeen saatkin kävellä TOSI pitkiä käytäviä pitkin. Kannattaa tutkia seiniä, sillä eräästä paikasta löytyy nappi, joka avaa tien lohikäärmeiden pesään. Tapa asukit.

"Do you have the power?" kysyy seinä. "I have the Tower of Power, you silly eye!" riittänee vihjeeksi siitä, mitä silmälle pitää näyttää.

On taas aika hakea corbumin palanen ja mennä teleporttiin.

ROS – Varas vaikeuksissa

Kun et pääse eteenpäin lattiassa olevan luukun vuoksi, käänny ja heitä joku pieni tavara teleporttiin, jolloin sen pitäisi lentää kaltereiden läpi lattialuukulle.

Vivusta ei kannata vetää, vaikka niin kehotetaankin tekemään. Sen sijaan kannattaa heitellä tavaroita teleportin ohi lattianapeille, mutta ei se niin välttämätöntä ole, koska Rosin kellarista pääsee illuusioseinän läpi toiselle puolelle.

Kaaosritarit saa hengiltä pudottamalla ne luukuista alas, kunhan pitää huolen, että ne tippuvat kaksi kerrosta Rosin kellariin. Yhdellä ritarilla on tärkeä avain.

Death Rown-nimiseen paikkaan ei ole pakko mennä, eikä sinne edes usein pääse. Oven takana olevista skorpioneista pääsee kätevästi eroon tulipallojen avulla. Tulipalloja saa ammuttua napin avulla.

Hae jalokivi ja tule varovasti takaisin tulisuojat päällä.

Kun menet portaita ylös, pääset lohikäärmeiden kansoittamaan illuusioseiniä täynnä olevaan huoneeseen. Ei ole syytä paniikkiin: lohharit kuolevat ensimmäisestä myrkkypilvestä. Etsi illuusioseinien seasta avain ja mene etelään. Etsi vielä toinen avain lattialuukkuja täynnä olevan huoneen vierestä. Myös tämä toinen avain on illuusioseinien takana. Sitten ei muuta kuin etelään (taas illuusioseinän läpi, eikö ole mukavaa?) ja Demon Directoriin.

ROS – Corbum, kii-tos!

Mene sinne, missä pelottelit luurankoja pelin alkuvaiheessa ja näytä silmälle tiirikoitasi. Jos luuranko ei tuhoudukaan tulipallolla kun siirrät sen oven taakse, joudut tappamaan sen nuolilla, kivillä, heittotähdillä tai muilla kalterioven läpäisevillä ammuksilla.

Portaiden yläpäässä oleva luukku on nyt sulkeutunut. Paina sen takana olevia irtotiiliä oikeassa järjestyksessä (älä kysy) ja teleportti häviää. Selvittyäsi "karusellista" tarvitset kärsivällisyyttä etsiessäsi oikeaa lattialuukkua, mistä mennä alas. Olet oikeilla jäljillä pudotessasi vain yhden kerroksen alaspäin.

Corbumin palasen haettuasi on aika tehdä tilit selväksi Kaaoslordin kanssa, da-daa.

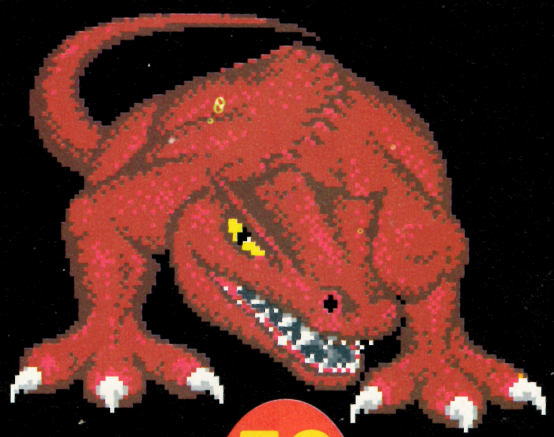
FUL YA, CREEP!

On olemassa monia tapoja tuhota lopun valtavat demonilaumat. Helpoin on tässä: teleportti demoniluolaan löytyy aika läheltä paikkaa, mistä tulet lopputasolle. Paina nappia ja teleporttaat. Jos löydät huoneesta isot laumat demoneita, olet oikeassa paikassa. Pysy näkymättömän linjan takana, kunnes olet saanut demonit hengiltä, sillä jollei linjaa riko eivät demonit tule yli.

Eräällä demonilla on Master Key, jolla avaat huoneesta löytyvän oven. Seuraavassa huoneessa väijyy itse Kaaoslordi, jota voi yrittää tappaa, mutta välttämätöntä se ei ole. Peli loppuu, kun heität kaikki corbumit Ful Ya -pittiin.

Loppuratkaisu on muuten älyttömän tylsä. FTL:n pojat lienevät kyllästyneet peliin lopussa, ja loppu on jäänyt vähän hätiköiden tehdyksi. Väliäkö tuolla, onhan itse peli loistava. Ja kyllä se Eye of Beholderin lopun päihittää.

Tero Valkonen



Vikaa kellotaajuudessa?



Meneekö mikroharrastuksesi joskus päin penkkiä tai suorastaan sen alle? Ohjelmat eivät toimi ja bugeja on enemmän kuin kennelissä. Muista, että vika voi olla muuallakin kuin laitteistossa.

Jos oma kellotaajuutesi ei yllä samalle tasolle koneesi kanssa, tarvitset kenties pikaista apua. Tilaa MikroBITTI. Se on 11 kertaa vuodessa ilmestyvä turbopaketti, joka panee blitterit vinkumaan.

MikroBITTI testaa laitteet, esittelee niin pelit kuin hyötyohjelmatkin, tutkii, vertailee ja opastaa. Se kertoo grafiikasta, musiikinteosta, tekstureista, bittiviihteestä eikä mikään koneellinen ole sille vierasta; sen sivuilta löydät asiaa Amigasta Atariin ja PC:stä pelikonsoliin.

BiTTI MIKRO

A > TYPE TILAUS.DOC

Pannaanpa toimeksi. Lähettäkää minulle MikroBITTI suoraan alla olevaan osoitteeseen jatkuvana säästötilauksena. Ensimmäinen 12 kk:n jakso vain 209 mk + 1 kk kaupan päälle. Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta vuoden pituisissa jaksoissa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan kunnes lopetan sen puhelimitse tai kirjeitse.

2K05

TILAAJA

OSOITE

POSTINUMERO JA -TOIMIPAIKKA

PUHELIN

Tarjous on voimassa 31.12.1992 asti ja koskee Suomen lisäksi muita pohjoismaita. MikroBITTI asiakaspalvelu, puh. (90) 120 670, PL 35, 10771 Vantaa

MikroBITTI maksaa postimaksun

MikroBITTI
PL 34
VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 01770/4
01771 Vantaa

READY?

Helpoimmin tilaat MikroBITIN palauttamalla oheisen kupongin.



ERIKOISLEHDET OY
TECNOPRESS

Ratkaise
The Immortal





Velhot eivät ole sitä miltä näyttävät

Kun pitkästä aikaa piipahdat katsomaan opettajaasi Mordamiria, hänet onkin kaapattu! Kollegiaalisessa hengessä päätät lähteä pelastamaan hänet, mutta matkan kuluessa käy ilmi, ettei kaikki ole miltä näyttää...

The Immortal edustaa graafisessa loistossaan toimintaseikkailujen ehdotonta ja edelleenkin ylittämätöntä huippua. Valitettavasti se edustaa huipputasoa myös vaikeudessa.

Ratkaisu on testattu PC-versiolla, joka, vaikka vaikea onkin, on valovuosia helpompi kuin yli-inhimillisiä kykyjä vaativat ST/Amiga-versiot. PC-versiossa ei taistelua häviä kuin yrittämällä, ST/Amiga-versiossa pienet spritet vaihtuvine perspektiiveineen pitävät huolen tasaisesta turpiintulosta.

Taso yksi: Varjoissa piilee kuolema

Koodi:_

Lähde huoneesta ja tutki oven edessä oleva ruumis, jolta löytyy Dunricin sormus ja kolme tulipalloa. Lähellä häärivä goblin kannattaa tasia miekalla. Aktivoi tulipallot ja tapa Olindoria ahdisteleva goblin. Kuuntele Olindorin puhe ja avaa arkku saamallasi avaimella. Ota kaikki minkä irti saat ja mene nuolihuoneen eteen (kuolleen miehen luona olevasta ovesta). Tapa goblin tulipallolla. Tutki ruumis ja ota rahat, viesti ja avain.

Mene nuolihuoneeseen ja seuraa kuvan reittiä läpäistäksesi huoneen, jonka jälkeisessä huoneessa kierrä seinää pitkin välttääksesi keskellä olevat ansaluukut.

Seuraavassa huoneessa ammu välittömästi tulipallo soihtuun, jolloin erotat huoneessa liikkuvat varjot. Ota amuletti ja loitsu huoneen nurkasta. Palaa nyt paikkaan jossa tapasit Olindorin ja kulje vieressä olevasta ovesta. Kuopan reunalla pidä amulettia ylhäällä niin että se osuu valoon, mutta älä lue riimuja. Laskeudu alas.

Taso kaksi: Kauniita kiviä, tappavaa limaa

Koodi: 757FC10006F70

Älä koske limaan, mutta ota huoneessa oleva jalokivi. Seuraavaksi tutki luukasaa ja ota miekka. Huoneen tarkempi tutkiminen ei ole viisasta, joten poistu ovesta. Keskustele kauppiaan kanssa, joka kysyy sinulta, ostaisitko häneltä limantorjuntaöljyä. Vastaa kieltävästi, käänny ja palaa takaisin. Nyt hinta on laskenut, joten osta öljy.

Lue Charm-loitsu, jotteivat ympärillä olevat virvatulet tapa, ja ota kulmassa oleva kivi. Tapa edempänä olevat kaksi vartijaa ja kerää Suopeuden pöly. Mene vartioituun huoneeseen ja lue

Charm-loitsu uudelleen, jolloin virvatulet tappavat vartijat. Istuta siemenet maaperään ja poistu nopeasti. Noin 10 sekunnin kuluttua voit palata huoneeseen. Tervehdi kuningasta ja vaihda vesi "VASEN OIKEA KESKELLÄ" -yhdistelmään.

Nyt tallo huoneeseen, jossa limat pyörivät. Käytä sitä ennen kuitenkin limaöljyä. Pudota kivi ja houkuttele lima-oliot sille, jolloin nämä syövyttävät mineraalit pois ja jäljelle jää säihkyvä jalokivi.

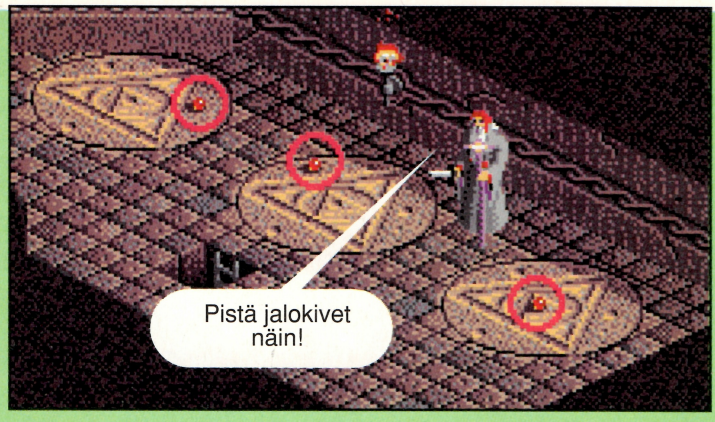
Mene synkästä ovesta. Heitä kohtaamasi vanhan miehen päälle Suopeuden pölyä saadaksesi tältä puuttuvan jalokiven. Mene ovesta ja aseta jalokivet kuvan osoittamaan järjestykseen, niin jatkoyhteys aukenee.

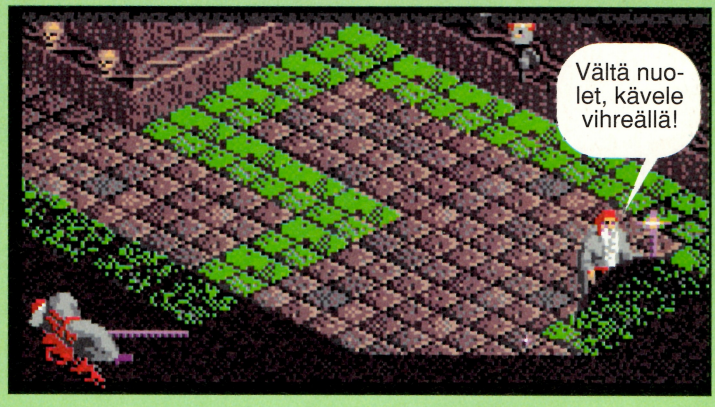
Taso kolme: Piikkejä ja pommeja

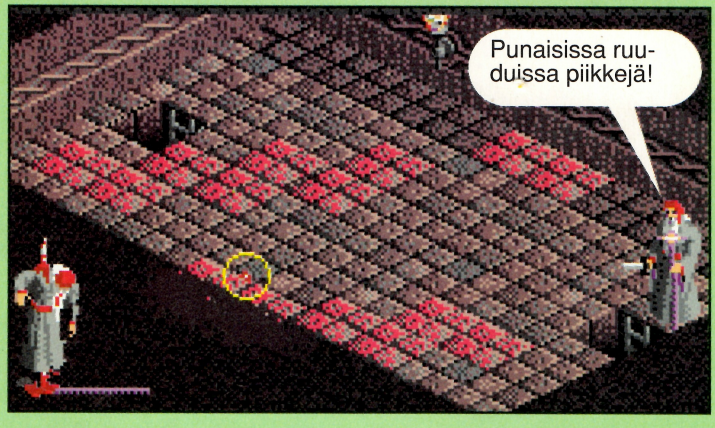
Koodi: 6E1EC21000E10

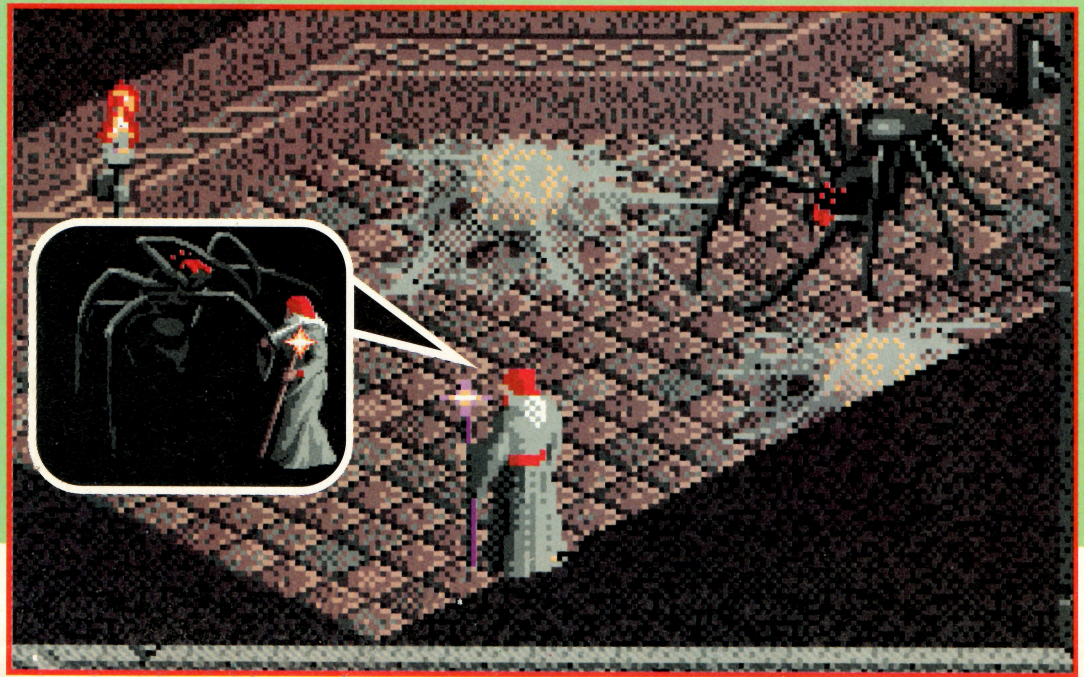
Laskeudu oikeanpuoleisia tikkaita, avaa arkku ja kerää tavarat. Palaa ylös ja laskeudu vasemmanpuoleisista tikkaista. Tapa vasemmalla oleva goblin tulipalloilla ja nappaa sormus. Toisesta goblinista ei pitäisi olla harmia, mutta jos on, tapa se verisesti!

Mene alas. Käytä sormusta muuttuaksesi gobliniksi, jolloin vartija ei hyökkää kimppuusi. Avaa arkku ja ota rahat sekä pommit. Varo kuitenkin menemästä liian lähelle vartijaa! Palaa takaisin alkuun ja laskeudu taas oikeanpuoleisia tikapuita ja tapa peikko. Nappaa tämän rituaaliveitsi. Mene ovesta ja vaihda pari sanaa goblinkuninkaan kanssa.









Tikkaiden yläpäässä odottaa tappavia piikkejä täynnä oleva huone. Hyödynnä kuvaa 3 ja nappaa jalokivi. Mene tikkaita alas ja heitä peikkoa puukolla, mikä aloittaa peikko vastaan peikko -kamppailun, jonka aikana voit livahtaa ovesta.

Tainnuta peikot pommilla ja kaappaa loitsupullo. Mene ylimmästä ovesta ja käytä taas pommeja peikkojen tainnuttamiseen. Mene tulipatsaalle, odota kunnes se muuttuu purppuran värikseksi ja tiputa nopeasti jalokivi. Teleporttaudut toiseen ruutuun. Siirry välittömästi pois teleportterista ja kapua tikkaat alas.

Taso neljä: Lentävä matto

Koodi: 465FA31001EB0

Alku aina raflaava: tuskin on tikkaat laskeuduttu, kun jo peikko hosuu miekalla. Vältä peikon iskuja, kunnes Olindor tappaa sen puukollaan. Mene Olidorin luo, joka antaa lentävän maton. Sitä todella tarvitaan, vaikka käyttöaika onkin rajallinen.

Seuraava huone on kova paikka. Lattia kätkee matoja, tulipallot risteilevät ja lattiassa on vielä tuliputkia, jotka laukeavat, kun niiden päältä lentää maton kanssa. Ennen kuin poistut ensimmäisestä huoneesta, hae sormus nurkan takaa. Maton alareunassa näkyy hohtava kohta, jolla voit paikallistaa itsesi suhteessa lattiaan. Paras yhdistelmä on lentää, lähellä tuliputkia jalkautua, ohittaa putket ja lentää jälleen. Pienellä tuurilla ei joudu matojen ruoaksi.

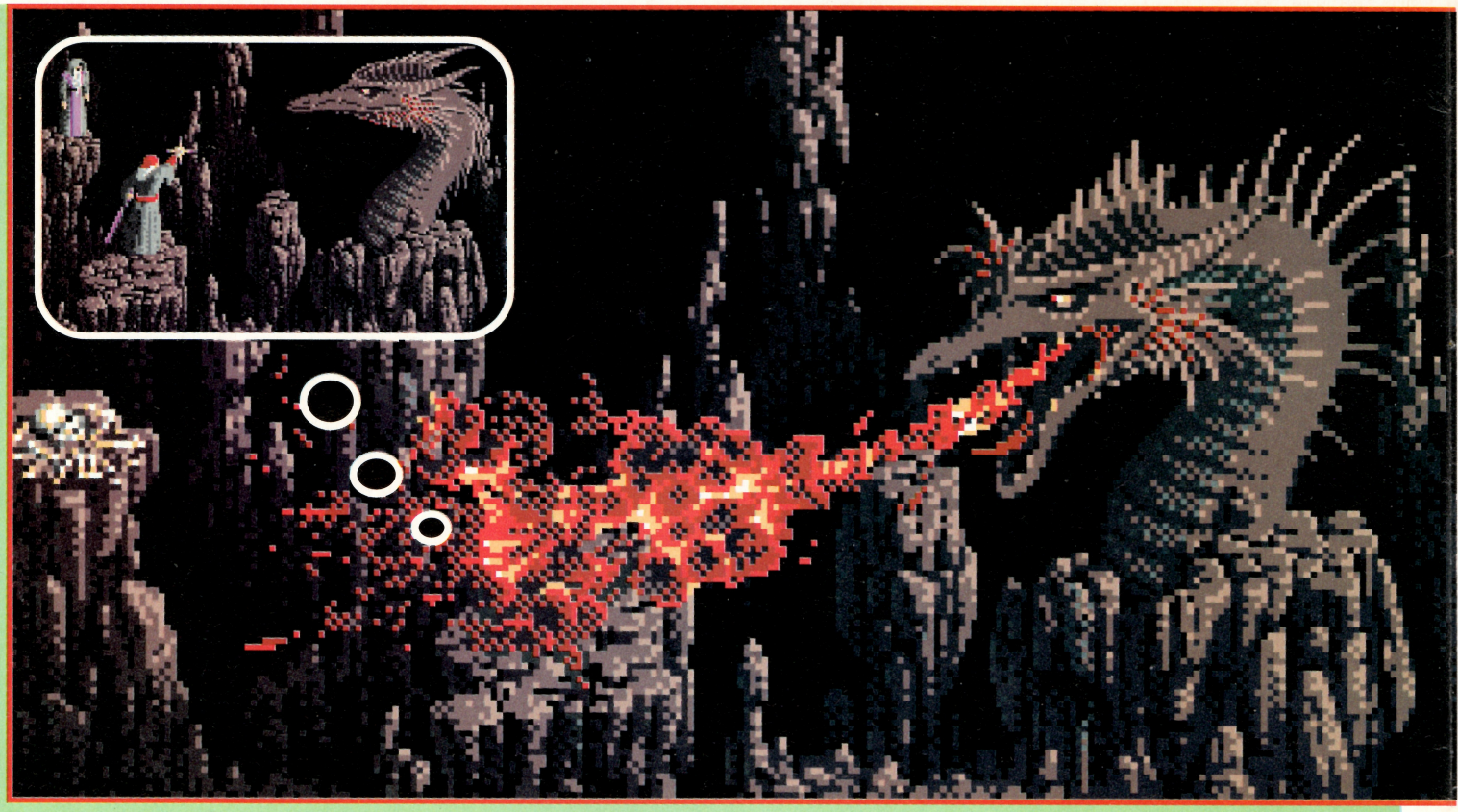
Unosten jälkeen tikkaita laskeutuminen tuottaa palkinnoksi kaksi peikkoa goblinia tappamassa. Jos matossa on vielä aikaa jäljellä, käytä sitä välttääksesi turhaa tappelua. Seuraavien tikkaiden alapäässä odottaa Ana, Dunricin tytär, jolle luonnollisesti annat löytämäsi sormuksen.

Seuraavassa huoneessa yksinkertaisesti kävele kolme kertaa kellon suuntaan kehän sisällä, niin jatkoyhteys paljastuu.

Taso viisi: Hiirenkolosta matojen valtakuntaan

Koodi: D4BFD41000EB0

Goblinien edustaja pyytää mukaan keskusteluun, mutta sitä ennen kaappaa muna lattialta. Partionjohtaja kertoo Norlacista,



kammottavasta vesipedosta, jonka tuhoamiseen he uskovat keksineensä keinot.

Viereisen huoneen kauppias myy kutistusnestettä, jotta mahdut kolosta läpi. Juo se lähellä koloa, mene läpi ja yritä olla jäämättä peikkojen jalkoihin. Kun odottaa noin 15 sekuntia ennen koloonmenemistä, ei tarvitse kääpiönä huidella liian kauan. Kun palaudut normaaliin kokoon avaa arkku, kerää tavarat ja juo heti vettä.

Ammu seuraavan huoneen liskot tulipallolla ja ota avain, jolla pääset ovesta. Seuraa matojen valtakunta. Älä mene portaita, se johtaa vain loppumattomaan käytävään. Turvallinen reitti on vasen-alas-oikea-alas-vasen-alas-oikea-ylös-oikea-alas. Sensorin ääni kimenee kun lähestyt vaarapaikkaa. Testiryhmä ei kyllä ikinä löytänyt reittiä läpi, joten paikka on aika kinkkinen.

Seuraavassa huoneessa muna "kuoriutuu", mutta vältä limaa vaikka isyys aina onkin jännittävää. Kun muna on kuoriutunut, tiputa se ja nouki uudestaan. Pudota muna kolmion keskelle, niin liskolintu tulee ja avaa jatkon.

Taso kuusi: Kuusijalkainen kuolema

Koodi: BCFEF51010A41

Jo ensimmäinen huone paljastaa mitä on odotettavissa: verkkoa joka paikka täynnä. Seinässä on kaksi reikää, joista usein pilkistää hämähäkki. Hämähäkin ollessa toisessa reiässä ryömi nopeasti toiseen.

Seuraavassa huoneessa odottaa kaikkien hämähäkkien äiti. Juokse sitä kohti ja juuri kun lukki on ampumaisillaan juokse vastakkaiseen suuntaan. Hämähäkin ammuttua käänny välittömästi takaisin ja tapa lukki. Mene alas.

Seuraavassa huoneessa on pullo alkoholia, jolla valelet samasta huoneesta löytyvän arkun. Nyt turvallisesti avautuva arkku paljastaa levitaatioloitsun, jolla selviät seuraavan käytävän hämähäkin verkoista ja munista. Pidä kuitenkin kiirettä, sillä levitaatio ei kestä ikuisesti.

Taso seitsemän: Vesihiisi sihisee

Koodi: 6B10F61010AC1

Peikko kiduttaa Dunricia, joten tapa otus. Dunric paljastaa, että koko juttu onkin petosta: Mordamir on paha. Anna Dunricille tämän sormus, niin saat kolme loitsua. Petturi-Olindor yrittää tappaa sinut mentyäsi portaita, joten tee se hänelle ennen kuin hän tekee sen sinulle.

Tikkaiden alapäässä odottaa soutelumatka pitkin mutkaista käytävää tynnyrin päällä istuen. Ja käytävän päässä odottaa Norlac! Pikku pyrähdys vesihirviön nokan edessä saa sen säntäämään perään, jolloin goblin-vapaaehtoinen alkaa avata sulkuporttia. Jos hurja kilpajuoksu päättyy Norlacin katoamiseen vesipyörteeseen on reitti seuraavalle tasolle selvä.

Taso kahdeksan: Lopussa on aina lohikäärme

Koodi: E590D710178C1

Herää henkiin goblinin sylissä. Huoneessa on arkku, joka sisältää kuusi Blink-loitsua ja Fire protection -loitsun, jotka luonnollisesti otat mukaasi, lohikäärmettähän pitkin peliä on lupailtu. Laskeudu alas. Näennäisesti tyhjän huoneen keskellä on luukku, josta tipahdat synkän näköiseen luolaan. Ja kuilusta nousee jotain...

Lohikäärmeellä on seitsemän tulihönkäystä, joten nyt tarvitset tuuria, todella luotettavan tulitusnäppäimen ja loitsuja. Käytä ensin kuusi Blink-loitsua sillä ajoituksella, että tulitusnappulaa painetaan heti lohikäärmeen silmän välähtäessä (ainakin PC-versiossa).

Lohikäärmeen seitsemättä silmänvälähdystä ei seuraa tulilieska, joten malta mielesi ja käytä Fire protection -loitsu vasta kahdeksannella.

Jos jäit henkiin, käytä amulettia, mutta älä lue riimuja. Mordamir ilmestyy, kiroaa sinut ja kaappaa amuletin. Sen jälkeen hän juohevasti iskee sinua kolmella salamalla, joka riittää syyksi käyttää Body statue -loitsuja kolme kappaletta niiden torjumiseen. Salaman hävitessä näkyvistä on aika aktivoida loitsu. Sitten Mordamir yrittää yliäänihyökkäystä, jonka torjuu Sonic protection. Seuraa kaksi salamaa lisää, ja viimeiseksi pino luita muuttuu viikatemieheksi.

Ja sitten Magnetic hands -loitsu kaappaa takaisin amuletin. Mordamir on kukistettu, samoin The Immortal.

Toni Viitala ja Marko Lahtinen

NYT ALKAA PELIT!

Triosoft toivottaa hyvää jatkoa PELIT-lehdelle — ja sen lukijoille. Lehden parhaat tarjoukset löytyvät tältä sivulta ja jatkossakin kannattaa tarkistaa Triosoftin valikoima ensin.

MICROPROSE/SIERRA-tuplat Amigalle (1 meg) ja PC:lle: Tästä listasta kaksi peliä YHTEISHINTAAN 500 MK

Castle of Dr. Brain (vain PC 3.5'' VGA)
Civilization (vain PC)
Eco Quest (vain PC 3.5'' VGA)
F-117 A Nighthawk (vain PC 3.5'' VGA)
Formula One Grand Prix (vain Amiga)
Gunship 2000 (vain 3.5'' VGA)
King's Quest V (PC VGA; Amiga: vaatii lisälevyaseman)
Knights of the Sky
Microprose Golf (vain Amiga)
Railroad Tycoon
Red Baron (PC VGA; Amiga: vaatii lisälevyaseman)
Silent Service II
Willy Beamish (PC VGA; Amiga: vaatii lisälevyaseman)

...ja jos Sinulta puuttuu vielä Amigan lisälevari, niin meiltähän sen saa 450,-

Muista aina POCKET POWER -pelit — vain 29 mk/kpl Amigalle 47 erilaista, ST:lle 40 ja PC:lle (3.5'') 27!!

Massiiviset uutuudet — lopultakin täällä: ja nämä tarjoukset MAALISKUUSSA PELIT-lehden lukijoille

Airbus Amiga 1 meg	260,-
Buck Rogers II PC 3.5''	260,-
Eye of the Beholder II PC 3.5''	260,-
Formula One Grand Prix Amiga 1 meg	250,-
Populous II Amiga 1 meg	240,-
Star Trek 25th Anniversary PC 3.5''	260,-
Ultima VI Amiga 1 meg	250,-

Uusia GAME BOYlle 195,-/kpl

Battle Bull — *GoGo Tank*
Boxxle — *HAL Wrestling*
Cyraid — *Harmony*
Dead Heat Scramble — *Ishido*
Fist of Northstar — *PipeDream*
Rescue of Blobette

NYT OVAT HINNAT PIENIÄ (niin tosin erätkin, eli tilaa HETI)

PHANTASIE BONUS EDITION
mukana Phantasie I ja III sekä Questron II
Amigalle ja PC:lle (3.5''+ 5.25'')

125,-

AMIGALLE

Accolade All Time Favourites (4 peliä)	120,-
Chessmaster 2100 (1 meg)	120,-
Cisco Heat	100,-
Passing Shot Tennis	50,-
Projectyle	60,-
Wolfpack (1 meg)	120,-
Wonderland (1 meg)	150,-
Zarathrusta	60,-

...ja tietysti KAIKKI uutuudet, esimerkiksi:

AMIGA

Advantage Tennis	240,-
Creature	220,-
Heimdall (1 meg)	280,-
James Pond 2	220,-
Jimmy White Snooker	240,-
Kid Gloves II	220,-
Knightmare	240,-
Leander	220,-
Panzer Battles (1 meg)	240,-
Realms	250,-
Pitfighter	220,-
Simpsons	195,-
Tip Off	195,-
Utopia	240,-
Videokid	220,-
Wayne Gretzky Hockey 2 (1 meg)	260,-
Wolfchild	240,-

PC 3.5''

Are We There Yet	240,-
Chessmaster 3000	300,-
Civilization	300,-
Conan	280,-
Dragon's Lair: Escape from Singe's Castle VGA	300,-
Elvira II	300,-
Falcon 3	390,-
No Greater Glory	280,-
Obitus	240,-
Paperboy 2	240,-
Secret Weapons of Luftwaffe	280,-
— lisäosa P-38	169,-
— lisäosa P-80	169,-
Super Sim Pack (kokoelma)	280,-
Turtles: Manhattan Mission	240,-
Wayne Gretzky Hockey 2	280,-

...SEKÄ PALJON MUUTA!

PELIOHJAIMET

Tac-2	100,-
Navigator	129,-
Supercharger	139,-
Pro 5000	149,-
Zipstick	149,-
Pro 9000 Deluxe	199,-

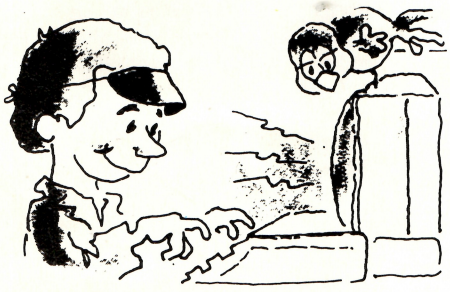
PC:lle

Mach 1	199,-
Mach 2	229,-
Mach 3	269,-
Warrior 5	149,-
Gravis	350,-
Gravis Joypad	295,-
Flightstick	340,-

TRIOSOFTISTA MYÖS

Tietokoneet
Pelikonsolit ja niiden pelit
Game Boy ja Game Gear
Tietokonetarvikkeet

Aina edullisesti — pyydä tarjous!



TRIOSOFT

PL 78 33211 TAMPERE
ark. 10—18, lauantai 9—15
Päivystystä myöhemminkin

LIIKKEET:

Kuninkaankatu 10
33210 Tampere
931-130 292

Kultarikontie 1
01300 Vantaa
90-835 566

Tämän ilmoituksen hinnat ja tarjoukset ovat POSTIMYYNTIHINTOJA.

TILAUSKORTTI
Tilaan seuraavat tuotteet

	HINTA	DISKETTI	KASETTI
Varalle, jos jokin on loppunut kesken			

Mikro _____
Nimi _____
Osoite _____
Postinumero _____
Paikkakunta _____

Alle 18-vuotiaalta huoltajan allekirjoitus

Lähetyksiin lisätään 28 mk toimituskulut

TRIOSOFT MAKSAA POSTIMAKSUN

TRIOSOFT
Sopimus 33520/3
33003 Tampere

Ratkaise



Marsista Unimaailmaan

●● On vuosi 1893, tapahtumapaikkana Chicago, USA. Tiedemies Percival Lowellin johdolla suunnitellaan tutkimusretkeä Marsiin. Valitettavasti avaruuskapseli laukaistaan sabotaasin ansiosta pari päivää liian aikaisin, mukanaan ajan kuuluisimpia merkkihenkilöitä aina Leninistä Mark Twainiin saakka.

Pelastusretkikuntaa suunnitellaan ja niinpä vuonna 1895 päätetään laukaista uusi kapseli kohti punaista planeettaa. Tietenkin sankarillamme Avatarilla on sormensa pelissä ja hän joutuukin mukaan seikkailuun hypättyään ensin ajassa taaksepäin..

Nämä ohjeet antavat vinkkejä pelin ratkaisun kannalta olennaisiin ongelmiin, kaikkea ei ole kerrottu, ja niinpä osa ongelmista jää teidän itsenne ratkaistavaksi.

Punainen planeetta

Kapselin laskeuduttua Marsiin alkaa varsinainen seikkailu. Murra ovi sorkkaraudalla, kerää kaikki mahdolliset tavarat parempaan talteen ja suunnista ulos. Ulkona on tietenkin kylmä, joten vaatteita on hyvä laittaa runsaasti päälle.

Vuoden 1893 laskeutumispaikka on idässä, siispä suuntaamme kulkumme sinne. Paikalla asuva Dibbs liittyy mukaan joukkoon ja häneltä saat paljon tietoa vuoden 1893 retkikunnasta ja muusta mielenkiintoisesta.

Marsissa hengittäminen on vaikeaa, mutta apua löytyy Trading Postista. Siellä saat kuulla, että oxium-nimistä kiveä – jota tarvitaan hengittämiseen – louhivasta veikosta ei ole kuulunut mitään pitkään aikaan. Sinua käsketään tutkimaan tilanne ja lisäksi saat mukaasi outoja marjoja. Cooterin kaivos sijaitsee Noctisin Labyrintissä ja sieltä löytyvien paperien avulla tapaat hepun Coprates Chasmasta. Marjoillekin löytyy käyttötarkoitus. Cooter antaa sinulle kartan, jonka avulla oxium-huolet väistyvät toistaiseksi.

Sähköä, vaadin!

Ikävä kyllä, paikallinen sähkönjakelu ei oikein toimi ja se aiheuttaa suunnattomasti harmia, sillä estyyhän kulku useisiin paikkoihin. Käväisy paikallisella sähkölaitoksella (power plant) osoittaa, että hiilenkuljetushihna on poikki. Korjaaja asuu Olympuksessa, mutta kaupunkiin et pääse, ellet hae nimiä kolmelta tutkimusretkeilijältä lännestä, kaivoksesta läheltä Elysiumia. Yksi heistä liittyy pyydettäessä mukaan ryhmääsi. Asenna korjattu hihna paikalleen ja sytytä uunit, lisäksi tarvitset vielä sähkömiehen taitoja. Oxium-huolesikin poistuvat kertaheitolla.

Nyt onkin jo paljon helpompi liikkua, sillä kaikki ovet ja sillat toimivat ja voit käyttää kaupunkien välisiä "siirtotuubeja".

Puutarhanhoitoa ja vähän muutakin...

Pikkuhiljaa pelin juoni alkaa ratketa: kauan sitten Marsissa asusti kasveja muistuttava rotu, joka tuhoutui tappavan viruksen levittyä ympäri planeettaa, marsilaisten henget tosin pakenivat niin sanottuihin unikoneisiin. Retkikunnan jäsenien käytettyä koneita marsilaiset siirtyivät heidän ruumiisiinsa ja orjuuttivat nämä, ihmisten olisi tietysti päästävä takaisin maahan ja ratkaistava siinä sivussa paikallisen väestön ongelmat.

Elysiumissa asuvat "marsilaiset" etsivät siemeniä, joista kasvattaa uudet ruumiit kansalleen, eli: Hellaksesta löydät tarvitsemasi siemenet (vihreät) ja lannoitteet, vettä saat napajäätiköiltä. Sitten vaan kasvihuoneeseen istutuspuuhiin. Ota kuoriutunut marsilainen mukaasi, sillä ruumiiseen pitää vielä siirtää henki Hellaksen unikoneesta – joka on tietysti rikki: Radiumia löytyy Olympus-vuorelta, kuten myös Olympuksen unikonetta vartioivan Jeanin veli, jolta saat merkin. Vie merkki Jeanille ja hän avaa ovet vartioimaansa taloon, ota "luuri" mukaasi. Tarvittava paneeli löytyy myös Olympuksesta, tosin sitä on ensin hiukan muutettava. Kun kaikki osat ovat mukana, voidaan unikone korjata ja astua unien ihmeelliseen maailmaan.

Valitse marsilaisia kuvaava obeliski. Kysy unimaailman marsilaisilta TRANSFERiä ja poistu koneesta. Siirrä kasvattamasi marsilainen koneeseen... ja paljastuu, että siemenet ovat saastuneita, marsilainen menehtyy. Saat tietää salaisesta laboratoriosta, josta saattaisi ehkä löytyä puhtaita siemeniä. Laboratorion sisäänkäynti on valitettavasti jäätynyt umpeen ja sisälle ei näytä pääsevän, muista kuitenkin viedä ruumis Elysiumiin.

Vesille venhosen mieli

Olympus-vuorelle rakennetaan kanuunaa, jotta kotiinpaluu mahdollistuisi. Rautamalmi on kuitenkin loppunut, eikä tykkiä näinollen voida rakentaa valmiiksi. Malmia löytyy läheltä Elysiumia, mutta kuljetus tuottaa ongelmia, kanaaleihin olisi saatava vettä, jotta veneet pääsisivät liikkumaan.

Paljastuu, että pohjoisnavan jäänsulatussysteemi on mennyt epäkuntoon. Moottorin korjaus ja köynnöksien tuhoaminen ei tuota ongelmia. Linssin korjaaja on mieleltään marsilainen, joten lampsitaan Elysiumiin ja pyydetään Lowellilta (Tekapesh), että hän kumppaneineen suostuisi siirtymään takaisin unimaailmaan. Mukavana heppuna hän suostuu heti, mutta ensin on vapautettava retkikuntalaisten henget odotussaleihin. Käy Hellaksen ja Elysiumin unikoneissa suorittamassa tehtävät ja käy uudelleen juttusilla Lowellin luona. Retkikuntalaisten henget siirtyvät omiin ruumiisiinsa ja voit korjauttaa linssin.

Vie linssi paikoilleen ja syötä itäisimmän linssitornin luota löytyvään kontrollipöytään koordinaatit seuraavasti: katso kelloa, esimerkiksi kello 12 (keskipäivä) on koordinaatteina 1200 jne. Jäävuoret alkavat sulaa, mutta kanavat eivät täyty. Vierailtuasi turhaan pumppuasemalla päätät suunnistaa pohjoiselle laboratoriolle. Suuaukko on nyt auki ja sisältä löydät marsilaisille sopivan kehon. Azurite Stonen saat Olympuksesta Hearstilta, kunhan teet hänelle ensin pienen vastapalveluksen. Asenna sydänkivi ruumiiseen ja vie se Hellaksen unikoneeseen.

Ryhmääsi liittyvää Chsheketiä ei pumppuaseman höyryvuodot haittaa, joten käy vääntämässä pyörää – kanaalit täyttyvät. Louhi tämän jälkeen Elysiumista TÄYSI kärryllinen malmia ja kuskaa se Hellaksesta löytyvällä veneellä kanuunan rakennuspaikalle. Carnegie pyytää sinua vielä hakemaan Phlogistonite-kanisterit vuoden 1893 kapselista, tosin paikalle päästyäsi huomaat, että ne on varastettu!

Vie kapselista löytyvä raudanpala Olympukseen Roosewelttille, niin varkaan henkilöllisyys selviää: Rasputin, joka asuu Argyressä.

Viimeinen koitos

Argyreen päästäksesi sinun täytyy murtaa portit, mutta lauttojen tykit ovat tarkoitukseen liian heppoisia. Terästettynä teräksisillä kuulilla jälkeä kuitenkin syntyy. Hae Argyrestä kimppu rouge marjoja ja vie ne Bernhardtille Olympukseen. Pumppuasemalla käydään vielä viimeisen kerran, jotta Chsheket saataisiin näyttämään enemmän ihmiseltä. Tämän jälkeen mene Segalin juttusille ja palaa Argyreen.

Raxachk, kaiken pahan alku ja juuri on kuitenkin tällä välin surmannut lähes kaikki Argyren asukkaat ja paennut unimaailmaan. Ko. marsilainenhan oli vallannut Rasputinin ruumiin ja käyttänyt tätä hyväkseen enemmän ja vähemmän laittomissa puuhissaan.

Viimeinen seikkailu käydään Argyren unimaailmassa. M60 lopettaa pahan aikeet ja kanisterit toimitetaan Olympukseen – kotimatka voi alkaa ja Martian Dreams on ratkaistu!

Jouko Parppei







Oudon aluksen luukku aukeaa. Ulkopuolelta tullut hirviö astuu Marsin pinnalle. "Tämä on pieni askel ihmiselle..."



Historia jyrää yli

Tuskin oli kopiokone ehtinyt lopettaa suoltamasta tiedotetta uuden Pelit-lehden syntymästä, kun toimituksen rapusta alkoi kuulua kummaa mäiskettä. Jyskeen hetkeksi tauottua yläkertaan ryntäsi vahtimestareiksi palkkaamamme örkkiplutoonan pääluottamuspeikko karvat käryten ja ilmoitti että työehtosopimuksessa puhuttiin ihailijoiden loitollapitämisestä, ei mustalla lohikäärmeellä ratsastavista kiilusilmäisistä velhoista.

Enempää hän ei ehtinyt sitten sanoakaan, kun räiske alkoi uudestaan, tällä kertaa käryävän örkinihran löyhkän kera. Hetken kuluttua oli jälleen hiljaista, mitä nyt ikkuna helähti hajalle pääluottamuspeikon loikatessa lasista mäelle oven jälleen avautuessa – suoraan ikkunan takana ammottavaan suureen mustaan kitaan (röyh).

Näin sai toimituksemme uusimman jäsenemme, tai oikeammin kukaan ei ole vielä onnistunut ajamaan häntä ulos. Kaikeksi onneksi hän on asettunut pimiöön, jossa on niin hyvä ilmastointi, että rikinkatku ei muualla toimituksessa aiheuta kuin lievää päänsärkyä ja satunnaisia hallusinaatioita.

Viime aikojen tapahtumat ovat tehneet strategiapelureiden elämän tukalaksi. Vuosien varrella ostetut pelit ovat joutaneet roskikseen sitä mukaa kun Itäblokki on murentunut. Ketä enää huvittaa ratkaista Kolmatta Maailmansotaa pelilaudalla, kun toinen osapuoli on hävinnyt ilman yhtäkään laukausta. Vaikka pakkohan se on kovapintaisimmankin strategin tunnustaa; parempi että yhteiskuntajärjestelmien paremmuus punnittiin ihmisten ruokapöydissä kuin sotatantereella. Sitäpaitsi allekirjoittaneen **Battle for Germany** on jo entuudestaan piloilla, sillä yksi Jugojen motorisoitu jalkaväkidivisioona on edelleen kateissa, vaikka sitä etsittiin kokonaisen Suomen Ilmavoimien apumekaanikko-komppanian voimin.

Jopa aivan uudet pelit uhkaavat vanheta ennen kuin ehtivät edes kauppoihin. Esimerkiksi Game Designers' Workshopin uuden **Red Empire** -korttipelin ideana on pitää Neuvostoliitto koossa – vai oliko se sittenkin Itsenäisten Valtioiden Yhteisö, heh... Sitten on tietysti Avalon Hillin lautapeli **Kremlin**, jonka tärkeimpänä tavoitteena on säilyä hengissä, vaikka Neuvostomaata johtaisikin.

Viivoja hiekassa

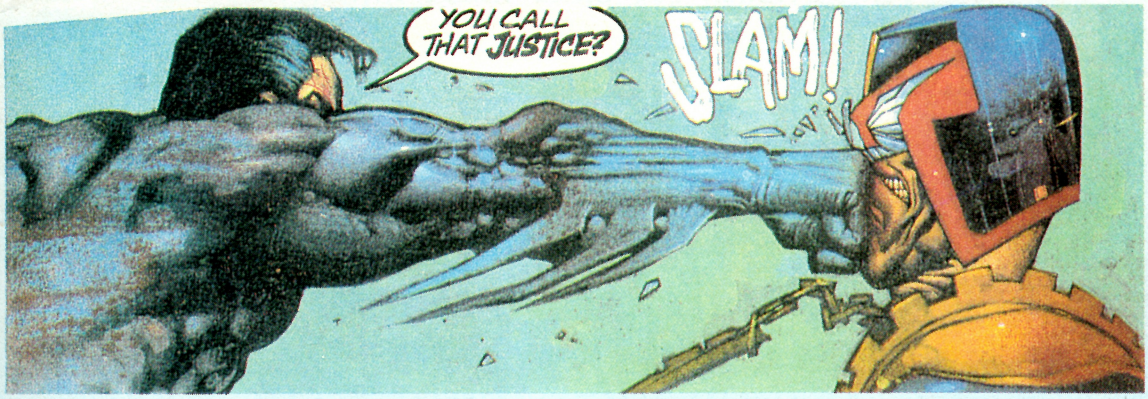
Mutta löytyy lähihistoriasta muitakin pelien aiheita kuin itärajan takaisen korttitalon romahtaminen. Persianlahden viimeisimmistä kovapanosammunnoista on ilmestynyt kauppoihin kaksikin lautapeliä eli TSR:n (SPI) **A Line in the Sand** ja Victory Gamesin **Gulf Strike**, josta on jouduttu julkaisemaan myös kakkosversio. Kumpikin peli nimittäin suunniteltiin jo ennen varsinaisten sotatoimien käynnistymistä, ja todellisuus oli Irakille paljon karumpi kuin TSR:n tai Victory Gamesin suunnittelijat osasivat edes kuvitella.

A Line in the Sand -pelistä ei ole tehty uutta versiota, vaan sääntöihin on valokopioitu yksi lisäsivu. Siihen on koottu tarvittavat sääntömuutokset, joilla peli saadaan vastaamaan todellisia tapahtumia. Esimerkiksi irakilaisten moraali tarkistetaan ennen jokaista Liittoutuneiden hyökkäystä, ja joukkopaniikin syntyminen on enemmän kuin todennäköistä. Kauniiksi lopuksi näissä lisäsäännöissä todetaan, että realistiseen versioon voi olla vaikea löytää Irakin joukoille komentajaa Saddamiksi Saddamin paikalle.

A Line in the Sandistä pitäisi ennakkotietojen mukaan olla tulossa myös suomennettu versio, jota jäämme uteliaisuudella odottamaan. Onhan kaikkien



Sillä aikaa kun Batman ja Judge Dredd yrittävät selvittää, kumpi on machompi, Judge Death ehtii tehdä Gotham Citystä muhennosta. (Judgment on Gotham)



Vaihtoehto-Batman

Batman on saanut kunnian toimia supersankarisarjakuvan uuden tulemisen edelläkävijänä aina Frank Millerin **Yön Ritarin Paluusta** lähtien. Tällä hetkellä uusinta uutta ovat vaihtoehtoisiin maailmoihin sijoitetut Batman-tarinat, jotka saivat alkunsa **Gotham by Gaslight** -albumista, joka vei Batmanin viime vuosisadan lopulle ja toi Lontoosta hänen seurakseen maailman tunnetuimman sarjamurhaajan, Viiltäjä Jackin.

Gotham by Gaslightin menestys sai DC Comicsin teettämään lisää tarinoita, ja aiheelle perustetussa Elseworlds-sarjassa on julkaistu nopeassa tahdissa jo neljä vaihtoehto-Batmania. Vaihtoehtomaailmojen suoma vapaus on innoittanut käsikirjoittajat huimiin suorituksiin, sillä heidän ei ole tarvinnut välittää tarinoiden jatkuvuudesta. Kun albumi loppuu, myös Batman voi olla lopussa, tai koko Gotham.

Joskus tämä lopullisuus jopa ottaa lukijaa kupoliin. Esimerkiksi **Batman: Holy Terror** vie lukijan niin syvälle puritanistisen kirkon hallitsemaan 90-luvun Pohjois-Amerikkaan, että sitä haluaa aina vain lisää. Pettymys olikin suuri, kun tarinan piirtäjä Norm Breyfogle kertoi Comics Scene -lehden haastattelussa, että Holy Terrorille ei ilmeisesti tule jatkoa.

Lohdullisen enteen antaa kuitenkin Gotham by Gaslight, joka on saanut jatkokseen Jules Verneltä ja H. G. Wellsiltä vaikutteita imeneen **Master of the Futuren**. Tämä tarina on myös siitä hauska, että sen paha poika LeRoi on aatteiltaan hyvin vihreä. Hän näkee, mitä käynnistymässä oleva teollinen vallankumous on tuova tullessaan. Tämä tietoisuus on kuitenkin ajanut hänet partaan yli ja tuloksena on viktoriaanisen hienostunut hullu tiedemies Vernen Robur Valloittajan ja Kapteeni Nemon tyyliin.

Toinen vaihtoehto-Batman sijoittuu 50-luvun Gothamiin, johon Yön Prinssi Dracula saapuu metsästämään **Red Rain** -albumissa. Ja punainen sadehan on tietysti verta, jota tässä albumissa valuu kilttienkin tyttöjen suupielistä litratolkulla. Kaikeksi onneksi kaikki vampyyrit eivät ole pahoja, mutta miksi ihmeessä monta sataa vuotta vanhojen vampyyritypyköiden on aina pakko pukeutua pari numeroa liian pieneen kokouimapukuun?

DC:n vaihtoehtomaailmojen uusin juju on Batmanin risteyttäminen muiden kustantajien hahmojen kanssa. Näitä tarinoita on ehtinyt markkinoille kaksi eli DC Comicsin ja Dark Horse Comicsin **Batman versus Predator** ja Batmanin ja Judge Dreddin yhteinen **Judgment on Gotham**. Siinä missä Gothamiin metsästysretkelle saapunutta Predatoria vastaan tappeleminen on toki herkullista luettavaa, Judgment on Gotham iskeytyy aivoihin kuin kaulavaltimoon ruiskutettu elohopea. Kaiken kruunaa Simon Bisleyn ihanainen piirrostyö, joka huipentuu kokosivun maalauksiin, joiden aiheista löytyy esimerkiksi Judge Deathin pehmolelupainajainen... Jösses!

Tämän vuoden uutuuksia

Kuwaitin vapautusta simuloivat tietokonepelit ovat antaneet odotuttaa itseään yllättävän kauan, mutta kyllä niitäkin vielä tulee. Jenkit kun eivät ole saaneet ylpeillä voitokkaalla sodalla sitten 40-luvun. Koreassa tuli tasapeli ja Vietnamissa turpiin niin että tuntui. Eikä varhaisempikaan historia anna amerikkalaisille kummoisia ylpeilyn aiheita, ellei sitten kolmen miljoonan miehen, naisen ja lapsen teurastamista vuosisadan alkupuolella käydyissä Moro-sodissa lasketa sotilaalliseksi uroteoksi.

Jostain kumman syystä historiankirjat tai pelinikkarit eivät ole koskaan olleet kovin innokkaita käsittelemään tämän tyylin aiheita. Suomessa ilmiö tiivistyy lauseeseen: "Tuollaista ei voi tapahtua täällä Suomessa". Huhhuh. Eivät ole tainneet koskaan kuulla asemasotavaiheen aikana perustetuista venäläisten siviilien näännytysleireistä tai kansalaissodassa kunnostautuneista Punaisten kuolemanpartioista tai Valkoisten tuhoamisleireistä. Ja meidän sotapelien ystävien tuleekin aina pitää mielessä, että sodassa ei ole mitään muuta hyvää kuin että se tarjoaa hyviä pelien aiheita.

Mikäli pelien suunnittelijoiden mielikuvitus jatkaa totutuilla linjoillaan, tänä vuonna ilmestyy markkinoille monelle pelaajalle tarkoitettu **IVY-sodat**, jossa Venäjä, Ukraina, Valko-Venäjä ja muut Neuvostoliiton raunioille syntyneet valtiot ottavat mittaa toisistaan. Amerikkalaisen maailmankuvan tuntien mukana pelissä on myös entinen Suomen neuvostotasavalta.

Ei sillä etteikö pelien tekijöitä olisi vuosien varrella yritetty valistaa. Esimerkiksi **F-19 Stealth Fighter** kirvoitti aikoinaan Microproselle lähetetyn faxin, jossa todettiin että heidän rupunen hävittäjänsä ei ikinä selviäisi Neukkulandiaan asti. Suomen Ilmavoimat ampuisivat sekä sen että sitä vastaan idästä lähetetyt MiGit alas ennen kuin ne ehtisivät edes huomata toisiaan. Microprosen mielestä Suomi on jokin neukkuhävittäjien temmellyskenttä ja Suomen ilmavalvontatutkat raportoivat suoraan Neuvostoliiton ilmavoimille!

Wexteen, Velho

Wexteenin 10 parasta peliä kautta aikojen

(ei missään järjestyksessä)

- **Conquer**: monen pelaajan fantasiastrategiapeli tietoverkossa
- **Omega Race**: ikivanha iki ihana VIC-20:n peli
- **Paranoia**: pähkähullu scifiroolipeli, josta Zar-G-UON tykkää
- **Balance of the Planet**: tärkeä ekopeli, jota kaikkien on pelattava
- **Risk**: yksinkertaisuudestaan huolimatta seuralautapeleistä parhain
- **Nethack**: PD-tietokoneroolipeliklassikko
- **David's Midnight Magic**: C64:n muinainen tietokoneflipperi
- **Battle Zone**: eräs ensimmäisistä vektorigrafiikkakolikkopeleistä
- **Elite**: tulihan se sieltä
- **Neuromancer**: jos ei muun niin kirjan vuoksi

Commodore Maahantuojalta

AMIGA TIETOKONEET

A500, HIIRI, VIRTALÄHDE 1MB RAM	2.695.-
A500, HIIRI, VIRTALÄHDE+TV mod 1MB RAM	2.795.-
A500, HIIRI, PHILIPS CM8833/II 1MB RAM	3.995.-
A500+, 1MB CHIPRAM	3.095.-
A500+, 1MB CHIPRAM, TV modulaattori	3.195.-
A500+, 1MB CHIPRAM, CM8833/II MONIT.	4.295.-
AMIGA C2000 1MB RAM PHILIPS CM8833/II	5.495.-
AMIGA A3000/25MHz/52MB Q 2MB RAM	13.995.-
AMIGA A3000/25MHz/105MB Q 2MB RAM	14.995.-
AMIGA A3000UX/25MHz 105MB	25.995.-
CD TV COMMODORE	5.195.-

NYT MUKAAN SUPER PELIPAKETTI!

yli 50 peliä veloituksetta

Amiga 500 ja 500+ ostajille. Mukana tulee myös paljon erilaisia hyötyohjelmia. Amiga 500 ja 500+ toimitetaan molemmat 1MB keskusmuistilla (A500 sisältää lisämuistin). 6kk virallinen takuu ja suomalaiset ohjekirjat tulevat koneen mukaan.

PC/AT TIETOKONEET

386sx16MHz/40mb hd/1mbram/1.44MB FDD	6695.-
386/25MHz/80MB HD/2MB ram/1.44MB FDD	8295.-
386/33MHz/120MB hd/2MBram/1.44MB FDD	9695.-
486/33MHz/120MB hd/2MBram/1.44MB FDD	10995.-
486/33MHz/120MB hd/2MBram/1.44MB FDD	12395.-

Tietokoneet sisältävät Super I/O kortin (2xSer paral game portit), SVGA ohjaimen, SVGA näytön, Suomalaisen näppäimistön, 6kk takuun. Sota ja kysy myös muita kokoonpanoja kasaamme millaisen haluat. HYVÄKS. SETL.

PC-TARVIKKEITA

SOUND BLASTER 2.0 äänikortti	895.-	SUO. 102/AT NAPPAIMISTO	295.-
NÄYTÖNOHJAIN 512KB RAM	795.-	SUPER I/O ATID/2xS/1xP/1xGam.	395.-
NÄYTÖNOHJAIN 1MB RAM	995.-	I/O 2xS/1xP/1xGam.	195.-
NEC 3D 14" MULTISYNC	2999.-	TMC SCSI CONTROLLER	1295.-
SVGA 1024x768 VÄRI	1995.-	TMC 1680 SCSI CONTROLLER	1995.-
3.5" 1.44MB levyasema	450.-	5.25" 1.2MB levyasema	650.-
DOS 5.0	550.-	PC HIIRI	149.-

TULOSSA VERKKOKORTTEJA, EMOLEVYJÄ,MATIKKAPROSESSOREITA JNE...

DISKETIT

Tyyppi		MK/KPL	10	50	100	400	800
3.5"	Media	DSDD	4.50	3.95	3.00	2.95	2.80
3.5"	Nimet	DSDD	3.95	2.95	2.50	2.40	2.35
3.5"	TDK	DSDD	9.50	9.20	6.99	6.95	6.90
3.5"	Media	DSHD	7.95	6.50	5.50	5.25	5.00
3.5"	Nimet	DSHD	6.95	5.95	4.95	4.90	4.80

ATK TARVIKKEITA

Diskettiboksit lukollinen 3.5" 80 ja 120kpl tai 5.25" 110kpl 49/69/69.-
AMIGA 500;n muovinen pölykansi "NEW ART" 99.-
Peliohjaimet Junior/JS-260+viisi mikrokytkintä+autofire 29/59.-
Peliohjaimet JS-251+kahdeksan mikrokytkintä+autofire/TAC 2 ..... 95.-
Puhdistusdisketti ja neste 3.5/5.25" tai HIIRIMATTO A4 koko 19.-
ATARIN 5.25" 360/720Kb levyasemia 14vrk takuulla 350.-
Printterikaapeli "Centronics" tai MIDI kaapeli 55.-
Amigan monitorikaapeli Scart tai Rs 232 modeemikaapeli . 159/100.-
Hiiriportinjakaja "peliohjain /hiiri" liitäntäjohdolla ja kytkimellä .. 95.-
Centronics portin jakaja (1 centr. => 4 centr.) 220.-
Monitorin jalusta tai monitorin heijastinsuoja joka suojaa silmiäsi 149.-

TILAUSPUHELIN

Liike avoinna 10.00-18.00 La. 10.00-15.00

Puh:90-666 907

AMIGA TARVIKKEET

AMIGA 500 512KB KELLO/VIRTAKYTKIN	199.-
AMIGA 500 Muistikortti 2MB (2MB muistia, chip optio)	799.-
AMIGA 500 Muistikortti 4MB (2MB muistia, chip optio)	999.-
AMIGA 500 PLUSSAN 1MB LISÄMUISTI	495.-
Lisälevyasema 3.5" RF332C prof.	**449.-**
Lisälevyasema 3.5" RF302C stan.	**399.-**
Lisälevyasema 5.25"/880KB+50kpl 5.25" MEDIAA	399.-
AMIGA 2000 sisäinen levyasema 3.5"	449.-
AMIGA 500 sisäinen 3.5" levyasema 880KB	449.-
Trackdisplay Levyasema 3.5"	499.-
ROCGEN ..... AMIGA GENLOCK	995.-
PHILIPS CM8833/II	1795.-
ATonce 286 A500	1095.-
ATonce+ 286 500/2000	1995.-
A590+21MB esit. kovalevy 0/2MB muisti	1999.-
A590+52MB esit. kovalevy 0/2MB muisti	3199.-
A590+105MB esit. kovalevy 0/2MB muisti	3999.-
A2000 286 AT-kortti Commodore A2286	2495.-
A2000 korttigenlock Commodore A2300	995.-
A2000 Serial kortti Commodore A2232	1295.-
Soundsampleri stereo näyt. 100kHz Golem	595.-
A500 Golem SCSI ohjain 1.4MB/s Amiga BUS	1295.-
Amiga 500 Golem SCSI+52MB/Quantum	2795.-
Amiga 500 Golem SCSI+105MB/Quantum	3595.-
Amiga 2000 Golem SCSI ohjain 1.4MB/s 16bit	950.-
Amiga 2000 Golem SCSI+52MB/Quantum	2695.-
Amiga 2000 Golem SCSI+105MB/Quantum	3495.-
AMIGA Midiinterface 4xout 1xin 1xthru	169.-
AMIGAN Virussuojaus levyasemaporttiin	99.-
**AMIGALLE Hiiri Roctec mikrokytkimillä	129.-**
TV-Modulaattori RF520 Amigalle	190.-
Bootselektori jolla käynnistät Amigasi DF1:stä	89.-
BITTI kirjasarja 1, 2, 3, jokaiselle Amigistille	a 125.-
Modeeminkäyttäjän käsikirja	125.-
Muistipiirit 4 x 256-100ns	39.-
Muistipiirit A3000 tietokoneisiin 4x1MB	125.-

KIRJOITTIMET

STAR LC200 COLOR 9 NEULAINEN	1795.-
STAR LC24 COLOR 24 NEULAINEN	2995.-
EPSON LQ 400 24 NEULAINEN	1999.-
PHILIPS NMS 24 NEULAINEN	1995.-
PHILIPS NMS 1481 LASERTULOSTIN	9500.-

MODEEMIT

ASTA 2400 kortin Modeemi	495.-	Asta 2400 ulkoinen Modeemi	549.-
Asta 2400MNP Modeemi	899.-	Asta 2400MNP5 v42bis	995.-
Asta 9600MNP V42bis	2995.-	14400 Modeemi MNP5	kysy...

MODEEMI BOXI 90-666 981 tai FAX 90-853 3526

Pidätämme oikeuden muutoksiin itsellämme.

Man & Man Co

Merimiehenkatu 26
00150 HELSINKI



...mutta mitä hyötyä niistä on?

●● Tuskin lienen ainoa pelimies (tai -henkilö), jolta on kysytty, mitä hyötyä on tietokoneella pelaamisesta.

Klassisista klassisimmat vastaukset ovat tietysti "ne kehittävät reaktionopeutta", joka periytyy jo ensimmäisten rupukonsoleiden aikakaudelta, ja "ne kehittävät englanninkielentaitoa", joka on vähän uudempi. Miten "insert disc 2 in any drive" sitten kelpaa kansainväliseen kommunikointiin onkin toinen juttu.

Joka tapauksessa kysymyksen onneton kohde yleensä alkaa tosissaan miettiä jonkinnäköistä hyötynäkökulmaa ja päätyy vaikka selittämään, että lentosimulaattoreilla oppii lentämään, mikä on älyttömän hyödyllistä, jos Kanarian-lennolla ohjaaja yhtäkkiä suoristaa koipensa. Tai "minä pelaan Civilizationia, koska siitä oppii historiaa."

Yleensä ottaen koko kysymys pelaamisen hyödyllisyydestä on täysin turha. TV:tä katsotaan koska se on hauskaa, muovimalleja rakennetaan koska se hauskaa, villapaitoja kudotaan koska se on hauskaa, ja tietokoneella pelataan koska se on hauskaa.

Eihän kukaan tuijota Toni Niemisen mäkihyppelyä oppiakseen aerodynamiikkaa tai Dallasia amerikkalaisen yritysmaailman analyysina. TV:n katsominen on passiivista ruudunntuijotusta, kun taas pelaaminen on sentään aktiivista ruuduntuijotusta. Mitäs siitä, jos siinä pyöriikin vain motorisia taitoja vaativia nobrainereita, ajan kuluessa vaaleanpunaisten aivosolujen kiihottaminen alkaa kiinnostaa yhä enemmän ja enemmän.

Missä viipyy tutkimus?

Ottaen huomioon kuinka ääretömän typeristä ja yhdentekevistä asioista välillä akateemisia väitöskirjoja laaditaan, on ihme, ettei tietokonepelaamisen psyykkisistä vaikutuksista ole tehty tutkimusta. Ehkäpä siinä paljastuisi pelaamisen olevan vaaraton tapa valjastaa väkivaltavietti, pelaamisen rentouttava vaikutus, monimutkaisten syy-seuraussuhteiden analysointikyvyn kehittyminen tai jotain muuta raflaavaa, jolla bittiviihteen saisi olemaan "se juttu".

Tai sitten paljastuu huumeisiin verrattavan riippuvuussuhteen syntyminen, todellisuudentajun menetys, väkivaltaisen käyttäytymisen kasvu tai jotain muuta vähemmän positiivista, mutta ainakin "kakaroiden hommaa" -leimasta päästäisiin eroon. Ehkä kuitenkin "Alkoholiyhdisteitä sisältävien lasiastioiden suljinosien tiukkuus ja Oparin aarteet" on sosiaalipoliittisesti merkittävämpi aihe.

On siitä hyötyä...

Pelaamisen hyödyn perusteita kuitenkin vaaditaan, kun yritetään saada perheen taloudellisesta resursseista vastaavat yksiköt hyväksymään uutta konetta tai sen peliä koskeva investointiehdotus. Joten yritetäänpä miettiä pari tepsivää.

Jos vaikka perheenpää kulkee edestakaisin ja hokee "pian ne taas tunkevat itärajan yli, (kirosana)", niin kannattaa huomauttaa Yhdysvaltain entisen presidentin Ronald Reaganin pitäneen pelaamista erinomaisena kotisotilaskoulutuksena, ja myös huomauttaa kenraali Norman Schwarzkopfin Nintendosta tyyliin "pystyäkseni paremmin puolustamaan Isänmaatamme tarvitsen ehdottomasti Megablast IV:n".

Entäs "Lucasfilmin/Sierran uusin seikkailupeli suorastaan pakottaa minut kasvattamaan kieltämättä retuperällä olevaa englantiani". Näin kököillä selityksillä tuskin saa kuitenkaan muuta kuin selkäänsä.

On siitä hyötyä!

Jos pelaamisesta on hampaat irvestä jotain hyötyä revittävä, niin eiköhän suurin etu ole tietokonepelon voittaminen. Varsinkin vanhempi väestönosa, tietokoneen ilmestyessä työpaikalle, ärisee, paljastaa hampaansa ja nuuhkii konetta kaukaa. Tietokonetta pidetään jonkinlaisena jumalan vasempana kätenä, itsenäiseen elämään pystyvänä hirviönä joka yön pimeydessä vähentää työpaikkoja ja aiheuttaa hämminkiä.

Lapsuutensa tietokoneiden kanssa pelannut tuskin enää pelkää tai edes jaksaa kunnioittaa tietokonetta: se on mötti, joka tekee niin kuin minä määräilen. Eipä mene enää Verovirasto tietokoneen niskoille sysätyt munaukset läpi.

Eivätkä tietokoneet tulevaisuudessa mihinkään häviä, päinvastoin. Siksipä suorista ryhtisi, kehitä silmiisi sopiva hehku ja siteeraa Trip Hawkinsia, Electronic Artsin nokkamiestä: "Kun lapset keskittyvät ja eläytyvät videopeliin ovat aikuiset huolissaan. Kun aikuiset löhöävät, katselevat ympärilleen ja vaeltelevat jääkaapille TV:n äärestä pidetään sitä normaalina." Niin että saanko ostaa Monkey Islandin?

Lopun elämänopetuksena kerrottakoon, että piehnä poikana äitini (vaikka sen jyrkästi kieltääkin) sanoi: "Lopeta se typerä pelaaminen ja tee läksyt, tai et ikinä pääse töihin." Olen aika varma, että myös Markku Kivekkään äiti on todennut jotain samansuuntaista, kun pikku-Markku on Aku Ankkojen parissa aikaansa viettänyt...

max moritz

● Pojat, joit' ei saatu hyviks, nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Max

●● Pelit-lehden skitsofreenisen vinkkipalstan aloittaa Ossi Mäntylahti, joka omasta ja vähän muidenkin varastosta aloittaa aiheesta

Pools of Darkness

PC, Amiga, C64
Kiusaavatko Raunioiden Rakshat? Ei hätää. Osta jostain siunattuja boltteja (crossbow) ja ammuskele niitä matkan päästä. Yksikin osuma tappaa kissan ja karvapallot eivät ole mikään ongelma.

Amigan AD&D-peleissä taistelua voi yrittää ratkoa näppäinyhdistelmällä ALT-A, jolloin onnistunut yritys tulostaa tekstin "Divine intervention" ja oma porukkasi voittaa automaattisesti. Ominaisuus löytyy muutamastakin pelistä.

Martian Dreams

PC
Puhu alussa karjapaimenelle door, close ja Y. Saat sorkkaraudan, jonka avulla aukenevat lastiruuman laatikot. Laatikoista löytyy monia hyödyllisiä esineitä, kuten haulikko, kivääri ja pari revolveria.

Muista ottaa mukaan myös sekstantti ja kaukoputki. Lähde alukselta itään ja piiiiitkän kävelymatkan päästä löydät Dibbsnimisen kaverin. Hän liittyy joukkoosi, kunhan sanot name, mad, traders, outpost ja join. Aluksen ohjaamosta löytyy norsupyssy ja tarkkaan tutkimalla rutosti panoksia. Saat kaikille hahmoille tuliaseet, joten plantimaleista ei ole enää mitään haittaa, kunhat vierailet kauppapaikassa säännöllisin väliajoin.

Monkey Island II

PC, Amiga
LeChuckin viemärin hissi ei meinaa lähteä ylös millään. Ongelma ratkeaa täyttämällä ilmapallo, Guybrush (use balloon with Guybrush) ja lääkärihanskat heliumilla (use xxx with helium tank). Ei muuten hyödytä lähteä suinpäin ajelemaan. Odota, kunnes "kaverisi" saapuu lähistölle ja vedä vivusta.



Eye of The Beholder II

PC, Amiga
"Leave many things behind" selviää pistämällä tavarat X:n muotoon.

The Sentry -kohtaan juuttuneille: Astu ensimmäisen rivin laitimmaiselle napille ja laske keskimmäiselle laatalle jotain tarpeetonta. Käänny 90 astetta vasemmalle, nosta esine ja heitä se päin vastapäistä seinää. Liikkuva seinä siirtyy laitimmaiseen seinään, jättäen juuri ja juuri tarpeeksi aikaa luikkia välistä.

Willy Beamish

PC, Amiga
Pizzerian vessassa ota tupakointi kielletty -kyltti ja tiputa se roskikseen, niin eräs kiusankappale saa ansaitsemansa kohtalon.

Vampyyri-lapsenvahti ei ole mikään ongelma. Juokse vikkelään yläkertaan, nappaa hiusspraypurkki kylpyhuoneesta ja kumirotta lastenkammarista. Suihkuttele lepakkoa sprayllä ja juokse sohvan taakse. Heitä rotta pöydälle ja imuroi lepakko pölypussiin imurilla.

The Castle of Dr. Brain

PC
Räpellä Koodihuoneessa Aivoherran taulua. Sen takaa paljastuu salainen peli, jonka palkintona on tärkeä avain viimeiseen huoneeseen. Salakoodiprobleema ei ole ongelma eikä mikään, kunhan vain käyttelet punaista sormusta koodilappuun.

Wing Commander 1 & 2

PC
Björklundin Jannelta saatuun vinkkiin (MB 2/92) pieni täydennys.

Käynnistä peli komennolla WC Origin -k. Kissan ollessa lukittuna tähtäimen keskellä näpäytä alt-delete ja kilrathien muonavahvuudesta poistuu yksi kisumirri.

Special Operationsin lopputehtävät ovat huisin vaikeita, mutta ohjelmassa on pikku niksi: älä yritä taistella koko Gothri- ja Fraltha-joukkion kanssa, vaan houkuttele ne takaisin Concordian luo, jolloin ne jostain syystä tuhoutuvat. Onko tämä huijausta vai ei, sen voi jokainen itse selvittää omatuntonsa kanssa.

Pegasus

Amiga
Vinkkejä ilman koodeja? Ei käy! Ensin nippu Gremlinin aloittelijoille suunnattuun räiskintään

SCREECH
DRAGONFLY
BEEBOP
CELESTIAL

Battle Isle

(Amiga)
Jottei UbiSoftin mielenkiintoisessa strategiapelissä tarvitse nytkiä eteenpäin saari saarelta, tässä rivakka kokoelma koodeja.



FIRST
GHOST
GAMMA
MARSS
EAGLE
METAN
FOTON
POLAR
TIGER
SNAKE

ZENIT
DONNN
VESTA
OXXID
DEMON
GIANT
CONRA
PHASE
EXUTY

MOUNT
FIGHT
RUSTY
FIFTH
VESUV
MAGIC
SPACE
VALEY
TESTY
TERRA

SLAVE
NEVER
RIVER

EUROP
STORM

Ensimmäinen Pelit-lehti aloitti vinkkipuolella vähän lyhyesti, mutta katseet tulevaisuuteen ja vinkkikirjeet postiin!

Moritz

●● Ensimmäistä Moritzia juhlistaa vierailevana tähtenä itse orgaanisen elämän suurin vihollinen, mahtava Berzerker. Take it away, Berz!

ABCDE110011Hei taas, mitättömät hiilipohjaiset elämänmuodot! Säälittävä planeettanne säästyi tuholta nippanappa, kiitos saamani Pelit-lehden kestoti-

lauksen. Siis tässäpä sarja pseudostellaarisia vinkkejä.

Populous II

Amiga, ST, PC
Mikäli Bullfrogin uudeelleenohjelmoitu superklassikko ei löydy joka kodista, niin ihme on. Kuinka hyödyntää ympäristöä: kasvata tuhon kohteeksi valittu alue täyteen metsää, mahdollisimman tiheästi. Ja sitten pistät metsän tuleen, tulipatsaalla ne syttyvät hyvin. Liekit hyppivät hauskasti puusta toiseen ja pikkuisella tuurilla valtavat alueet tuhoutuvat.

Knightmare

Amiga
Mindscapen laadukkaassa Dungeon Master -kloonissa törmää helposti vaikeuksiin, varsinkin kun loitsujen vaikutusta tai käyttöä ei pahemmin selitellä. Tässä vähän apua alkuunpääsyyn.

Maagiloitsut

OPEN	avaa normaaleja ovia
GLOW	saa esineet hetkeksi hehkumaan
DART	taisteluloitsu
DISPELL	eläviä kuolleita vastaan
CLOUD	taisteluloitsu
BIRDS	taisteluloitsu (kai)

Pappiloitsut

REM	nukkuessa arvot nousevat nopsemmin
FITNESS	kohentaa staminaa
RESTORE	parantaa hitpointseja
AID	parantaa vaurioituneita ruumiinosia
CURE	parantaa myrkytyksen

Henkiloitsut

CONFUSE	sekoittaa vastustajaa
REMOVE	poistaa edessä olevan salaseinän
SHIELD	taikasuoja

Terminator 2

Amiga
Oceanin mälsää lisenssipeliä ei jaksa pelata muuten kuin pistämällä pausen päälle, painamalla funkkareita F1:stä F10:een, jonka jälkeen joystickin nappulalla voi pomppia eteenpäin.

Railroad Tycoon

Amiga
Valitse mikä tahansa maa tai maanosa ja aloita peli. Kun peli alkaa, pitäisi näyttöön tulla yhden ruudun kartta. Paina shift + 4 niin rahasi kohoavat. Odota että rahaa on 30 miljoonaa ja aloita peli.
Kimmo Wallenius, Mäntsälä

Xenon

Amiga
Bitmappien ensimmäisessä klassikossa paina paussi päälle ja kirjoita RUSSIAN AIR. Nyt pääset N-kirjaimesta seuraavaan tasoon.
Antti Niemelä, Pirkkala

Mega-lo-Mania

Amiga, ST
Viime vuoden parhaimpiin kuuluvassa pelissä on joku voinut jäädä jumiin, joten tässä muutama koodi myöhempiä saaria varten.

2. epoch: BNYABOUNBHV
3. epoch: COVCPMJVEBC
4. epoch: WKCCHIEUKNC
5. epoch: GATAVRXRONT
6. epoch: WWKDXGPXDBZ
7. epoch: KUUCTOPLGHV
8. epoch: PEHALBPKZAQ
9. epoch: GYJDJHPNFHN
10. epoch: TJLBVSNNIHO

Ydinaseilla on leikkinyt **Ilpo Piispanen**, Ikaalisen megalomaaneja.

Amiga Action Replay -vinkkejä

Lataa peli ja paina freeze-nappulaa.
Gods: TFD224–kuolemattomuus
First Samurai: TFDC848–kuolemattomuus
Switchblade II: TFD261F–kuolemattomuus
Flimbos Quest: TFDECH–kuolemattomuus
Kimmo Wallenius, Mäntsälä

Turrican 2

Amiga
Alkukuvassa paina HELP, pääset musiikkivalikkoon. Sen jälkeen paina 1,1,4,2 niin saat kaikkea kivaa. Paina vielä kahdesti ESC-nappia, jolloin pääset pelaamaan.
Jussi Norio, Kaarina

Eye of The Beholder

Amiga, PC
Tässäpä kooste EOB:in erikoistehtävistä:

Taso 1: Seinäkoloon, jossa on kaksi loitsukääröä, pistetään tikari jahka kääröt on kerätty talteen. Palkintona maaginen tikari Ginsoo.

Taso 2: Seinissä on neljä tikarikaiverrusta. Pistä jokaiseen tikari ja saat palkintosi.

Taso 3: Tasoltahan pääsee pois pistämällä jalokivet silmäkuoppiin. Kun ulospääsy on avautunut, kerää kivet taas talteen ja saat pari jättivoimajuomaa.

Taso 4: Ota kääpiö jengiin ja vedä ketjusta.

Taso 5: Tasolla on seinäkolo nimeltä The Pantry. Pistä sinne kaikki löytämäsi ruoka-annokset.

Taso 6: Kerää kaikki kenkun munat huoneeseen nimeltä Nest ja sinne avautuu salaovi. Ota munat sitten mukaan.

Taso 7: Tasolla on rinnakkain kolme seinäkoloa. Pistä jokaiseen kiviesine saadaksesi kolme vinkkikääröä..

Taso 8: Etsi huone, jossa on 12 reikää seinässä. Pistä joka reikään Dart, ja kun ne lennähtävät pois ovat ne muuttuneet maagisiksi.

Taso 9: "One Key For One Gem" huonessa on seinä, jossa on Drow-kirjoitusta. Heitä sitä tikarilla ja seuraa tikaria, niin saat jotain jännää.

Taso 10: Etsi huone, jossa Mantis-soturit vartioivat seinäkoloissa olevia esineitä. Tapa vartijat, ota esineet ja pistä kenkun muna jokaiseen koloon.

Taso 12: Käytä Wand of Silviasta peruuttamaan Beholder piikkiansaan.

Tietääkö kukaan tason 11 salatehtävää?

Ja siinä kaikki tällä kertaa. Vähän niitä oli vähän, joten pankaa postimiehet vinkumaan ja lähettäkää vinkkikirjeet ja -kortit osoitteella

Pelit
Max & Moritz
PL 64
00381 HELSINKI



KAIKKI MITÄ OLET HALUNNUT TIETÄÄ kopioinnista



KOVIMMAT KALUT TURVAKOPIOINTIIN !

Action Replay 3/500	525,-
Action Replay 3/2000	545,-
Action Replay 6/C64/128	325,-
Synchro Express 3/500	295,-
Synchro Express 3/2000	345,-

Turvakopiot Tietotarvikkeen TURVALLISELLE disketille:

	10	100
3,5 DD	30,-	270,-
3,5 HD	55,-	490,-
5,25 DD	20,-	170,-
5,25 HD	35,-	300,-

Noutopiste: E.Rautatiek 14b

Soita (90) 69 33 600

P.S. Tilaa ilmainen luettelo!

LOGI-DATASTA
kevään huippu-uutuudet

HYVÄ PALVELU

EDULLISET HINNAT !

	Amiga	PC
Falcon 3.0		350,-
Elvira II	265,-	295,-
Ultima VII		295,-
Grand Prix	265,-	295,-
Indiana Jones IV	265,-	295,-
Turtles II	190,-	239,-
Star Trek 25th		265,-
Lord of the rings II		239,-
Sound Blaster 2.0+ kaiuttimet		995,-
Canon BJ 10 EX mustesuihku		2495,-

	Amiga	PC
EOB II		275,-
Conquest of Longbow		315,-
Civilization		315,-
Secret of Monkey Island II		269,-
Lemmings II	205,-	259,-
Simpsons	205,-	249,-
Populous II	249,-	
Castle of Dr. Brain		315,-
Birds of Brey	275,-	
Willy Beamish		315,-
ChessMaster 3000		279,-

Turun seudulla kotiinkuljetus sopimuksen mukaan

Tilauspuh/fax joka päivä klo 09.00-20.00 **921-303 257**

Postitoimituksiin lisätään postituskulut **949-824 182**

LOGI-DATA
PL 51
20811 TURKU

PELIMIESTEN KUUMAN LINJAN SUOSIO JATKUU, LIITY SINÄKIN KLUBIIMME ! C 64, PC, AMIGA

- HALUATKO PELISI TODELLA EDULLISESTI?
- HALUATKO KUUNNELLA TULEVIEN PELIENJULKAISULISTAT ?
- HALUATKO MENNEINÄ VUOSINA JULKAISTUNPELIN JOTA OLET AINA ETSINYT ?
- HALUATKO TILATA PELISI MIHIN VUOROKAUDEN AIKAAN TAHANSA ? LINJA AVOINNA AINA
- HALUATKO TILAAMASI PELIN TODELLA NOPEASTI ?
- AINA UUSIMMAT PELIT MYYNNISSÄ

SOITA 9700-7557 JA OHJAA TIETOKONETTAMME PUHELIMELLASI

- 3.30 MIN + PPM. EI KAUKOPUHELUMAKSUA
- TILAAMASI PELIN YHTEYDESSÄ SAAT JÄSENNUMERON, JOKA OIKEUTTAA SINUT ERIKOISLINJOJEN KÄYTTÖÖN
- LINJALLAMME TOIMII MYÖS OSTO- JA MYYNTIPALSTA TIETOKONEISIIN LIITTYVILLE TUOTTEILLE
- ASIANTUNTEVA HENKILÖKOHTAINEN PALVELU ARK. 19.00-21.00 JOSTA VOIT KYSYÄ MYÖS ***ATARI PELEJÄ ! !***

MEILTÄ SAAT EDULLISESTI MYÖS:

- ☞ PELIOHJAIMET KAIKKIIN KOTIMIKROIHIN JA KONSOLIKONEISIIN
- ☞ ÄÄNIKORTIT, PELIOHJAINKORTIT, HIIRET JA TARVIKKEET
- ☞ COMMODORE TIETOKONEET JA LISÄLAITTEET VIRALLISELLA 6 KK:N TAKUULLA

LISÄTIETOJA SAAT HENKILÖKOHTAISENA PALVELUAIKANA

HUOM! ILMAINEN KOTIINKULJETUS JA ASENNUS TIETOKONEILLE TURUN JA LÄHIKUNTIEN ALUEELLA.

MULTI STORE OY
COMPUTER GAMES

JUHANINKUJA 13 A 12, 21200 RAISIO

Sinustako uusi Nirvi?

●● Ei nyt sentään helposti, mutta lukaisepa juttu, niin ymmärrät, mitä tarkoitamme.

Pelit-lehti tarvitsee uusia, innokkaita peliarvostelijoita. Hyväksi peliarvostelijaksi ei synnytä, hyväksi peliarvostelijaksi kehitytään hitaasti ja suunnattomasti ahkeroiden ja alaa opiskellen.

Ensimmäinen vaatimus on tietysti, että pelaat. Olet pelannut jo useita vuosia, erityyppisiä pelejä. Olet lukenut Pelikirjoja, C=lehden tai MikroBitin peliarvosteluita. Sinulla on tietokone kotonasi, joko PC, Amiga, ST tai kuusnepa.

Ehdoton vaatimus on kirjoitustaito. Osaat tallentaa tekstisi aciina. Kestät kritiikkiä ja olet valmis ottamaan siitä opiksesi. Vakituiseksi avustajaksi pääseminen saattaa kestää vuosia: olet valmis odottamaan tuon ajan ja kehittymään sen kuluessa.

Ikäsi on mielellään yli 15 vuotta, yläikärajaa emme halua asettaa. Palkkioista emme puhu mitään: sen suuruus riippuu tekstin ja kuvien määrästä ja laadusta sekä avustajan itsensä osoittamasta kiinnostuksesta oppia ja kehittyä. Turha kuvitella peliarvostelun olevan kevyt sivuharrastus: se on raakaa työtä.

Älä soita, vaan **kirjoita** meille ja kerro itsestäsi. Pane mukaan kaksi tai kolme peliarvostelua erityyppisistä peleistä, sekä henkilötietosi. Me otamme sinuun yhteyttä, jos niin päätämme.

Onnea yritykselle!!!

OHJEEKSI JA OPASTUKSEKSI

1. Lähetä tekstisi levykkeellä (PC, Amiga, ST, Mac, C64). Jätä itsellesi kopio. Paperiversio ohessa on mukava yllätys, mutta ei välttämättömyys, mutta puhtaasti paperille kirjoitetulla versiolla on ilmestymismahdollisuus aika pieni.

2. Tekstin täytyy olla puhdasta ASCIIta, eli älä tallenna tekstinkäsittelymuodossa, älä käytä alleviivauksia tai muita muotoilumahdollisuuksia, tabulointeja, graafisia merkkejä, nastoja fontteja tai palstoitusta. Jokainen teksturi osaa tallentaa puhdasta ASCIIta.

3. Mahdolliset kartat piirretään puhtaalle valkoiselle paperille ohuella mustalla tussilla ja mieluiten viivotinta käyttäen.

4. Tekstin mukaan, vaikka alkuun, nimi, osoite ja puhelinnumero. Ei erillisiä tiedostoja tahi paperilappusia, niitä Musta Aukko rakastaa. Eli siis kaikki mahdollinen YHTEEN tiedostoon.

5. Tietokonetaiton ansiosta voimme hyödyntää suoraan pelistä kaapattuja kuvia. PC:hen kelpaavat kaikki kuvaformaatit (muun muassa DeLuxe Paintin mukana tuleva CAMERA.COM on hyvä ohjelma) ja Amigan kuvia voi yrittää Action Replaylla.

6. Lähetä juttuehdotuksesi osoitteella:

Sanomaprint/Erikoislehdet
Pelit-lehti
PL 64
00381 HELSINKI

Kirjekuoreen pelin nimi, esimerkiksi Larry V -ratkaisu.

7. **JULKAISTUISTA** peliratkaisuista maksetaan julkaisupalkkio, jonka määrä riippuu tekstin laadusta. Kartat ja valokuvat kasvattavat pottia.

Hyviä nyrkkisääntöjä peliarvosteluun

1. Kirjoita itsellesi: älä yritä olettaa, mitä lukijat haluaisivat lukea. Jos olet itse tyytyväinen, lukijatkin ovat. Nuku yön yli ja lue tekstisi uudelleen.

2. Älä matki: oma tyyli, paras tyyli.

3. Harkitse tehokeinoja. Onomatopoeettiset ilmaisut (aargh, yäks, yippee yms.) ja kirosanat poistuvat vikkelästi.

4. Muista suomen kieli: helpot englanninkieliset sanat ovat ok, esimerkiksi joystick, mutta flight simulation ei enää ole!

5. Muista mielipiteet: ne antavat tekstille oman leiman.

6. Asennoidu oikein: pyri objektiivisuuteen. Vältä yli- ja alikriittisyyttä. Peliä verrataan vain muihin samankaltaisiin peleihin.

Miten kirjoitan hyvän ratkaisujutun

Älä kirjoita toimenpiteitä putkeen tyyliin "Mene itään. Ota veitsi. Mene vasemmalle. Mene taas vasemmalle. Tapa peikko" vaan yritä saada henkeä mukaan. Käytä kappalejakoa ja väliotsikoita, jottei ratkaisu näytä yhdeltä pitkältä tekstimassalta. Aloituskappaleessa on kerrottava pelin tarkoitus ja taustat.

Vihjelista

Näistä muun muassa ei ole ratkaisua:

Bloodwych, Corporation, Might & Magic II-III, B.A.T., Legend of Faerghail, Sentinel Worlds, Willy Beamish, Elvira 2, ja ehdotuksiakin saa lähettää.

Vanhat Klassikot

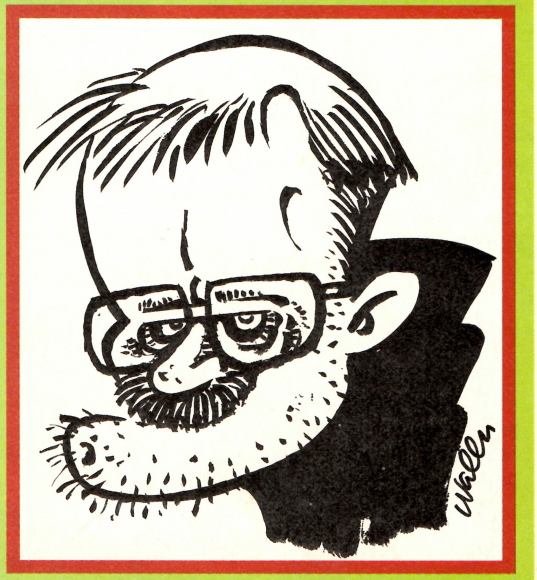
Näitä kysellään paljon ja ratkaisut joko puuttuvat tai ovat hukassa:

Ultima I, Ultima II, Ultima IV, Maniac Mansion (joita kyllä löytyy, mutta siihen tyyliin kirjoitettuna ettei pelin puuttuessa ota vanha kehnokaan niistä selvää).

Uutuudet

Heti kun olet saanut pelin ratkaistua, soita tai lähetä ratkaisusi. Parin kuukauden päästä voi olla myöhäistä erittäin suosittujen (tai helppojen) pelien kohdalla, puolen vuoden kuluttua ei paljon enää kannata. Esimerkiksi Sierran peleihin ratkaisuja tulee, ennen kuin peliä on saatu edes arvosteltua. Ja niitä tulee paljon...

Vaikka juttuasi ei näy tai palautetta ei kuulu, älä hermostu. Me käsittelemme ja katselemme kyllä kaiken meille lähetetyn materiaalin. Ennemmin tai myöhemmin.



Avustajan ulkoiset vaatimukset kiteytyvät tähän kuvaan. Älykäs, komea, henkevä, jalo, ylväs, tehokas, ihana, salskea, ryhdikäs, iloinen, pirteä, kaunis, maskuliininen, karvainen, urhoollinen, pitkämielinen, kaukokatseinen, nerokas, viisas, vihreä, vireä, kelpo toveri, kamu, ystävällinen, neuvokas, omatoiminen, idearikas, rahaköyhä, miellyttävä, korkeaprofiilinen, ihmisten kanssa hyvin toimeentuleva, sosiaalinen, miellyttävä, sulkeutunut, mukava, hallitsee pelaamisen, juo

PELIT posti



Sari

●● Pelit-lehden postipalsta pureutuu ongelmiin. Kaikkiin ja kaikkien. Kirjoita meille, vastaamme. Kaikkeen ja kaikille.

Kerro meille mielipiteesi Pelit-lehdestä, jutuista. Kerro meille mikä on mielestäsi paras peli ja miksi, mikä huonoin ja miksi. Kirjoita A4-paperille ja postita pian osoitteella:

Pelit-lehti
PL 64
00381 HELSINKI

Pelinteko-opas?

Haluaisin tehdä oman pelin Amigalle ja/tai PC:lle. Ideoita kyllä on, samoin hieman taitoa. Kuitenkin olisi mukava, jos löytyisi jokin suomenkielinen kirja, mistä saisi enemmän tietoa.

Mistä tietoa?

Sanomaprint Erikoislehdet julkaisee keväällä Amigan Pelintekijän oppaan. Kirja on myynnissä kirjakaupoissa kautta maan. Sitä voi myös tilata Erikoislehdiltä, puh. (90) 120 5911. Ilmestymisajankohta selviää ilmoituksia seuraamalla.

Pelejä PD:nä

Mistä saisi nk. PD-pelejä, eli siis ilmaispelejä. Ovatko purkeissa pyörivät pelit piraattiversioita? Joudunko korvauksiin, jos tietämättäni käytän piraattiversiota?

Piratismi pannaan

Suomessa on muutama PD-levykkeitä myyvä maahantuoja, joten seuraa ilmoituksia. Purkeista PD-pelit saa ilmaiseksi, puhelinkulut unohtaen. Älä kuitenkaan sekoita PD-pelejä piraattipeleihin, jotka ovat laittomia kopioita kaupallisista peleistä. Korvauskysymyksiä käsittääksemme ollaan juuri oikeudessa selvittämässä.

ST:kö?

Huononeeko grafiikan laatu ST:ssä TV:tä käytettäessä? Entä jos ST:n pelissä on mainittu värinäytöstä, toimiiko se mustavalkotelevisiossa?

ST-pulmia

Kuvan laatu riippuu televisiosta. Antenniliitännän kautta ei kannata liikoja odottaa. Scart-liitännän kautta kuvan laatu paranee TV:n ja näytön välimaastoon. Pelit kyllä toimivat mustavalkotelevisiossa, sillä ST ei pysty tunnistamaan minkälainen käytettävä TV on. Uusissa peleissä pelaaminen vaikeutuu mustavalko-TV:tä käytettäessä. Esimerkiksi tutkassa näkyvät alukset ovat erivärisiä pisteitä, joiden erottaminen toisistaan on hankalaa jopa väri-TV:ssä.

Paras peli Amigalle?

Kertokaa mielestänne paras peli (tai kolme parasta) Amigalle!

Vain parasta

Lyhyesti: Se nyt riippuu minkälaisista peleistä yleensä pitää. Populous II vedonnee useampaan makuun.

PC ja TV

Olen hankkimassa PC:tä. Tarkoitukseni on "hyötykäyttää" sitä, lähinnä tekstinkäsittelyssä, mutta myös pelata. Millaista konetta ja näyttöä suosittelette?

PC-fani

Tekstinkäsittelyyn riittää PC, jopa XT. Sen sijaan pelaamiseen suosittelen 386:sta. Ihan siksi, että 286 on hinta-laatu suhteeltaan "väliinputoaja". Tulevaisuuden kone on 386 ja 486. Itse asiassa 386:n karvalakkimalli (siis halvempi) 386SX mielestäni riittää. Näytön on syytä olla VGA.

Pelien hinnat

Mikä on pelin (PC, Amiga, C64, ST) keskihinta? Tai siis mitä kannattaa pelistä maksaa?

Matti Kukkarossa

Katselepa peliarvosteluita parin kolmen lehden ajan. Vertaile hintoja ja pisteitä. Luulisin asian selvenevän parhaiten.

PC:n näyttöongelmia

Omistan IBM-kloonin ja CGA-näytön. Käykö tälle näytölle mikään peli?

Ongelmaa kerrakseen

Hyvin harva. Suosittelen VGA-näytön hankkimista, jos se käy koneeseesi. Jokaisen pelin laatikossa on mainittu sen vaatima näyttö: sama asia on mainittu myös PC-pelin peliarvosteluissa Pelit-lehdessä.

Miten päästä avustajaksi?

Pelit ovat intohimoni. High Scoret tuttua kamaa. Pelaan PC:llä ja Amigalla. Ja mielestäni osaan myös kirjoittaa. Tarvitsetteko peli-arvostelijoita? Mitä teen seuraavaksi?

What Can I Do?

Lue sivu **73.** Sieltä saat tarvitsemasi ohjeet. Onnea yritykselle!!!



Tytöt huomioon

Olen 15-vuotias tytöntyllerö ja rakastan tietokonettani (PC). Pelaan, piirrän yms. Suosikkipelini on Monkey Island 2. Milloin julkaisette siihen ratkaisuohjeet? Entä milloin otatte tytöt huomioon arvosteltavien pelien valinnassa?

Little Girl

Pelit-lehden tässä numerossa on arvostelu Monkey Island II:sta. Ratkaisuohjeet ovat olemassa ja julkaistaan jahka Amigistit ovat saaneet oman versionsa. (Toivottavasti keskiaukeaman pikaavusta oli iloa).Tytöt otamme huomioon koko ajan: onhan lehden tekijöissäkin kaksi tyttöä vastaan Nnirvi!!!

Modulaattori

Mikä on TV-modulaattori? Käytetäänkö sitä PC:n vai Amigan vai C64:n kanssa ja miksi?

Olenko tyhmä?

TV-modulaattori mahdollistaa tietokoneen näkymisen tavallisessa TV-vastaanottimessa. 64:ssa se on sisäänrakennettuna, Amigaan sen saa lisälaitteena ja PC-koneisiinkin sellainen lienee olemassa, mutta tuskin kannattaa hankkia.

Mikä näyttö?

Perin isältäni vanhahkon PC:n, 286:n ja siinä ikivanha CGA-näyttö. Millainen näyttö

minun kannattaa hankkia? Ja mitä se maksaa? Tuleeko eteen liitäntäongelmia ja mistä sen tietää etukäteen? Käyttäisin konettani ennen kaikkea pelaamiseen.

Köyhä perijä

Isäpä teki hienon tempun. Sinuna harkitsisin kieltäytymistä perinnöstä. Ota rahana, marssi pankkiin ja lainaa puolet lisää. Osta 386 ja VGA ja huolesi ovat ohi! Vakavasti ottaen, lue PC:n kulunut manuaali, hanki tarvittaessa näytönohjainkortti (maksaa mannaa!) ja osta se VGA. 286 riittää varsin pitkälle, kunhat et haaveille raskaimmista peleistä.

C64 – roskiinko?

Julkaistaanko enää mitään HYVIÄ uusia pelejä C64:lle? Tuntuu, että nykyään aina kaikki hyvät pelit tulevat ensin PC:lle, sitten Amigalle muttei koskaan kuusnepalle!

C64 ikuisesti

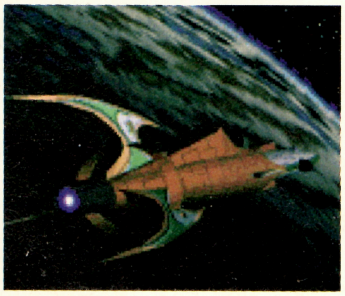
Kieltämättä uusien kuusnelospelien laadussa on toivomisen varaa ja kuusnelonen on katoamassa. Viimeinen mieleentuleva HYVÄ peli on System 3:n Turbocharge. Halpapeleinä julkaistaan aika paljon menneiden vuosien vanhoja HYVIÄ pelejä.

Peli vs näyttö

Mille näytölle on saatavissa suurin osa uusista peleistä ja ohjelmista? Entä tulevaisuudessa?

Kiemuraista

Jos kysymys koskee PC:tä, niin VGA, VGA ja vielä kerran VGA. Myös tulevaisuudessa. Tosin vannomaan en mene, miettikäämpä aikaa pari vuotta taaksepäin: 386:n luultiin olevan huippu!



Buck Rogers, sarjakuvapeli.

Super Mario on huippu

Apua! Pelasin Nintendon Mariota frendini luona. Minusta tuli melkein Nintendo-fani, minusta, PC:n omistajasta! Saanko koskaan pelata Mariota PC:lläni?

Mario-PC

Et. Paitsi opetuspeleinä, joihin Mindscape on saanut oikeudet. Tärkeintähän on Mario, eikö vaan?

Ratkaisu

Olen ratkaissut Police Quest III:n. Olisitteko kiinnostuneita julkaisemaan sen? Mitä teen?

Rahaa, rahaa

Myös sinulle, kuten nimimerkki What Can I Do:lle, vastaus on sivulla **73**. Eli lyhyesti: tallenna teksti ASCIIna, liitä mukaan erilliselle paperille nimesi, osoitteesi ja puh.numerosi ja postita toimitukseen. Tosin Police Quest III:a on jo katosta lattiaan ja ulkovarastossa loput.

Väriä väriä

Mielestäni peliarvosteluissa ja ratkaisujutuissa pitäisi käyttää enemmän väriä. Mustavalkoiset kuvat pelistä ovat tosi tyhmiä.

Väriä peliin

Oikeassa olet. Pelit-lehti **ei ikinä** tule julkaisemaan mitään mustavalkoista. Paitsi musta teksti valkoisella pohjalla. Jokaikisella toimituksellisella sivulla on väriä, jokaikinen kuva on värikuva, jollei peli sitten satu olemaan mustavalkoinen, mutta sellaisesta kirjoittaminen onkin sitten toinen asia...

Sarjakuvapelit

Minusta sarjakuvapelit ovat tosi hauskoja, esimerkiksi Simpsons jne. Julkaisetteko koskaan niihin ratkaisuohjeita? Entä onko tulossa jotain listaa kaikista tehdyistä sarjakuvapeleistä?

Sarjis is the best!

Sarjakuvapelejä käsitellään ihan samalla tavalla kuin kaikkia muitakin pelejä. Pelit 1991 Syk-



syt -kirjassa oli sarjakuvapelit koottu jutuksi, uusi juttu tehdään heti kun pelejä on ilmestynyt tarpeeksi. Vinkeistä löydät ratkaisuja myös sarjakuvapeleihin.

Hiiripelit

Olen kuullut, että on olemassa erilaisia hiirellä pelattavia pelejä, joissa harjoitellaan lähinnä hiiren käyttöä. Tyttäreni oli onnettomuudessa, jossa oikean käden hermoradat vaurioituivat. Tuttava suositteli erilaisia pelejä, jossa kätä pitää liikuttaa. Mieleeni tulivat ensimmäiseksi tietokonepelit. Meillä on kotona PC 386. Onko tällaisia "hiiripelejä" olemassa?

Huolestunut isä

Varsin moni peli PC:ssä on hiiriohjattu, mutta hiirenkäyttöä sinänsä opettavia tuskin. Joku piirrosohjelma voisi sopia tähän käyttöön.

Mistä kysymykset?

Mistä ihmeestä kaikki nämä kysymykset, tämähän on ensimmäinen Pelit-lehti?

Kysyi toimitus ja vastaa: C=lehden ja MikroBitin arkistoista! Ensimmäinen Pelit-lehden postipalsta saatiin kunnialla loppuun. Lue ohjeet palstan alusta ja kirjoita meille. Yritäpä keksiä kysymys, johon emme osaa vastata!



	AMIGA	PC
3D CONSTRUCTION KIT	359;-	359;-
4-D SPORTS BOXING	189;-	149;-
4-D SPORTS DRIVING	189;-	149;-
4-D TENNIS	189;-	239;-
4-WHEEL DRIVE	269;-	
688 ATTACK SUB	299;-	349;-
A 320 AIRBUS	KYSY?	
A-10 TANK KILLER	399;-	399;-
A.KING OF ANC.CHINA	349;-	399;-
AD & D ACTION PACK		299;-
ADVANTAGE TENNIS	239;-	239;-
AIR SUPPORT	239;-	
AIR-LAND-SEA KOK.	269;-	299;-
ALIEN STORM	289;-	349;-
ALTERED DESTINY	349;-	399;-
AMERICAN ICE-HOCKEY	289;-	299;-
AMNIOS	249;-	
AMOS 3D	349;-	
AMOS GAME CREATOR	399;-	
AMOS-COMPILER	299;-	
ANOTHER WORLD	299;-	
APOCALYPSE	KYSY?	
BAD BLOOD	349;-	399;-
BADLANDS	289;-	349;-
BARBARIAN 2 (PSYGN.)	299;-	
BARDS TALE 3	349;-	299;-
BARDS TALE C.SET	399;-	399;-
BAT 2	239;-	239;-
BATTLECHESS 2	299;-	299;-
BATTLETECH 2	349;-	389;-
BEASTBUSTERS	229;-	
BETRAYAL	349;-	389;-
BIG RUN	189;-	
BIRDS OF PREY	269;-	299;-
BLACK CRYPT	149;-	
BLOCK OUT	229;-	
BLUE MAX	299;-	349;-
BLUES BROTHERS	189;-	
BONANZA BROTHERS	289;-	
BREACH 2	289;-	299;-
BUBBLE BOBBLE	289;-	
BUCK ROGERS 2	239;-	269;-
BUDOKAN	289;-	299;-
BUSHBUCK	349;-	399;-
CADAVER	249;-	299;-
CALIFORNIA GAMES 2	239;-	269;-
CASTLE MASTER	289;-	299;-
CASTLE OF DR. BRAIN	299;-	349;-
CASTLES	299;-	349;-
CENTURION	289;-	299;-
CHAMPIONS OF KRYNN	289;-	299;-
CHAOS STRIKES BACK	239;-	
CHESSMASTER 2100	299;-	299;-
CHESSMASTER 3000		369;-
CHRONO QUEST 2	289;-	299;-
CHUCK ROCK	229;-	
CISCO HEAT	189;-	189;-
CIVILIZATION	299;-	299;-
CODENAME ICEMAN	389;-	399;-
COHORT	269;-	
COLONELS BEQUEST	389;-	399;-
COLONY	299;-	369;-
COMMAND HQ		269;-
CONAN THE CIMMERIAN	239;-	269;-
CONFLICT IN EUROPE	229;-	299;-
CONFLICT:MIDLE EAST	229;-	269;-
CONQUEST OF CAMELOT	399;-	469;-
CONSPIRACY		399;-
CORPORATION	299;-	
COVERT ACTION	399;-	449;-
CRAZY FOOTBAL CHALL.	299;-	
CREATURES	289;-	
CRUISE FOR A CORPSE	239;-	239;-
CRYSTALS OF ARBOREA	239;-	239;-
CURSE OF AZURE BOND	299;-	299;-
CYBER ASSAULT	299;-	
CYBER FIGHT		349;-
CYBERCON 3	289;-	
D-GENERATION	349;-	399;-
DAEMONSGATE	349;-	
DAMOCLES	229;-	
DARK QUEEN OF KRYNN		299;-
DARK SIDE	229;-	
DAVID WOLF:SECRET AGENT	399;-	
DEATH KNIGHTS OF KR.	239;-	239;-
DEATH OR GLORY	399;-	399;-
DELUXEPAINT IV	799;-	
DEUTEROS	239;-	
DISTANT ARMIES	229;-	
DOUBBLE DRAGON 3	289;-	269;-
DOUBLE-DOUBLE BILL	349;-	
DRAGON STRIKE	299;-	299;-
DRAGON WARS	299;-	349;-
DRAGONS BREATH	299;-	
DRAGONS OF FLAME	229;-	299;-
DUNGEON MASTER	299;-	399;-
ELF	249;-	299;-
ELITE+		299;-
ELVIRA	299;-	369;-
ELVIRA 2	269;-	299;-
EPIC	189;-	299;-
EYE OF BEHOLDER	239;-	299;-
EYE OF BEHOLDER 2	239;-	269;-
F-117A NIGHT HAWK	269;-	299;-
F-15 STRIKE EAGLE 2	299;-	339;-
F-16 FALCON 3.0		349;-
F-16 FALCON COLLEC.	369;-	
F-16 MISSIONDISK 2	249;-	
F19 STEALTH FIGHTER	299;-	399;-
FACE-OFF	229;-	349;-
FAIRYTALE		349;-
FINAL BLOW	289;-	299;-
FINAL FIGHT	289;-	299;-
FINEST HOUR	299;-	389;-
FINEST HOUR MISSION.	199;-	249;-
FIRST SAMURAI	249;-	299;-
FLAMES OF FREEDOM	299;-	399;-
FLIGHT OF THE INTR.	239;-	269;-
FLOOR 13		349;-
FORMULA ONE G-P	269;-	299;-
FOUNTAIN OF DREAMS	269;-	289;-
FULL BLAST KOK.	299;-	
G-LOC R360	239;-	
GAMES-WINTER CHALLENGE		269;-
GATEWAY S.FRONTIER	239;-	239;-
GAUNTLET 3	189;-	
GAZZA 2	249;-	
GODFATHER ACTIONG.	249;-	239;-
GODFATHER ADV.	249;-	349;-
GODS	249;-	299;-
GOLDRUSH	299;-	299;-
GUNSHIP	249;-	299;-
GUNSHIP 2000		299;-
GUY SPY	239;-	299;-
HARD DRIVING 2	199;-	249;-
HARD NOVA		299;-
HARLEQUIN	249;-	
HARLEY DAVIDSON	249;-	289;-
HARPOON+LIS TEHT V.	299;-	369;-
HARPOON:BATTLESET 3	149;-	149;-
HARPOON:BATTLESET 4	149;-	149;-
HARPOON:SCENARIO ED.	149;-	149;-
HEART OF CHINA	269;-	299;-
HEIMDALL	269;-	299;-
HERO QUEST	194;-	349;-
HEROES KOK.	299;-	
HEROES OF THE LANCE	199;-	199;-
HERO S QUEST	389;-	475;-
HERO S QUEST 2	299;-	299;-
HILLSFAR	249;-	269;-
HOLLYWOOD COLLECT.	269;-	
HOME ALONE	189;-	239;-
HOUND OF SHADOW	199;-	
HOYLES BOOK OF GAMES 3		239;-
HUDSON HAWK	189;-	
HUNT FOR RED OCTOB.	249;-	299;-
HUNTER	239;-	349;-
IMPERIUM	249;-	299;-
INDIANA JONES ADV.	249;-	269;-
INDIANAPOLIS 500	199;-	249;-
INDY FATE OF ATLANT.	239;-	269;-
INDY HEAT	189;-	
INFESTATION	249;-	289;-
INSECTS IN SPACE	249;-	
INT.SPORT CHALLENGE	269;-	299;-
INTACT	249;-	269;-
INTERCEPTOR (SSI)	299;-	299;-
INTERPHASE	189;-	
IT CAME F.T DESERT	269;-	
IT CAME..DATA DISK	149;-	
J.MADDEN FOOTBALL	239;-	
J.WHITES SNOOKER	239;-	269;-
JACK NICLAUS GOLF	269;-	349;-
JAMES POND2 ROBOCOD	189;-	
JOE MONTANA FOOTBALL		269;-
JONES IN THE FAST L.	349;-	389;-
KICK OF 2	249;-	269;-
KINGS QUEST 3-PACK	399;-	399;-
KINGS QUEST IV	399;-	399;-
KINGS QUEST V	299;-	299;-
KINGS QUEST V VGA		374;-
KNIGHT`S OF LEGEND	299;-	299;-
KNIGHTMARE	239;-	
KNIGHTS OF THE SKY	269;-	299;-
KOREA		299;-
LAST NINJA 3	189;-	299;-
LATTICE C	1990;-	
LATTICE C++	2990;-	
LEANDER	189;-	
LEATHER GODDESSES OF PH.2	349;-	
LEGEND OF DARKMOON	299;-	
LEISURE LARRY	299;-	
LEISURE LARRY 1 V.2	349;-	389;-
LEISURE LARRY 3-PAC.	399;-	649;-
LEISURE LARRY II	349;-	369;-
LEISURE LARRY III	349;-	399;-
LEISURE LARRY V	269;-	299;-
LEMMINGS 2	189;-	299;-
LES MANLEY IN L.A	269;-	299;-
LIFE & DEATH	269;-	289;-
LIFE & DEATH 2		289;-
LIGHTSPEED	499;-	499;-
LINKS	299;-	299;-
LINKS 2		349;-
LOGICAL	199;-	
LOOM	289;-	349;-
LORD OF THE RINGS	249;-	299;-
LORDS OF CHAOS	199;-	
LORDS OF THE SUN	289;-	
LORDS OF THE RINGS 2		239;-
LOST PATROL	199;-	249;-
LOTUS E.T.SE.CHAL.2	189;-	
M-1 TANK PLATOON	369;-	
M.DITKA ULTIMATE FOOTBALL	299;-	
MAGIC CANDLE 2		269;-
MAGIC POCKETS	189;-	
MANCHESTER UNITED E.	199;-	299;-
MANHUNTER	289;-	369;-
MANHUNTER 2 SF	269;-	299;-
MANIAC MANSION	199;-	249;-
MARIO ANDRETTIS RAC CHALL.	249;-	
MARTIAN DREAMS	299;-	
MARTIAN MEMORANDUM	369;-	
MEGALOMANIA	239;-	299;-
MEGATRAVELLER 2	239;-	269;-
MEGATWINS	239;-	
MERCS	249;-	
MICROPROSE GOLF	269;-	369;-
MIDWINTER	289;-	299;-
MIDWINTER 2	349;-	399;-
MIG29 SUPER FULCRUM	299;-	329;-
MIGHT & MAGIC II	299;-	299;-
MIGHT & MAGIC III	269;-	299;-
MIX UP MOTHER GOOSE	299;-	349;-
MONKEY ISLAND	189;-	239;-
MONKEY ISLAND 2		299;-
MOONBASE	299;-	399;-
MOONSTONE	239;-	239;-
MURDER	299;-	349;-
MYTH	239;-	
NAM 1965-1975	299;-	349;-
NAPOLEON	239;-	
NAVY SEALS	289;-	
NEUROMANCER	289;-	299;-
NEW ZEALAND STORY	289;-	
NIGHTSHIFT	299;-	299;-
NINJA COLLECTION	239;-	
NO GREATER GLORY	239;-	239;-
NOVA 9	299;-	
NUCLEAR WAR	229;-	269;-
OBITUS	299;-	
OMEGA	299;-	349;-
OPERAT. THUNDERBOLT	229;-	
OPERATION STEALTH	299;-	349;-
ORK	249;-	
OUTRUN EUROPA	189;-	
PANZAS KICK BOXING	289;-	299;-
PAPERBOY 2	189;-	189;-
PARASOL STARS	229;-	
PEGASUS	299;-	
PGA TOUR GOLF	289;-	299;-
PHANTASIE III	289;-	299;-
PIRATES	249;-	299;-
PITFIGHTER	189;-	289;-
PLAYER MANAGER 2	249;-	
POLICE QUEST	249;-	399;-
POLICE QUEST II	349;-	399;-
POLICE QUEST III	399;-	399;-
POOL OF DARKNESS	239;-	299;-
POOL OF RADIANCE	299;-	349;-
POPULOUS 2	239;-	269;-
POPULOUS+PROMIS.L.	199;-	199;-
POWERMONGER	239;-	259;-
PREDATOR 2	229;-	299;-
PRINCE OF PERSIA	269;-	299;-
QUEST FOR ADV. KOK.	299;-	399;-
QUEST FOR GLORY 2	399;-	499;-
R-TYPE 2	229;-	
R.B.I BASEBALL	269;-	299;-
RACE DRIVING	249;-	199;-
RAIL ROAD TYCOON	239;-	269;-
RAINBOW COLLECTION	289;-	
RAINBOW ISLAND	289;-	
REACH FOR THE SKIES		399;-
REALMS	239;-	269;-
RED BARON	269;-	299;-
RED LIGHTNING	289;-	299;-
RED PHOENIX	299;-	349;-
RED STORM RISING	299;-	299;-
RICK DANGEROUS 2	229;-	299;-
RIDERS OF ROHAN		269;-
RISE OF THE DRAGON	269;-	299;-
ROBIN HOOD	299;-	299;-
ROBOCOP 3	189;-	239;-
ROBOZONE	269;-	
ROCKETEER	289;-	299;-
S.E.U.C.K	299;-	
S.WEAP.OF LUFTWAFFE		299;-
SARAKON	249;-	299;-
SAVAGE EMPIRE		349;-
SEARCH FOR THE KING	269;-	299;-
SECOND FRONT	299;-	349;-
SECR.O.T.SILV.BLADE	259;-	299;-
SHAD.OF THE BEAST 2	299;-	
SHADOW SORCERER	239;-	239;-
SHERMAN M4	289;-	299;-
SHOE PEOPLE	269;-	
SHOGUN	289;-	299;-
SHUTTLE		369;-
SILENT SERVICE	229;-	299;-
SILENT SERVICE 2	269;-	269;-
SIM EARTH	269;-	299;-
SIM CITY	289;-	299;-
SIM.CITY ARCHITECT.	189;-	189;-
SIM.CITY+POPULOUS	299;-	369;-
SIMPSONS	189;-	239;-
SMASH-TV	189;-	239;-
SOCCER STARS KOK.	189;-	189;-
SORCERER`S APPLIANCE		349;-
SPACE QUEST	349;-	349;-
SPACE QUEST 1 V.2	349;-	399;-
SPACE QUEST 2	349;-	349;-
SPACE QUEST 3	349;-	399;-
SPACE QUEST 4	269;-	299;-
SPACE ROGUE	299;-	299;-
SPACE WRECKED		299;-
SPEEDBALL 2	229;-	
SPORTING GOLD	289;-	
STAR COMMAND	289;-	299;-
STAR CONTROL	289;-	299;-
STAR TREK:THE 25th ANNIV.	299;-	
STARFLIGHT 2	289;-	299;-
STARLORD	299;-	299;-
STELLAR 7	229;-	299;-
STORM ACROSS EUROPE	269;-	389;-
STORMOVIK	299;-	369;-
STRATEGO	299;-	299;-
STRIDER 2	229;-	299;-
STRIKE COMMANDER		399;-
SUPER CARS 2	229;-	
SUPER HEROES KOK.	249;-	
SUPER MONACO GP	269;-	
SUPER OF ROAD RAC.	229;-	299;-
SUPER SPACE INVADER	199;-	299;-
SUPER WONDERBOY	269;-	
SUPREMACY	299;-	379;-
SUSPICIOUS	249;-	
SWITCHBLADE 2	229;-	
SWORD OF ARAGON	299;-	299;-
TAKING OF BEVERLY HILLS	299;-	
TANGRAM	229;-	
TD 3 ROAD & CAR	199;-	199;-
TEAM SUZUKI	269;-	
TEAM YANKEE 2	239;-	269;-
TEENAGE M.H.TURTL.2	289;-	369;-
TERMINATOR	349;-	
TERMINATOR 2	189;-	239;-
TEST DRIVE 2	289;-	299;-
TEST DRIVE 2 COLLEC.	299;-	299;-
TEST DRIVE 3	239;-	299;-
THE IMMORTAL	249;-	289;-
THE SECOND WORLD	289;-	299;-
THEIR FINEST MISS.	249;-	249;-
THEME PARK MYSTERY	269;-	299;-
THIRD COURIER	229;-	249;-
THUNDERHAWK AH-73M	289;-	399;-
TIMEQUEST		269;-
TIP OFF	189;-	189;-
TNT-KOKOELMA	299;-	
TOKI	229;-	
TOYOTA CELICA RALLY	249;-	
TRACK SUIT MANAG.2	249;-	
TRANSWORLD	289;-	
TREAS. OF SAVAGE FRONTIER	299;-	
TUNNELS & TROLLS	349;-	
TURRICAN 2	229;-	
TV-SPORT BASEBALL	269;-	299;-
TV-SPORT BASKETBALL	299;-	299;-
TV-SPORT BOXING		239;-
TV-SPORT FOOTBALL	299;-	299;-
TV-SPORT ROLLERBABES		349;-
TWILIGHT 2000	299;-	269;-
ULTIMA IV	249;-	269;-
ULTIMA V	289;-	299;-
ULTIMA VI	239;-	269;-
ULTIMA VII		299;-
ULTIMATE BASEBALL		299;-
UMS 2 PLANET EDITOR	KYSY?	
UMS II	299;-	349;-
UTOPIA	239;-	299;-
VIDEO KID	299;-	
WARGAME CONSTR. SET	269;-	299;-
WARLORDS	299;-	299;-
WARSHIP		399;-
WAYNE CRETZKY H.2	239;-	239;-
WHEELS OF FIRE	289;-	
WILLY BEAMISH ADV.	299;-	329;-
WINDWALKER	299;-	299;-
WING COMMANDER	269;-	269;-
WING COMMANDER 2 256 COL.	299;-	
WING COMMANDER 2 S.OPER.	139;-	
WING COMMANDER 2 SPEECH A.	139;-	
WING COMMANDER MISSION	199;-	
WING COMMANDER MISSION 2	199;-	
WOLFPACK	299;-	299;-
WWF WRESTLING	189;-	239;-

GENITIZ. GRAPHICS TABLET

Vaativaan piirtämiseen, toimii kaikissa ohjelmissa(korvaa hiiren), täydellinen paketti. A500/2000/3000 1649;-

VIDI-AMIGA (KUVANDIGITOIJA,REALTIME) 1499;-

VIDI-CHROME (VÄRIDIGITOINTIOHJELMA) 299;-

VIDI-RGB (ELEKTRONINEN VÄRIEROTT ELJI A) 899;-

VIDI-PC 2190;-

VIDI-CHROME PC 899;-

CDTV +NÄPPÄIMISTÖ 6995;-

AMIGA 2000 (2 Levyas.) 5979;-

AMIGA 500+ (SKAND.) 3489;-

AMIGA 500 MASTER-PACK:

AMIGA 500, HIIRI, VIRTALÄHDE, JOYSTICK, TV-MODULAATTORI, TEKSTINKÄSITTELY- PIIRTO-JA TAULUKKOLASKENTA OHJELMAT. 32 PELIÄ. Takuu 6.kk 2995;-

AMIGA ACTION REPLAY 3

Virallinen 6 kk.n takuu!
Hyvä Suomenkielinen ohjekirja.
Päivitys-oikeus.
Prof. Amiga 500
AMIGA 2000:lle 639;-
MEGADRIVELLE 488;-
539:-

PRO. MIDI AMIGA 599;- PC 1495;-

AMIGA HANDY SCANNER 1489;-

ACTION REPLAY MK VI PRO.

-MAAILMAN NOPEIN SARJATURBO 64/128
-CENTRONICS KAAPELI 149:-
-GRAPHICS SUPPORT DISK 149;-
399;-

SYNCRO EXPRESS III

AMIGA, ST 288;- A2-3000 sis. 585;- PC 585;-
TURBONOPEA VARMUUSKOPIO KAIKISTA AMIGA, ST, MAC, PC LEVYISTÄ, VAATII LISÄLEVYASEMAN.

1083S STEREOMONITORI 1995;-

KIRJOITTIMET

MANNESMAN TALLY MT-81	1495;-
MT-81 C-64/128:lle	1895;-
STAR LC 200 COLOR+AMIGA AJURI	2489;-
STAR LC 24/200 COLOR	3685;-
C-64 /128 VÄRIPRINTTERIAJURIMODULI	449;-

HIIRET	
C-64/128	399;-
AMIGA	289;-
AMIGA OPT.	499;-
JOHDOTON(AKKU)	895;-
Am'Trac Trackball	795;-
JOYS.OHJ.KORTIT	
GAMEPORT 2+	290;-
JOYSTICKIT	
QS-123 PC	249;-
ERGOSTICK PC	450;-
3-WAY DELUX	390;-
ERGOSTICK	299;-
TAC-2 SPECIAL	149;-
QUICKJOY V	189;-
QS-TURBO 3	149;-
JOHDOTON INFRA-	
PUNA JOYSTIC	395;-
DISKETIT, BOXIT	
3,5" DSDD	5,90
3,5" DSHD	8,90
5,25 DSDD	3,90
PUHD.DISKETTI	49;-
BOX 100 3,5	98;-
BOX 100 5,25	98;-
DISK.LEIKKURI	99;-
HIIRIMATTO	69;-

ATONCE+ AMIGA 500/2000	1985;-
MATIKKAPROSESSORI	795;-
386SX/16MHz EMUL. AMIGA2000.lle	2995;-
SupraDrive XP 52 MT/2MT	3799;-
A500 512 KT LISÄMUISTI	299;-
A500 1,5 MT RAM MASTER 2	895;-
SUPRARAM 500RX 1/8 MT	889;-
AMIGA LISÄLEVYASEMA	499;-
PRO SAMPLER STUDIO (AMIGA)	999;-
PC H.SCANNER (256 H.SÄV.,400dpi, A3)	2495;-
SUPRAMODEM 2400	889;-
SUPRAMODEM 2400+	1289;-
SUPRA-FAX-MODEMIT	KYSY!
C-64/128 ÄÄNEN DIGITOIJA	799;-
C-64/128 MIDI & MUSIC SYST	.699;-
C-64/128 MODEEMILIITÄNTÄ	499;-
C-64/128 CENTRONICS LIIT.	449;-
C-64 ADV.ART STUDIO+HIIRI	599;-
1541-2 LEVYASEMA 64/128	1295;-

SOUNDBLASTER 2.0+OHJELMISTO	979;-
SOUNDBLASTER MCA	1995;-
C/MS STEREOPIIRISARJA	299;-
JOYSTICK Y-KAAPELI	199;-
MIDI CONNECTOR BOX	999;-
DEVELOPER KIT	999;-
POP-UP MUSIC	299;-
VOICE EDITOR	699;-
SOUNDBLASTER PRO	1675;-
CD-ROM ASEMA (SISÄINEN)	4695;-
CD-ROM ASEMA (ULKOINEN)	5495;-
MULTIMEDIA UPGRADE-KIT	8495;-

MEGADRIVE 1295;- GAMEGEAR 998;-

ILMOITUKSEN PELI-HINNAT OVAT POSTIMYYNTIHINTOJA,MYYMÄLÄSSÄ+49 mk. LÄHETYKSIIN LISÄTAAN TOIMITUSKULUT 35-99 mk.

M-DATA

Humalistonkatu 9 20100 TURKU

PIKATILAUSPUHELIN ARK. 10-17.00 LA. 10-13.00

921-511735

TILAUSKORTTI, LEIKKAA IRTI JA VIE POSTIIN

LÄHETTÄKÄÄ ÄKKIÄ SEURAAVAT TAVARAT:

M-DATA MAKSAA POSTI-MAKSUN

VARALLE, JOS JOKIN ON LOPPUNUT KESKEN:

KONEENI MERKKI:_____ KAS. DISK.3,5" DISK.5,25"

NIMI:_____

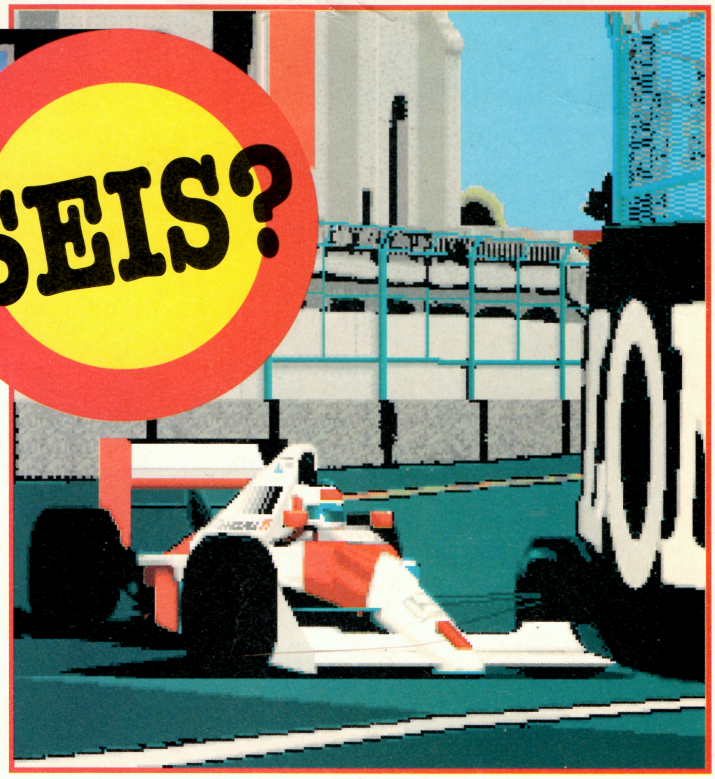
OSOITE:_____

POSTINUMERO:_____ POSTITOIMIPAIKKA_____

ALLEKIRJOITUS (ALLE 15 V HOLHOOJAN):_____

M-DATA
Vastauslähetys
Sopimus 20100/2481
20003 TURKU

PELIT SEIS?



●● Pelit Seis? -palsta vastaa kaikkiin mahdollisiin kysymyksiin maan ja taivaan välillä, kunhan ne liittyvät peleihin tai pelaamiseen. Toimitus vastaa kysymyksiin, joihin osaa. Loput jätetään teidän lukijoiden huoleksi, eli vastatkaa ja auttakaa toinen toisianne.

Ensimmäinen Pelit Seis? antaa esimakua tulevasta. Seuraavien lehtien palstat ovat teidän harteillanne. Siispä nyt kysymys tai vaihtoehtoisesti vastaus kortille tai kirjeeseen ja postiin osoitteella

Pelit
Pelit Seis?
PL 64
00381 HELSINKI

Eye of The Beholder II

Argh! Missä ovat kaksi viimeistä Polished shieldiä? Minulla on neljä, kaksi puuttuu vielä.

Vaikeimmin löytyvä kilpi on illuusioseinän takana erittäin lähellä kohtaa, jossa vale-Khelben yrittää saada pelaajia uskomaan, että kannattaa antaa demonien tappaa itsensä. Runsaasti tulipalloja sinkoilevassa osuudessa on ainakin yksi, yksi on demonivartijoiden takana. Muiden sijainti on vaipunut unholaan...

Willy Beamish

Eräs nimeltä mainitsematon on jumiutunut totaalisesti tähän Dynamixin mainioon 9-vuotias-simulaatioon. Tehdasalueelle on päästy ja ilkeä jengi saapuu "leikkimään" Willyn kanssa. Mitä heille pitäisi tehdä ?

Muisti ei riitä

En saa Wing Commander II:sta toimimaan, kun perusmuistia ei ole tarpeeksi! Mikä olisi helppo tapa? (En haluaisi räplätä systeemitiedostoja.)

Wing Commander II vaatii muistaakseni yli 580 kiloa perusmuistia toimiakseen. Helpoin tapa, varsinkin DOS 5.0:aa varhaisemmilla DOS-versioilla on pistää tyhjä levy A-asemaan ja kirjoittaa
FORMAT A: /S

Tuloksena on putipuhdas käynnistyslevyke, jolla kone bootataan. Hiiriajurit tms. täytyy itse sijoittaa sen AUTOEXEC.BATtiin ja/tai CONFIG.SYSiin.



Onko sitä minun koneelleni?

Onko Wing Commanderia Amigalle ? Tuleeko sitä?

Ei ainakaan tällä hetkellä. Wing Commanderin saa valitettavasti vain PC:lle, ja huhut Amiga-käännöksestä ovat kuolleet.

Onko Sierran pelejä kuusneloselle? Jos ei niin miksi?

Ei ole, ja miksi? onkin vähän ihme juttu. Alkupään Sierroja ei luulisi olevan vaikea pusertaa kuusneloseen, onhan Lucasfilmkin onnistunut Maniac Mansionin ja Zak McKrackenin kanssa.

Näppisongelmia

Gunship 2000:n näppäinkaavio ei pidä yhtään paikkaansa enkä löydä kaikkia nappuloita!

MicroProsen (ja muidenkin) peleissä on se ongelma, että näppäinkaavio on jenkkinäppiksen mukainen ja koneessa onkin skandinäppäimistö. Yhdistelmä CTRL-A kytkee päälle jenkkinäppäimistön, skandit palautuvat CTRL-A-yhdistelmällä.

Helppoa roolipelaamista

Minua ovat roolipelit alkaneet kiinnostaa. Mikä olisi helppo tapa päästä alkuun? Minulla on Amiga.

Vaihtoehtoja ainakin on. Ultimat I–VI ovat suosittuja, samoin SSI:n Advanced Dungeons & Dragons-sarja, josta löytyy aina aloittelijasta eteenpäin erilaisia pelejä. Toiset ovat naamioituja ja roolipelin rajoja hipovia, toiset ns. kunnon roolipelejä.

3D-roolipelit a la Dungeon Master ja Eye Of Beholder kannattaa ehdottomasti tsekata. Parhaat ovat juuri Dungeon Master, Chaos Strikes Back, Captive, Knightmare ja Eye of Beholder. Domarkin tuleva Shadowlands tuntuu lupaavalta.

Geoff Crammond

Stunt Car Racer on todella hyvä. Mitä muuta Geoff Crammond on tehnyt?

Ensinnäkin lentosimun Aviator BBC-mikrolle, Teittisen suursuosikin kilpurisimu Revsin kuusneloselle, klassisen älypelin The Sentinel (C64, ST, Amiga) ja nyt on juuri tullut Formula 1 Grand Prix, jonka Tapanimäki kuolaa läpi tässä numerossa.

Mielipiteesi on rahanarvoinen

VOITA TONNI!





Pelit-lehti tekee historiaa: se on ensimmäinen oikea lehti, joka käsittelee tietokonepelejä ja vain tietokonepelejä. Olemme ottaneet opiksemme Pelikirjojen saamasta palautteesta: kaikki kuvat ovat värillisiä, peliarvostelut pitempiä, ratkaisujutut kuvitettuja ja hintakin vähintään kohtuullinen.

Nyt haluammekin kuulla, olemmeko onnistuneet. Oletko Sinä, juuri Sinä, nauttinut lehden lukemisesta, vai olemmeko sittenkin täysin hakoteillä? Palkkioksi mielipiteestäsi arvomme 1000 markkaa puhtaana käteen kaikkien vastanneiden kesken.

Kirjoita postikortille pari-kolme ytimekästä perustelua, miksi lehti on hyvä tai huono. Jotta kaikki varmasti ehtisivät mukaan kortin pitää olla perillä vasta 8.5.92 mennessä osoitteella. Kerro myös ikäsi.

PELIT
Mielipiteeni
PL 64
00381 HELSINKI

Rahapalkinnon voittajan nimi julkaistaan PELIT 3/92:ssa, joka ilmestyy 15. kesäkuuta.

Mitä tiedät Lucasfilmistä?

Voita uusimpia pelejä

Lucasfilm aloitti peliuransa peleillä Eidolon, Ballblazer ja Rescue on Fractalus, mutta saavutti maineensa huipun erinomaisella seikkailupelisarjallaan. Labyrinth, Maniac Mansion, Zak McKracken, Indiana Jones & Last Crusade, Loom, The Secret of Monkey Island ja LeChuck's Revenge ovat olleet niin arvostelu- kuin myyntimenestyksiäkin. Yhtään huonommin ei ole menestynyt lentosimupuolikaan. Battlehawks 1942, Their Finest Hour ja Secret Weapons of Luftwaffe ovat pakottaneet muut valmistajat tarkistamaan pelikaavojaan.

Viime aikoina Lucasfilm on päättänyt laajentaa myös konsolirintamalle, ja Star Wars I on jo ilmestynyt Nintendolle.

Testaa tietosi Lucasfilmin peleistä ja osallistu kilpailuun!

1. Mikä Lucasfilmin peli pohjautuu Jim Hensonin nukke-elokuvaan?
2. Minkä arvokkaan muinaisesineen Indiana Jones hukkasi Viimeisessä ristiretkessä?
3. Montako propellia on Messerschmitt Me-262:ssa?
4. Mikä eroa on LeChuckin olomuodolla Monkey I:ssä ja II:ssa?
5. Mitä peliä pelattiin pääasiassa huilua soittamalla?
6. Mikä on Lucasfilmin paras peli?

Kaikkien vastanneiden kesken arvomme Sanura Suomen lahjoittamat 5 peliä: PC-omistajat saavat uuden Indiana Jones & The Fate of Atlantis -pelin ja Amigan omistajat Monkey Island ykkösen.

Lähetä vastauksesi postikortilla 16.4.1992 mennessä osoitteella

PELIT
Lucasfilm-kilpailu
PL 64
00381 HELSINKI.

Voittajien nimet julkaistaan Pelit 2/92:ssa, joka ilmestyy 15. toukokuuta.

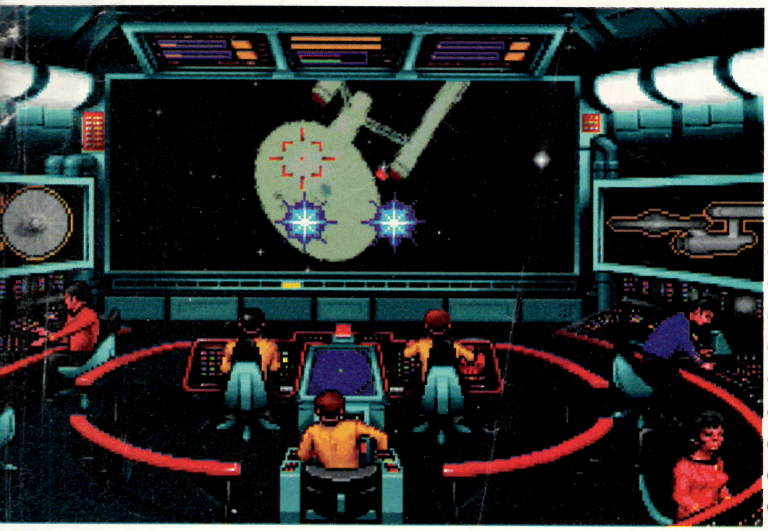
Star Tr

Tietokonepelien vuosikirjassa Pelit 1991 Syksy oli Star Trek -juhlakilpailu, joka osoittautui vaikeaksi. Vastauksia tuli vain parisataa, joista oikeita vastauksia ainoastaan 36. Arvonnassa viisi onnellista trekkietä voitti Electronic Artsin lahjoittamat videopaketit ja Star Trek – The 25th Anniversary -pelit. Seuraavat 20 arpaonnen suosimaa saavat samaisen pelin.

Kilpailun oikeat vastaukset olivat:

1. Enterprise NCC-1701-B ei ole esiintynyt ruudulla. NCC-1701-C esiintyi The Next Generationin jaksossa Yesterday's Enterprise.
2. Romulaaneilla on yhteiset juuret vulkaanien kanssa.
3. Tohtori "Bones" McCoy on sanonut monta kertaa "He's dead, Jim."
4. Punapukuinen turvamies todennäköisesti kuolee siirryttyään planeetan pinnalle Kirkin ja Spockin kanssa.
5. Enterprisen komentosillalta puuttuvat turvavyöt.
6. Star Trekissä on kuollut pää-

KILPAILU KILPAILU



ek -kilpailu

henkilöistä Spock (ja Scotty), The Next Generationissa Natasha Yar.

7. Spockin isä on Sarek.

8. Kirkin arvo ensimmäisissä Star Trek -elokuvissa on amiraali.

9. Worf on aito klingoni, joskin ihmisten kasvattama. Spockin äiti on ihminen, samoin Troin isä, ja Datan valmistaja oli ihminen.

10. Cloaking Device on romulaanien kehittämä klingon-alusten erikoislaite.

Parasta Star Trek -tarjontaa ovat kilpailuun osallistuneiden mielestä elokuvat, originaali ja seuraava sukupolvi taistelevat kakkostilasta. Ylivoimaisesti vähiten pidetty on animaatiosarja.

Oikein vastanneiden kesken arvottiin 5 videopakettia ja Star Trek – The 25th Anniversary -peliä. Palkinnot menevät seuraaville:

Ismo Mäkinen, Ylöjärvi
Jari Isola, Oulu
Tuomas Savolainen, Ulvila
Vesa Nopanen, Kotka
Tiina Mäkelä, Turku

Lisäksi oikein vastanneiden kesken arvottiin 10 samaista peliä:

Sami Toivonen, Tampere
Antti Kovalainen, Orimattila
Raine Pernu, Oulu
Olli Siltanen, Hyvinkää
Karri Koskenkorva, Hyllykallio
Elvi Weurlander, Nokia
Henrik Rosenberg, Helsinki
Petri Kurki, Kaarina
Jarkko Jantunen, Suonenjoki
J. Partanen, Lahti

Ja kaikkien vastanneiden kesken 10 peliä:

Sami Inkinen, Hollola
Sami Rouhiainen, Helsinki
Pasi Oja-Nisula, Vantaa
Mervi Hämäläinen, Laukaa
Katja Halonen, Joensuu
Eetu Taavitsainen, Kuusankoski
Mika Talja, Turku
Tero Alakörkkö, Oulu
Saul Lehtonen, Karstula
Jani Seppänen, Vantaa

Onnea voittajille!

ANTAA TULLA, VALMIINA OLLAAN !

PELIT

☐ Tilaan **PELIT-lehden** edulliseen säästötilaushintaan, 12 kuukautta vain **188 mk**. 2K02

☐ Olen jo MikroBitin tilaaja ja tilaan **PELIT-lehden** erikoishintaan, 12 kuukautta vain 148 mk. 2K04
Asiakasnumeroni: _____
(MikroBITIN osoitelipukkeesta 9-numeroinen tunnus)

☐ Tilaan **sekä PELIT-lehden että MikroBITIN** edulliseen yhteishintaan, 12 kk vain 357 mk (209 mk + 148 mk) 2K15

☐ Tilaan **MikroBITIN** edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain 209 mk 2K14

Nimi
Postinro ja -toimipaikka
Osoite
Puhelin

Sanomaprint Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
PL 34
Vastauslähetys
Sopimus 01770/4
01771 Vantaa

Sanomaprint Erikoislehdet maksaa postimaksun

Tilaa kirjat ja ohjelmalistaukset
NYT TOSI HALVALLA!!!

❒ 61302 Amiga 1 -kirja AmigaDos 95 mk
❒ 61303 Amiga 2 -kirja Amiga Basic 95 mk
❒ 61323 Amiga 1 + Amiga 2 **yhteishintaan 160 mk** ALE!
❒ 61304 Amiga 3 68000-KONEKIELI -kirja+levyke 125 mk
❒ 61305 Amiga 4 EXEC -kirja+levyke 165 mk
❒ 61307 Basicista konekieleen -kirja 65 mk
❒ 61309 Modeeminkäyttäjän käsikirja 145 mk
❒ 61308 C64 Pelintekijän opas 95 mk ALE!
❒ 61310 ST-käyttäjän käsikirja 95 mk
❒ 61312 Ohjelmalistaukset 1990 C64:lle 25 mk
❒ 61313 Ohjelmalistaukset 1990 Amigalle 25 mk
❒ 61314 Ohjelmalistaukset 1991 Amigalle 69 mk

Kirjojen ja listausten lähetyskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat. 2C02

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Sanomaprint Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
Vastauslähetys
Sopimus 01620/43
01003 Vantaa 300

Sanomaprint Erikoislehdet maksaa postimaksun

218997245 01

AMIGA 500 KEHONRAKENNUS

GVP:n uusi SERIES II A500HD8+ sopii Amigaasi kuin nyrkki silmään antaen AMIGA 2000:n iskukyvyn.

IMPACT Series II

Olet varmasti tutustunut A500:n vakio-ohjelmaan nimeltä "WAIT". Wait-ohjelma pyytää sinua odottamaan kun lataat softaasi. Saat myös odottaa, kun tallennat ohjelmia. Vaihtelua ei tuo myöskään odotus, joka kuluu diskettejä vaihdettaessa. WAIT A SECOND!
Meillä on ratkaisu!

GVP SERIES II A500HD8+ toimii kuin terminaattori, ja poistaa odottamisen tuskan. Kovalevyohjaimemme polkee kuin pikalähetti ja pistää Amigasi heti töihin. Vauhti on jopa 52 kertaa nopeampi kuin pelkkää diskettiasemaa käyttäen. Mutta tämä on vasta alkua testivoittajalta.

GVP:N SERIES II A500HD8+ KUNTOUTTAA LAISKAN LEVARIN KIINTOLEVYMUISTIKSI

Koska tämä Series II -ohjain käyttää samaa GVP VLSI -piiriä ja FAAASTROM-teknologiaa kuin sen kuuluisat isoserkut, Series II -ohjaimet A2000:lle. Saat käyttöösi jotain muuta kuin vain uskomattoman nopean kiintolevyn. Muistitilaa saat käyttöösi pitkälti toistasataa disketillistä vastaavan määrän valitsemastasi kiintolevystä riippuen.

Lisäksi saat nämä SERIES II EDUT:

- Vakiovarusteena olevan pelikytkimen.
- A2000 DMA:ta vastaavan datasiirtonopeuden.
- FASTRAM-laajennustilaa 8 MB:n saakka, joka laajennetaan moderneilla ja nopeilla SIMM-muistipiireillä.
- "MiniSlot" -laajennusliitännän, johon on saatavana lisävarusteena 286/16 MHz PC-AT -emulaattorikortti.
- Ulkoinen SCSI-liitin riittää 7:lle SCSI-oheislaitteelle. Vaikka CD-ROM:lle.
- Vakivarusteinen tuuletin viilentää koneiston ja pidentää käyttöikää.
- Ulkoinen asennus ei poista A500:n alkuperäistä takuuta.
- Vakiovarusteena tuleva ulkoinen verkkolaite eliminoi A500 oman verkkolaitteen käyttörajoitukset, eikä ylikuormita sitä.
- Nyt jopa 2 VUODEN TAKUU.
- Täysin uudet edulliset hinnat (kysy).

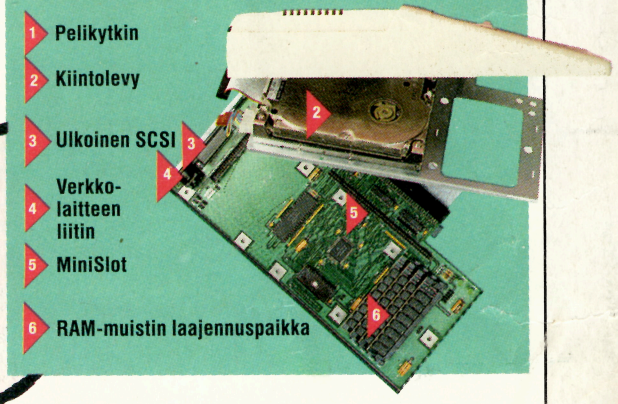
KUNTOKOULUSTA MYÖS TYYLIKÄS ULKONÄKÖ

GVP tietää, että kunnon kohennus on vasta onnistunut, jos laitteistosi näyttää uudistuneelta. GVP:n kiintolevy ei näytä siltä kuin patti polvessa, vaan se on tyylikäs osa omaa Amigaasi. "Loose your WAIT and Gain the Muscle".



Kehonrakennuksen tarvikkeet:

1. Pelikytkin
2. Kiintolevy
3. Ulkoinen SCSI
4. Verkkolaitteen liitin
5. MiniSlot
6. RAM-muistin laajennuspaikka



Muita GVP-kehonrakennustuotteita ovat mm:

A500/68030/40 MHz Combo (tulossa kevät -92)
8-bit Digital Sound Studio
14-bit Digital Sound Studio (tulossa)
A2000 Combo Turbot 22-50 MHz
A3000 G-Force 68040/28 MHz
Impact Vision 24-bit grafiikkakortti

A500, A2000 ja AmigaDOS ovat Commodore-Amiga Inc. rekisteröimiä tavaramerkkejä.

GVP

Maahantuoja:
BROADLINE Oy
Vanha Porvoontie 295, 01260 Vantaa
Puh: 90-70018580, 90-8747900 (ark. 9-17 ei la.)
Fax: 90-70018582, 90-8744944

HELSINKI: Mikrokeskus Oy 90-6946001, Komentokeskus Oy 90-1354831, Kruunuradio Oy 90-1351399, Man & Man Co 90-666907, Suomilammi Oy 90-3497700, Tietotarvike Attila Oy 90-6933600, Triosoft 90-835566, Video-Spotronics Ky 90-8735435, HYRYLÄ: Elektro-Design 90-259447, HÄMEENLINNA: Musta Pörssi 917-165778, JOENSUU: ATK-Mylly 973-136006, JYVÄSKYLÄ: Bitmans 941-616100, Bits & Chips 941-643640, KAUNIAINEN: Dataservice 90-5050037, KOTKA: Kaakon ATK-palvelu 952-17188, LAHTI: Power-Computer 918-527711, LOHJA: Lohjan Konepörssi 912-31550, PORI: Mikropasi 939-326960, OULU: Amiware 981-343837, Mikrokari 981-379333, Komentokeskus 981-371000, SIMPELE: INFO-kirjakauppa 954-71113, TAMPERE: Studiocenter Oy 931-615630, X-mania 931-232168, TURKU: Ami-Comm 921-301465, VIROLAHTI: Kaakon ATK-palvelu 952-71910.