HINTA 25 MK

PC
AMIGA
ATARI
C64

ELECTRONIC ARTS 10 VUOTTA

PELIT

3/92

Dark Seed
Taiteellista kauhua

Ultimoiden historia
Miten tähän on tultu?



Ultima VII
– seuraava sukupolvi



Epic on laukaistu!

Kova pelikesä:
Parasol Stars ● The Manager ● Roger Rabbit ● Pacific Islands ● Legend ● EOB 2 (Amiga) ● John Madden Football ● Dune ● Rocketeer ● jne.

Kaivatut ratkaisut:
Monkey Island 2 ★ Willy Beamish ★ Heimdall

6 414886 093546
639354-92-02



KESÄN KUUMIN VINKKILINJA

9700 - 4556

Kaikki palvelut 4.50/min+ppm.

9700 4556 SOITA HETI !

Tilaa luettelo

* Saat luettelon Pelilinjoilta löytyvistä vinkeistä sekä COM 2001 Oy:n tuoteluettelon kuuntelemalla 5 min. kestävän nauhoitteen, jonka jälkeen jätät yhteystietosi.

LUETTELO VALIKKO 8

9700 4556 SOITA HETI !

Kuuntele viimeisin info tulevista peleistä

* Päivitämme listan päivittäin suoraan pelien valmistajilta saamamme tiedon mukaan.
* Varmasti uusimmat tiedot.
* Infon pituus vaihtelee koneittain.

TULEVAT PELIT VALIKKO 3

Kuuntele info tulevista peleistä !

9700 4556 SOITA HETI !

Soita peli itsellesi !

- Kyseessä ei ole mikään Pocket Power tai PD-peli vaan isossa paketissa oleva normaalisti n. 200-300 mk:n hintainen peli.
- Kuuntele 10 min. kestävä nauhoite, jonka jälkeen voit jättää nimesi ja osoitteesi sekä tiedon haluatko PC:n vaiko Amigan pelin.
- Pelin saat nopeasti postin kautta.

DIAL-A-GAME VALIKKO 6

9700 4556 SOITA HETI !

Haluatko tietää mitä uutuuksia tulee laitteellesi seuraavan puolen vuoden aikana ?

- Toimittajamme osallistuivat Chicagossa pidettyyn CES messuun, josta raportti on kuultavissa 3.6. jälkeen.
- Messuraportin pituus on 10 min.

MESSURAPORTTI VALIKKO 5

AUKI

24 tuntia vuorokaudessa !

9700 4556 SOITA HETI !

Haluatko kuulla ammattilaisten mielipiteet kuumimmista peliuutuuksista?

- Ammattitaitoiset työntekijämme pelaavat työkseen pelejä, jotta voisimme tarjota parhaan mahdollisen palvelun.
- Arvostelut heti ilmestymisen jälkeen.
- Pelilinjoilta löydät peliarvosteluja myös konsolipeleihin.
- Peliarvostelu kestää 3-5 minuuttia.

PELIARVOSTELUT VALIKKO 2

Pelilinjat, PL 98, 90401 Oulu



KESÄN KUUMIN VINKKILINJA

9700 - 4556

Kaikki palvelut 4.50/min+ppm.



Nyt sinulla on mahdollisuus voittaa Super Nintendo !!

- Ajattele, miltä tuntuisi voittaa Nintendon 16-bittinen unelmakonsoli.
- Konsoli, jolle tullaan tulevaisuudessa julkaisemaan kaikki huippupelit.
- Sinä voit tiedoillasi saada sen jo tänä kesänä
- Soita ja vastaa kolmeen kysymykseen, jonka jälkeen voit jättää nimesi. Arvonnan suoritamme 1.8.1992 kesä- ja heinäkuun aikana oikein vastanneiden kesken.
- Kysymyksiin vastaaminen ja yhteystietojen jättäminen kestää n. 10 minuuttia.

KILPAILUT VALIKKO 4

Voita Super Nintendo Soittamalla !

AUKI 24 tuntia vuorokaudessa !



Oletko juuttunut johonkin kohtaan pelissä ?

- Harmittaako? Kun olet maksanut pelistä hunajaa ja huomaat,ettet pääse tietystä kohdasta eteenpäin.
- Enään sinun ei tarvitse ostaa vihjekirjaa tai kymmenittäin lehtiä löytääksesi tarvitsemasi vinkin.
- Soitto numeroon 9700-4556 riittää.
- Vinkkejä löytyy sadoittain Nintendon, Super Nintendon, Gameboyn, Megadriven, Gamegearin, Lynxin, Amigan ja PC:n eri peleihin.

PELIVINKIT VALIKKO 1



Tilaa luettelo

* Saat luettelon Pelilinjoilta löytyvistä vinkeistä sekä COM 2001 Oy:n tuoteluettelon kuuntelemalla 5 min. kestävän nauhoitteen, jonka jälkeen jätät yhteystietosi.

LUETTELO VALIKKO 8



Jätä omat pelivinkkisi

- Pelilinjat palkitsee kuukausittain parhaimpia vinkkejä jättäneet henkilöt hyvin pelipalkinnoin.
- Soita oma vinkkisi Pelilinjoille ja jää odottamaan, jos sinä voittaisit palkinnon.

VALIKKO 1

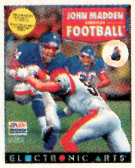
Pelilinjat, PL 98, 90401 Oulu



MANAGER
239/239



FALCON 3.0
–/299



JOHN MADDEN
189/–



BLACK CRYPT
189/–



3D CONSTRUCTION KIT
199/199



GATEWAY II
–/269



DUNE
–/269



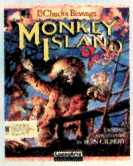
PITFIGHTER
99/99



SAMURAI
239/269



SHADOWLANDS
199/239



MONKEY ISLAND 2
239/239



COVER GIRL POKER
189/239



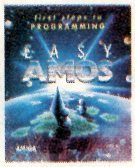
MIGHT & MAGIC III
269/299



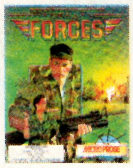
WING COMMANDER DL
–/329



AIRBUS A320
269/329



EASY AMOS
269/–



SPECIAL FORCES
269/269



ULTIMA VII
–/299



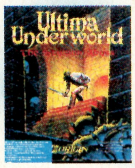
FORMULA ONE
239/299



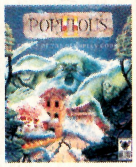
TURTLES COIN-OP
189/239



SIMANT
269/299



ULTIMA UNDERWORLD
–/299



POPULOUS II
189/269



EPIC
239/269



TEAM YANKEE II
239/269



WAYNE GRETZKY II
189/239



EYE OF BEHOLDER II
269/239



CONFLICT: KOREA
239/239



OLYMPIC GOLD
189/239



ACES OF THE PACIFIC
–/299

AMIGAN JA PC:N PELEJÄ

	AMIGA	PC
3D CONSTRUCTION KIT	199,-	199,-
4D TENNIS	239,-	269,-
4D DRIVIN	99,-	239,-
4D BOXING	99,-	239,-
ABANDONED PLACES	239,-	239,-
ACES OF PACIFIC	269,-	299,-
ADDAM'S FAMILY	189,-	239,-
AGONY	189,-	
AIR BUCKS	239,-	239,-
AIR, LAND & SEA	269,-	299,-
AIR WARRIOR	269,-	269,-
AIRBUS A320	269,-	329,-
ALCATRAZ	189,-	
ALIEN BREED	189,-	
AMOS	399,-	
AMOS 3D	299,-	
AMOS COMPILER	299,-	
AMOS EASY	269,-	
ANOTHER WORLD	189,-	269,-
APIDYA	189,-	
AQUAVENTURA	189,-	
ASHES OF EMPIRE	239,-	269,-
ATAC	299,-	299,-
ATHLETICS	189,-	269,-
B-17 FLYING FORTRESS	299,-	299,-
BARD'S TALE CONST.SET	269,-	299,-
BAROBODUS PLANET OF DOOM	189,-	
BAT II	269,-	
BATTLE ISLE	239,-	269,-
BIKE GRAND PRIX	189,-	
BIRDS OF PREY	269,-	299,-
BLACK CRYPT	189,-	239,-
BUCK ROGERS II	239,-	239,-
BUSHBUCK	239,-	269,-
CAMPAIGN	239,-	269,-
CAPTIVE	99,-	
CARRIER STRIKE		269,-
CARRIERS AT WAR		269,-
CASTLE OF DR. BRAIN	269,-	299,-
CASTLES	239,-	269,-
CELTIC LEGENDS	239,-	269,-
CHAMPIONS		299,-
CHAMPIONSHIP MANAGER	189,-	239,-
CHAOS ENGINE	239,-	
CIVILIZATION	269,-	299,-
CONAN THE CIMMERIAN	239,-	269,-
CONFLICT: KOREA	239,-	239,-
CONFLICT: MIDDLE EAST	239,-	269,-
CONSPIRACY		239,-
COVER GIRL POKER	189,-	239,-
COVERT ACTION	269,-	299,-
CREATION	359,-	359,-
CRISIS IN THE KREMLIN		299,-
CRUISE FOR CORPSE	239,-	269,-
D-DAY	239,-	269,-
D-GENERATION	189,-	269,-
DAEMONSGATE	269,-	299,-
DAGGER OF AMON-RA		299,-
DARKLANDS		299,-
DARKSEED	269,-	299,-
DEATH KNIGHTS OF KRYNN I	239,-	239,-
DEATH KNIGHTS OF KRYNN II		269,-
DEUTEROS	239,-	
DICK TRACY ADVENTURE	239,-	239,-
DIE HARD II	189,-	189,-
DISCOVERY	239,-	239,-
DUNE	239,-	269,-
DUNGEON MASTER	189,-	269,-
DYNABLASTERS	239,-	269,-
ECO QUEST		299,-
ELVIRA II	269,-	299,-
EPIC	239,-	269,-
ETERNAM		269,-
EURO FOOTBALL CHAMPION	189,-	
EYE OF STORM		269,-

	AMIGA	PC
EYE OF BEHOLDER I	239,-	239,-
EYE OF BEHOLDER II	269,-	239,-
F-117A NIGHT HAWK	269,-	299,-
F-15 STRIKE EAGLE II	269,-	189,-
F-15 STRIKE EAGLE III		299,-
FACE OFF	189,-	
FALCON 3.0		299,-
FALCON 3.0 DATA DISK		145,-
FANTASTIC VOYAGE	189,-	
FIGHTER COMMAND		239,-
FINAL BLOW	189,-	
FINAL FIGHT	189,-	
FIRE AND ICE	189,-	239,-
FLIGHT OF THE INTRUDER	99,-	269,-
FOOTBALL MANAGER III	189,-	189,-
FORMULA 1 GRAND PRIX	239,-	299,-
FREE DC		269,-
G-LOC	189,-	
GAMES 92	189,-	239,-
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER I	269,-	239,-
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER II		269,-
GETTYSBURG	239,-	239,-
GLOBAL EFFECT	269,-	299,-
GODFATHER ACTION	239,-	239,-
GODFATHER ADVENTURE	239,-	269,-
GODS	189,-	269,-
GRAHAM TAYLOR'S SOCCER	239,-	
GUY SPY	299,-	
HARDBALL III		269,-
HEART OF CHINA	269,-	299,-
HERO'S QUEST III		299,-
HEROES OF THE 357TH		269,-
HOOK	189,-	239,-
HUDSON HAWK	189,-	
HUMANS	189,-	239,-
HUNTER	239,-	
INDIANA JONES 4 ACTION	189,-	239,-
INDIANA JONES 4 ADVENTURE	239,-	269,-
INTERN. SPORTS CHALLENGE	239,-	
JAGUAR XJ220	189,-	
JAMES POND II - ROBOCOD	189,-	
JIMMY WHITE'S SNOOKER	239,-	269,-
JOHN BARNES FOOTBALL	189,-	
JOHN MADDEN FOOTBALL	189,-	
KING'S QUEST V	299,-	299,-
KNIGHTMARE	189,-	
KNIGHTS OF THE SKY	229,-	299,-
CONFLICT: KOREA	239,-	239,-
LEGEND	239,-	269,-
LEISURE SUIT LARRY V	269,-	299,-
LEMMINGS II	179,-	189,-
LES MANLEY LOST IN L.A		269,-
LINKS I	299,-	299,-
LINKS II		299,-
LORDS OF THE RINGS II		269,-
LOTUS ESPRIT TURBO C. II	189,-	
LURE OF TEMPTRESS	239,-	239,-
MANAGER	239,-	239,-
MATCH OF THE DAY	189,-	239,-
MEGA-LO-MANIA	149,-	269,-
MERCENARY III	239,-	
MICHAEL JORDAN FLIGHT		269,-
MIDWINTER II	269,-	249,-
MIGHT & MAGIC III	269,-	299,-
MYTH	189,-	239,-
NCAA ROAD TO THE FINAL		239,-
NO GREATER GLORY	269,-	269,-
NOVA 9	269,-	299,-
OLYMPIC 92	189,-	239,-
OUT OF THIS WORLD	269,-	299,-
PARASOL STARS	189,-	239,-
PATTON STRIKES BACK		269,-
PILOTS IN PARADISE	189,-	
PIT FIGHTER	239,-	239,-
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	269,-	299,-

	AMIGA	PC
PLANETS EDGE		299,-
PLAYER MANAGER II	239,-	269,-
POLICE QUEST III	269,-	299,-
POOLS OF DARKNESS	239,-	239,-
POPULOUS II	189,-	269,-
PUSH OVER	189,-	239,-
RACE DRIVIN	239,-	239,-
RAILROAD TYCOON	239,-	269,-
REALMS	239,-	269,-
RED BARON	99,-	299,-
RED ZONE	189,-	
RIDERS OF ROHAN		269,-
RISE OF THE DRAGON	269,-	299,-
RISKY WOODS	189,-	239,-
ROBIN HOOD SIERRA	269,-	299,-
ROBOCOP III	189,-	
ROCKETEER	239,-	239,-
ROGER RABBIT	189,-	239,-
SAMURAI - WAY OF WARRIOR	239,-	269,-
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE		299,-
SECRET OF MONKEY ISLAND I	189,-	239,-
SECRET OF MONKEY ISLAND II	239,-	239,-
SECRET OF SILVER BLADES	239,-	239,-
SHADOW OF THE BEAST II	99,-	
SHADOWLANDS	199,-	239,-
SHUTTLE		329,-
SIEGE		239,-
SILENT SERVICE II	269,-	269,-
SIM ANT	269,-	269,-
SIMPSONS	189,-	239,-
SPACE QUEST IV	99,-	299,-
SPACE CRUSADE	189,-	
SPECIAL FORCES	269,-	269,-
STALINGRAD	189,-	
STAR CONTROL II		299,-
STAR TREK 25TH - ANNIVERSARY	239,-	229,-
STARUCH	239,-	
STEEL EMPIRE	239,-	269,-
STORM MASTER	239,-	239,-
STORMBALL		239,-
STRIKE COMMANDER		299,-
STRIKER	239,-	
SUPERHERO	189,-	
SUPREMACY	239,-	269,-
SWOTL/P 80 SHOOTING STAR		145,-
TEAM YANKEE II	239,-	269,-
TERMINATOR 2	189,-	239,-
THEATRE OF WAR		269,-
THEIR FINEST HOUR	239,-	269,-
TIP OFF	189,-	189,-
TMNT II COIN-OP	99,-	99,-
TOKI	189,-	
TRACON	359,-	359,-
TWILIGHT 2000		299,-
ULTIMA UNDERWORLD		299,-
ULTIMA VI	199,-	269,-
ULTIMA VII		299,-
UMS II	239,-	299,-
UMS II PLANET EDITOR	189,-	189,-
UNREAL		239,-
UTOPIA	239,-	
UTOPIA - THE NEW WORLDS	145,-	
VENGEANCE OF EXCALIBUR	239,-	269,-
VROOM	189,-	
WARRIORS OF RELEYENE	239,-	239,-
WAYNE GRETZKY II	189,-	239,-
WILLY BEAMISH	269,-	299,-
WING COMMANDER		189,-
WING COMMANDER DELUXE		329,-
WING COMMANDER II		299,-
WING COMMANDER II/OPERAT		145,-
WING COMMANDER II/OPERAT II		145,-
WING COMMANDER II/SPEECH		145,-
WINTER SUPERSPORTS 92	189,-	189,-
WWF	189,-	239,-

JOITAKIN YLLÄOLEVIA PELEJÄ EI VIELÄ OLE JULKAISTU, MUTTA VOIT JÄTTÄÄ NIISTÄ TILAUKSEN, JOLLOIN LÄHETYS TAPAHTUU VÄLITTÖMÄSTI PELIN TULTUA MAAHAN.

AMIGAN JA PC:N PELIOHJAIMET



COMPETITION PRO
145



GRAVIS PC
299



TAC II
95



ANALOG EDGE PC
199



QUICKSHOT III
69



MACH I + PC
199



SUPER CHARGER
99



MACH III PC
239



GRAVIS
GAMEPAD PC
199



FLIGHTSTICK
PC:N EHDOTTOMASTI
PARAS TIKKU
LENTOPELEIHIN
339

ERGOSTICK
PC:N JÄNNÄSTI
ERIKOINEN,
KÄTEEN HYVIN
SOPIVA
299

Hintoihin lisätään toimituskulut. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

COM 2001 Oy

puh. 981-336644

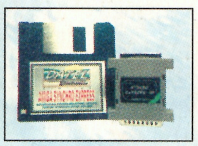
fax 981- 33 77 22, PL 536, 90101 OULU



MIRACLE

MIRACLE TEKEE PIANONSOITON OPPIMISEN HELPOKSI. SINUN EI TARVITSE TIETÄÄ MITÄÄN PIANONSOITOSTA. OHJELMISTON OVAT SUUNNITELLEET MUSIIKINOPETTAJAT VASTA-ALKAJAA SILMÄLLÄPITÄEN, MUTTA SE SOPII MYÖS HENKILÖLLE, JOKA HALUAA PARANTAA SOITTOTAITOJAAN. MIRACLE SEURAA OPPITUNTEJA JA TEKEE JUURI SELLAISIA HARJOITUKSIA, JOISTA NIMENOMAAN SINULLE ON ENITEN HYÖTYÄ. MUSIIKIN OPPIMINEN TAPAHTUU ERILAISTEN PELIEN AVULLA LÄHES HUOMAAMATTA. MIRACLEA VOIT KÄYTTÄÄ MONIPUOLISESTI MYÖS SOITTAMAAN OPITTUASI, SILLÄ SIINÄ ON TÄYSIMITTAINEN NÄPPÄIMISTÖ, JOKA VASTAA PIANON NÄPPÄIMISTÖÄ. VOIT MYÖS VALITA YLI SADASTA ERI SOITTIMESTA HALUAMASI. LAITTEESSA ON MYÖS MIDI-LIITÄNTÄ, JOTEN SE ON YHTEENSOPIVA SYNTETISAATTOREIDEN KANSSA. ET KOSKAAN VOI USKOA OPPIMISEN OLEVAN NÄIN HAUSKAA

Amiga, PC ja Super NES 3995 Nintendo 3495



SYNCRO EXPRESS MK III
SIIRRY TEHOKKAAMPAAN VARMUUSKOPIOINTIIN. TEE TÄYDELLISET KOPIOT OHJELMISTASI NOPEASTI. TAHDISTAA LEVYASEMAT PARHAAN TULOKSEN SAAVUTTAMISEKSI. VAATII KAKSI LEVYASEMAA
295

ULTIMATE RIPPER ATARI ST
LÄHES SAMANLAINEN KUIN AMIGAN ACTION REPLAY
295





GENITIZER PIIRTOLEVY
RUPEA KÄYTTÄMÄÄN AMMATTILAISTEN TAPAAN PIIRTOLEVYÄ TARKKUUTTA VAATIVISSA TÖISSÄ HIIREN SIJASTA. PIIRTÄMINEN ON NOPEAMPAA JA HELPOMPAA. SAATAVILLA AMIGA JA PC
1495



AMIGA 500 3,5" SISÄINEN LEVYASEMA
HAJOSIKO LEVYASEMA? SÄÄSTÄ KORJAUSKULUISSA JA VAIHDA SE ITSE HELPOSTI UUTEEN. LAADUKAS EPSON-LEVYASEMA
445



POWER DRIVE
KORKEALAATUINEN ENGLANNISSA VALMISTETTU AMIGAN ULKOINEN ANTI-CLICK LISÄLEVYASEMA. KETJUTUS JA KATKAISIN. 18 KK:N TAKUU
495



POWER SKANNERI
NYT SAATAVILLA UUSI SKANNERI AMIGALLE, JOKA TUNNISTAA 64 ERI HARMAASÄVYÄ. MUKANA TULEE HELPPOKÄYTTÖISET OHJELMISTOT. 18 KK:N TAKUU
1295

KOVALEVYT AMIGALLE

SAATAVANA MUUTAMA ESITTELYKÄYTÖSSÄ OLLUT SUPRAN KOVALEVYPAKETTI AMIGALLE. MYYMME NE NAURETTAVAN EDULLISESTI ULOS. EMME OTA NIIHIN VARAUKSIA VAAN LÄHETÄMME NE TILAUSJÄRJESTYKSESSÄ, TOIMI NOPEASTI SILLÄ NÄITÄ EI RIITÄ NÄILLÄ HINNOILLA KAUAA.

AMIGA 500	
20 MB	1500
40 MB	1750
105 MB	2500
AMIGA 2000	
40 MB	1495
210 MB	3495

PC:N ÄÄNIKORTIT



CM-32P
ROLANDIN ULKOINEN SOUNDIMODULI LIITETÄÄN PC:HEN MIDIN KAUTTA. MT-32 YHTEENSOPIVA ANTAA ÄÄNEN PUHUA PUOLESTAAN!!
2495



SCC-1
ROLANDIN SISÄINEN SOUNDIKORTTI VIE YHDEN KORTTIPAIKAN LAPC-1 YHTEENSOPIVA ANTAA ÄÄNEN PUHUA PUOLESTAAN !!
2595



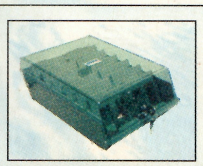
SOUNDBLASTER PRO II
YLIVOIMAISESTI MYYDYIN ÄÄNIKORTTI MARKKINOILLA. LISÄNÄ YAMAHAN PIIREJÄ, JOTKA ENNESTÄÄN PARANTAVAT ÄÄNTÄ. UUSITUT OHJELMAT CD-ROM LIITÄNTÄ
1595

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	5.00
DSHD LAMBDA*	7.10	6.75	6.30

*VALMIIKSI FORMATOITUINA





DISKETTI-BOKSIT
75
120 KAPPALEEN

Kesäkuusta lähtien saat tilauksesi mukana yli 50-sivuisen COM CLUB-lehden, josta löydät tietoa tulevista huippu-uutuuksista ja peliarvosteluja viimeisimmistä tietokone- ja konsolipeleistä. Lehdestä löytyy täydellinen luettelo COM 2001 Oy:n myymistä tuotteista. COM CLUB -lehti ilmestyy 11 kertaa vuodessa kunkin kuukauden ensimmäisenä päivänä kesä- ja heinäkuun lehden ollessa kaksoisnumero.

Oletko kyllästynyt odottamaan?

Jos tilaat tuotteen arkisin ennen klo 18, ehtii se vielä saman päivän postin lajittelukeskukseen menevään lähetykseen, ellei tuote ole tilapäisesti loppunut, minkä ilmoitamme tilausta jättäessäsi.

VISA EUROCARD MasterCard

Haluatko tuoteluettelomme?
Soita 9700-4556 valikko 8.
Jätä oma nimesi ja osoitteesi.
4.50+ppm/min,kesto 5 minuuttia

AMIGA ACTION REPLAY MK III AMIGA 500:LLE
545

AMIGA 2000:LLE
695



SISÄLTÄÄ PALJON HYÖDYLLISIÄ OMINAISUUKSIA KUTEN TRAINER-TOIMINTO, VIRUKSEN ILMAISIN, NIBBLER-KOPIOINTI, KUVIEN JA MUSIIKIN TALLENTAMISEN LEVYKKEELLE, HIDASTUSTOIMINTO JA LEVYMONITORI. JOS SINULLA EI VIELÄ OLE TÄTÄ NIIN, SOITA JA TILAA HETI!!!

TROJAN LIGHTPEN
345

MULLISTAVA UUTUUS ERITYISESTI SINULLE, JOKA KÄYTÄT PALJON PIIRUSTUSOHJELMIA AMIGASSASI. VOIT KÄYTTÄÄ VALOKYNÄÄ HIIREN ASEMASTA KAIKISSA OHJELMISSA, JOTKA LADATAAN WORKBENCHIN KAUTTA. TÄMÄ HELPOTTAA JA ENNEN KAIKKEA NOPEUTTAA PIIRROSTEN TEKEMISTÄ. TROJAN LIGHTPEN SOPII KAIKKIIN AMIGAMALLEIHIN JA PAKETTI SISÄLTÄÄ MYÖS PIIRUSTUSOHJELMAN.

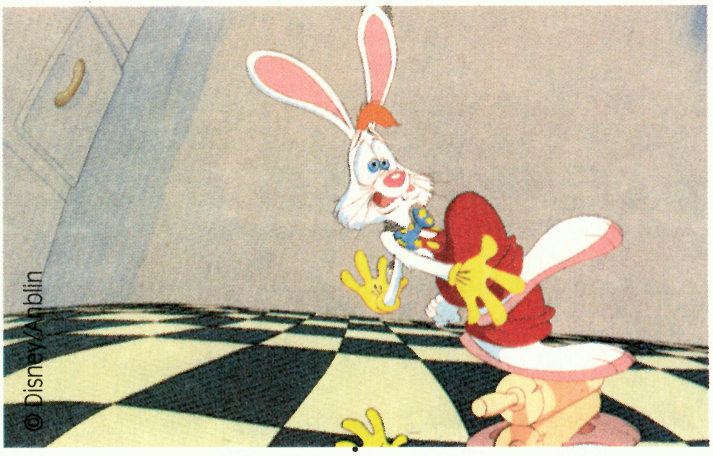


100 DSDD DISKETTIÄ 260

Hintoihin lisätään toimituskulut. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

PELIT

3/92



Arvosteluissa

Ultima VII 16
Nnirvi. Kesti kauan päättää, onko Originin uusin hyvä vai huono. Mutta mitä kauemmin pelaa, sitä paremmaksi se muuttuu.

Team Yankee II: Pacific Islands 23
Nnirvi. Empiren yksinkertainen tankkisimulaatio ei oikeastaan ole simulaatio lainkaan.

Dune 24
Jyrki J.J. Kasvi. Frank Herbertin kirja ensin elokuvana, nyt Virgin Gamesin tietokonepelinä. Pakko pelata läpi.

Dark Seed 26
Tuija Linden. Cyberdreamsin kauhupeli hyödyntää surrealisti H.R. Gigerin taidetta haasteellisesti.

Epic 28
Nnirvi, Jukka ja Pekka Piira. Oceanin kauan mainostettu ja hartaasti odotettu peli onkin ampumista.

Legend 30
Nnirvi. Kevyt roolipeli amatööristä ammattilaiselle Mindscapelta. Paras loitsusysteemi kautta aikojen.

Parasol Stars 32
JTurunen. Kevään paras tasohyppelypeli Oceanilta. Pelaamista on riittävästi.

John Madden Football 33
JTurunen. Runsaasti strategiavaihtoehtoja sisältävä amerikkalainen jalkapallopeli Electronic Artsilta.

Treasures of the Savage Empire 34
Ossi Mäntylahti. SSI:n AD&D-sarjan romanttinen jatko-osa.

Steel Empire 36
Jukka ja Pekka Piira. Vanhanaikainen strategiapeli Millenniumilta.

Fort Apache 37
Jukka Kauppinen. Impressionsin mielenkiintoinen Villi länsi -"simulaatio".

Storm Master 38
Jukka ja Pekka Piira. Silmaris sotki industrialismia, sosialismia, poliittista ja taloudellista valtapeliä ja agrikulttuuria yhteen ja epäonnistui.

Free DC 39
Ossi Mäntylahti. Cineplayn omalaatuista huumoria sisältävä strategiapeli.

Roger Rabbit 40
Tuija Linden, Petri Teittinen. Animaation juhlaa Disney Softwarelta. Vinkkejä alkuun pääsyyn.

The Manager 43
Petri Teittinen. Valmennuspelien huippua U.S. Goldilta.

Rocketeer 44
Ossi Mäntylahti. Disney Softwaren hävyttömän vaikea peli, johon onneksi saimme koodit.

Addams Family 45
Jukka ja Pekka Piira. Oceanin paras lisenssipeli kautta aikojen. Nautittavaa tasohyppelyä.

Tilt 45
Jukka ja Pekka Piira. Näppärä italialainen puzzle-peli.

Lyhyesti 46
Vihdoinkin C64-pelejä! Mukana myös Amigan updateja ja Eye of Beholder 2!

Pelit läpi

Monkey Island 2 49
Ossi ja Panu Mäntylahti. Big Whoop löytyy lopultakin.

Les Manley in: Lost in L.A. 53
Mikko Mattila ja Jukka Kuosmanen.. Kuka onkaan supertähtien salaperäisten katoamisien takana?

Willy Beamish 56
Panu Liira ja Tuija Linden. Paljon siihen on pyydetty vinkkejä ja vaikeakin se oli, mutta ei ole enää.

Heimdall 60
Jari Korpisalo. Salaovia, teleportteja, merikäärmeitä ja loitsuja. Viikinkien aseet löytyvät.

Mukana myös

Nnirvi 63
Sota on käynnissä!

Pelin Henki 64
Wexteen pohtii, miksi pelaamiseen suhtaudutaan nuivasti ja hykertelee sarjakuville.

Posti 66
Kinkkisiä kysymyksiä ja vastauksia.

Max & Moritz 70
Max tarjoaa Ultima Underworld -tietopaketin, Another Worldin ratkaisun lisä/korjaustietoja ja vinkkejä Ultima kutoseen. Pikkuveljensä Moritz kaipaa lisää vinkkejä.

PelitSeis? 74
Palsta toimii paremmin kuin luulimmekaan: kysyjät saavat vastauksen, vastaajat kysymyksen. EI ole tarkoitettu piraattikysymyksille!!!!



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, Jukka ja Pekka Piira, Mikko Rintasaari, Jukka Tapanimäki, Petri Teittinen, Jari Turunen
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.
Lehtiemme tilaajat ovat Sanoma Yhtymän asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.
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



Vain ammattilaisille

Tämä kevät on nähnyt huikean määrän uusia seikkailu- ja roolipelejä. Tuntuu kuin jokaikinen pelifirma olisi vääntämässä omaa klooniaan Dungeon Masterista, Larryistä tai Monkey Islandista. Ja mitä kinkkisempi peli, sen parempi.

Uusi systeemi on se, että ohjekirja ei kerro mitään. Kaikkien vihjeitten pitäisi löytyä pelistä, mutta jos peli ei auta eteenpäin ihan kädestä pitäen, niin sitten vihjeet on piilotettu todella epätoivoisiin paikkoihin. Mielestäni ainoastaan Lucasfilm on onnistunut hahmottamaan tarinaa sujuvasti pelin kuluessa, sen sijaan esimerkiksi Sierran uudet seikkailut ovat useimmiten epätoivoista kuolen-lataan-kuolen-lataan-sähellystä. Miksi sitä paitsi kuoleman pitää väijyä joka syrjäisellä kujalla? Eihän Guybrushkaan kuole.

Hyvä esimerkki epätoivoisista peleistä on tässä lehdessä arvosteltu Dark Seed, joka vaikeutensa lisäksi on vielä kaiken lisäksi aikasidonnainen. Vihjeitä on äärimmäisen niukasti ja vaikeasti löydettävissä. Toisaalta, kun on kolme iltaa yrittänyt saada kirjastosta kirjaa ja sitten se lopulta onnistuu, tyydytys on valtava. Mutta jaksaako samaa kohtaa jauhaa loputtomiin?
Pelien yhtäkkinen vaikeutuminen saattaa johtua konsoliuhasta. Vielä ainakin toistaiseksi vallassa olevien 8-bittisten konsoleitten pelit ovat yksinkertaisia, lapsille tarkoitettuja, joten pelifirmat yrittävät pitää edes vähän aikuisemmat pelaamassa tietokoneilla, onnistuen siinä sitten tai ei. Kieltämättä pelissä pitää olla haastetta, mutta liika on tässäkin liikaa. Ylenmääräinen vaikeus tappaa kiinnostuksen, saa kirosanat lentelemään ja kädet haromaan hiuksia päästä. Ja sitten pelistä pitäisi vielä pystyä nauttimaan.

Tuija



Ajan hermolla

Uutiset 8
Uudet Amigat tulivat markkinoille. Uusia pelejä ilmestyy kesän aikana roppakaupalla.

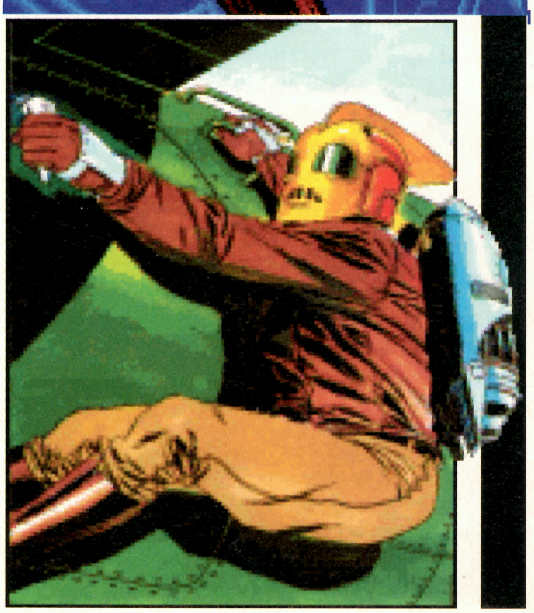
Ultimoiden historia 12
Jukka O. Kauppinen ja Jarkko Kemppainen. Syvällinen luotaus ykkösestä seiskaan. Asiantuntijoilta.

Electronic Arts 20
Petri Teittinen. EOA täyttää 10 vuotta, mutta ikä ei paina. Trip Hawkinsin johtoajatuksena oli tehdä hyvälaatuista ja nautittavaa elektronista viihdettä, ja siinä EOA on onnistunut. Sen siipien suojiin on kerääntynyt lisäksi koko joukko ammattilaisia.

Kilpailut 76
Viimesyksyisen Megapeli-kilpailun voittaja esittelyssä. Virgin Gamesin Dyyni-kilpailu. Kuka voittikaan tonnin?

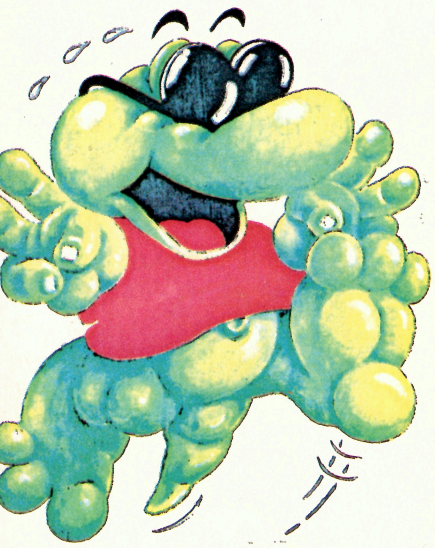
Tulossa 79
Koko kuuman kesän pelitarjonta esitellään Pelit 4/92:ssa elokuussa.

Short Summary 79
We really hope someone reads it!



PELI UUTISET





Cool, baby!

Punk ja Funk ovat cooleja krokoja, jotka seikkailevat läpi 10 maailman ja 60 tason etsiessään rakasta Daisy Crocetteaan. Daisy on toivottomasti rakastunut molempiin krokoihin, ja kun ei osannut päättää kumman ottaa, lähti pois.

Mitä kuitenkaan on krokon elämä, jos ei ole tyttökrokoa kertomassa, kuinka cool hän on? Mutta kumman charmi puree?

Cool Croc Twins on Empiren kolikkopelikäännös, joka kuuluu sarjaan söpöt pelit. Krokojen pitäisi ilmestyä kaikkina mahdollisina versioina kesäkuun alussa.

Muinaisten metsästystä

Megatraveller 2: Quest for the Ancients on Empiren scifi-rooliseikkailu, joka pistää kaikki megamatkailijat uusien haasteiden eteen.

Satojatuhansia vuosia sitten Muinaiset hallitsivat galaksia, kunnes tuhosivat itsensä rajussa sodassa. Nyt eräs Muinaisten rauniokaupungeista on herännyt eloon ja uhkaa koko maailmaa. Tehtäväsi on etsiä 300 000 vuotta sitten kuolleeksi julistettu Muinaisten johtaja ja siten estää maailman tuhoutuminen.

Pelissä on 127 yksityiskohtaista maailmaa satoine kaupunkeineen ja miljoonine neliökilometreineen. Planeetalta toiselle pääsee matkustamaan kauppa-aluksilla, tai joku ryhmästäsi voi omistaa oman aluksen. Muinaisten raunioilta löydät apua ja vihjeitä matkaasi, perässäsi huohottavat koko ajan salaisen palvelun agentit, päätehtävän lisäksi on ratkaistava monia alitehtäviä...

Pelaaja kontrolloi yhtä henkilöä, mutta komentaa neljää muuta. Erityyppisiä avaruusaluksia on kymmenen. Peli pohjautuu erittäin kuuluisaan lautaroolipeliin ja ilmestyy kesäkuussa Amigalle ja ST:lle, PC-versiohan tuli kuukausia sitten.

Helppoa Amosta

Francois Lionetin tekemä Amos-perhe on jälleen saanut uuden jäsenen. Pelien ja demojen tekoon tarkoitetut Amos, Amos Compiler ja Amos 3D ovat saaneet pikkuveljekseen Easy Amoksen, näppärän ohjelmointityökalun.

Jos on kyllästynyt Basicin rajoituksiin ja C-kieli tuntuu liian suurelta haasteelta, on Easy Amos hyvä valinta. Yksinkertaisilla ja helposti omaksuttavilla ohjelmistorakenteilla on mahdollista tehdä hyvinkin monipuolisia pelejä, animaatioita tai vaikkapa demoja. Kaikkiin näihin voi myös liittää taustamusiikin helposti.

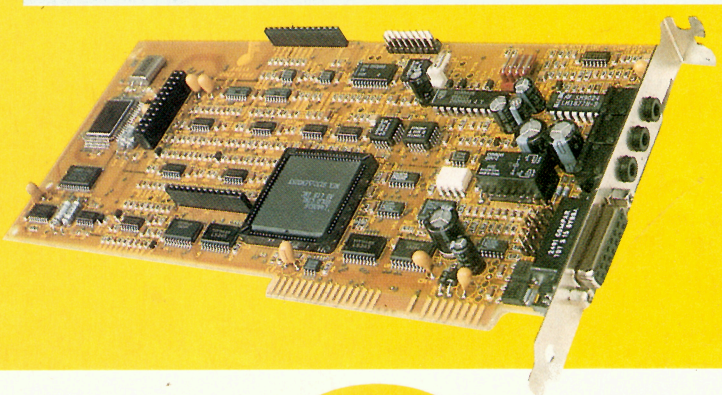
Easy Amoksen ohjekirja on miellyttävän selkeä, mutta ilman englanninkielen ainakin tyydyttävää taitoa on sen läpi kahlaaminen työlästä. Ohjelmoinnin oppimisen ja käsittämisen helpottamiseksi on mukana paketissa muutama kokonaan Amoksella tehty peli. Ohjelmien rakenteita tutkimalla saa käsityksen, kuinka kaikki oikein tapahtuu. Help-valikko säästää ohjekirjan selailulta.

Minimivaatimus Easy Amoksen käyttöön on yhden megan keskusmuisti ja kolme tyhjää korppua. Easy Amosta tuo maahan turkulainen Toptronics Ky (921) 546 666 ja sitä löytyy kaikista hyvin varustetuista pelipuodeista. Hinta lienee noin neljänkymmenen paavonurmen kieppeillä.

AdLib konkurssiin

Kanadalainen AdLib on yllättäen tehnyt konkurssin ja jättänyt hämärään uuden AdLib Gold -äänikorttinsa kohtalon. Goldia on lupailtu ilmestyväksi jo koko kevään ajan, ja viimeisin ilmestymispäivä piti olla 1. toukokuuta. Päivä oli kuin olikin Se suuri päivä: samana päivänä pankki pisti lapun AdLibin luukulle.

Mihin nyt menet Ad-Lib Gold?



Teinimutantti kamelin kosto

Revenge of the Mutant Camels on kulttikoodaaja Jeff Minterin viimeisin 16-bittinen peli. Se perustuu osittain samannimiseen C64-peliin vuosien takaa.

Kyseessä on horisontaalivierittyvä ampumapeli, jossa pääosaa näyttelee yltiömäiset korkeushyppääjän lahjat omaava mutanttikameli. Kaksinpelissä pompitaan yhdessä vuohen kanssa. Myös tietokoneavusteinen kaksipeli on mahdollista helpoimpana vaihtoehtona.

Pelissä on 42 vaihetta, kukin seitsemän kilometrin mittainen. Taustagrafiikka pysyy suurin piirtein samana, mutta viholliset toki vaihtuvat ja ovat melkoisen sekavaa joukkoa hiihtävistä kenguruista lentäviin vessanpönttöihin.

Nerokkainta mutanttikamelissa on bonusten ja parempien aseiden metsästys: kuolemaan tuomittua kohdetta ei ammutakaan kerran tai pari, vaan niin monta kertaa kuin sielu sietää ja kykyä riittää. Tämä saa aikaan bonusikonien sateen ruudun yläreunasta. Tarjolla on muun muassa neljä eri asesysteemiä, joita vahvistetaan P-kirjaimilla, suojia, älypommeja ja warppeja. Kiusallisesti joukossa saattaa olla myös vähemmän hyödyllisiä lahjuksia, joista pahin on pääkallo. Sen kerääminen tietää äkkikuolemaa.

Pelattavuus on hiottu kerrassaan mainioksi, samoin vaikeustaso. Samojen kenttien läpikahlaamiselta vältytään salasanojen ansiosta. Myös kontrollit ovat myös helposti omaksuttavia.

Revenge on shareware-peli, eli peliä saa levittää ja pelata kuka tahansa. Jokaisella pelin saaneella on kuitenkin mahdollisuus lähettää rekisteröintimaksu (tässä tapauksessa 5 puntaa eli noin 40 markkaa) suoraan ohjelmoijalle. Vastineeksi tulee paluupostissa permpiefektinen yhden megan versio. LLamasoftin osoite on 49 Mount Pleasant, Tadley, Hants RG26 6BN, England.

Peli on saatavilla myös ST:lle. Jos sen pisteyttäisi, se olisi hinta/laatusuhteeltaan ilman muuta Pelit Huippu -arvon ansainnut.

JTurunen



Laura Bow'n uudet seikkailut

Amon Ra'n tikari on kateissa Sierran uudessa seikkailussa, jossa Colonel's Bequestistä tuttu Laura Bow on pääosassa.

Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra tapahtuu hiljaisessa Luonnonhistoriamuseossa 1920-luvulla, jolloin amerikkalaiset olivat innostuneita Egyptistä ja sen kulttuurista. Museosta pelaaja heitetään kiihkeärytmisen New Yorkin meluun. Pelaat naiivia, nuorta reportteria Laura Bow'ta, joka on eksyksissä gangstereiden ja jazz-klubien maailmassa.

Peli tapahtuu 64 eri paikassa ja on Sierran tapaan realistinen. Taiteilija Bruce Balfour on tutkinut muun muassa egyptogiaa, hieroglyyfejä ja museoiden turvallisuusjärjestelmiä, kahlannut läpi kriminologiaa, myrkkyjä ja muuta sopivaa luodakseen mahdollisiman todenmukaisen ympäristön.

Hahmot on luotu käyttämällä oikein puettuja näyttelijöitä, jotka on kuvattu videolle, maalattu käsin ja tungettu peliin. Hahmoja, joiden kanssa voi jutella, on 40.

Kuten Colonel's Bequestin myös Laura Bow 2:sen on suunnitellut Roberta Williams. Peli ilmestyy kesäkuussa Sierralta.

Väritä Yksin Kotona

Alle 10-vuotiaiden ehdoton suosikkileffa Yksin kotona jatkaa PC:iden valloittamista. Nyt Capstone/Accolade tuo markkinoille elektronisen Home Alone -värityskirjan! Yuck.

Home Alone – The Computerized Colouring Bookissa on yli kaksi tusinaa eri kuvaa: Kevin yrittää ajaa partaa, Marv saa silitysraudan päähänsä, äiti on puhelimessa, Buzz syö pizzaa ja vaikka mitä muuta ihanaa väritettävää 256 värillä. Kauppoihin siitä!

Taas uusia Amigoita

Vain vajaan puolen vuoden kuluttua Amiga 500 Plussan markkinoille tulosta julkistaa Commodore peräti kaksi uutta Amiga-mallia. Vetävästi Amiga 600 ja Amiga 600 HD -nimet saaneet koneet ovat tavalliseen viissataseen verrattuna kokeneet melkoisen muutoksen.

Mukana ovat muun muassa sisäänrakennettu TV-modulaattori ja yhden megan keskusmuisti. Koneiden kyljestä löytyy paikka Memory Cardille, jolle voidaan tarvittaessa muodostaa jopa neljä megaa ylimääräistä muistia. Memory Card -liitäntää on tarkoitus hyödyntää muun muassa peleissä, jolloin kopiointi tulee erittäin vaikeaksi tai jopa mahdottomaksi.

Amiga 600 HD -mallista on sisällä 2,5 tuuman kiintolevy, jossa on kapasiteettia 20 megatavua. ATID-liitäntä mahdollistaa kuitenkin maksimissaan 160 megan kiintolevyn käytön.

Käyttöjärjestelmänä on Workbench versio 2.1, jossa on versio 2.04:n sisältämät pienet kauneusvirheet korjattu. Muita teknisiä muutoksia ovat esimerkiksi videosignaalin ulostulon muuttaminen värilliseksi sekä Memory Cardia varten kehitetty Gayle-piiri, joka poistaa koneesta vanhentuneen Gary-piirin.

Ulkoisesti molemmat kuussataset ovat identtisiä ja erona tavalliseen viissataseen on erillisen numeronäppäimistön puuttuminen.

Amiga 600 -mallisto ei korvaa 500-mallistoa vaan tulee sen rinnalle. Kuussatanen on hyvä valinta, jos halutaan paketti, jonka voi suoraan liittää televisioon ilman modulaattoria. Kiintolevyllä varustettu versio on hyvä valinta niille, jotka haluavat jatkossakin nauttia yhä suuremmiksi paisuneista peleistä.

600:sta puuttuu laajennusväylä, joten esimerkiksi Action Replay-moduulia ei siihen kiinni saa.

Amigoita tuo maahan turkulainen Toptronics Ky.

Kotimainen maamerkki: Terramarque

Ensimmäinen kotimainen "virallinen" pelitiimi on vihdoin syntymässä. Virallinen sikäli, että se on yhtiömuotoinen. Johdossa hääräilee veteraanikoodaaja **Stavros Fasoulas**, joka niitti kansainvälistä kuuluisuutta C64-peleillään **Sanxion, Delta** ja **Quedex**. Ensimmäinen peli on nimeltään **Galactic** ja sen musiikista vastaa demomaailmassa hyvin tunnettu **Jussi "Bruno" Pietilä**. Stavroksen mukaan muitakin kuuluisia demontekijöitä on tarkoitus haalia mukaan ryhmään. Toivottavasti se onnistuu, jotta kotimaiset lahjakkuudet saadaan koodaamaan Suomea maailmankartalle.

– Terramarque tulee keskittymään ennen kaikkea innovaatioihin ja väkivallan kitkemiseen. Eli mitään ei tuhota, mitään ei tapeta, verta ei näy pikselin vertaa. Toinen tärkeä seikka on pelillisten ahaa-elämysten tarjoaminen, sillä Stavroksen mukaan nykyajan peleissä keskitytään aivan liiaksi näyttävyyteen ja realismiin. "Pelissä on periaatteessa kyse taidosta, oli se sitten fyysistä (toiminta) tai henkistä (ongelmat, strategia, seikkailu), joten pelaaja on aina väistelemässä jotain, poimimassa jotain, osumassa johonkin, ottamassa kiinni jotain. Menneisyyden peleissä näitä asioita käsiteltiin harmittomassa muodossa. Nykyään on toisin." Tarkoituksena on siis palata juurille, vangita alkuaikojen pelien tunnelma, mutta samalla hyödyntää kehittynyttä teknologiaa. Stavros toteaa osuvasti: "Kuinka monessa pelissä nykyisin tulee kiinnittäneeksi huomiota saatuihin pisteisiin?".

Yhtiön ensimmäinen peli Galactic on malliesimerkki Stavroksen räätälöimästä ideologiasta: kepeä, vauhdikas, söötti ja idearikkautta tihkuva. Pääosissa häärää Keisari Rudolph, jonka painajaisunessa kaksi korttipakan puoliskoa kiusaavat toisiaan, ja onpa siellä seassa myös keisarin kaksoisolento. Tarkempi esittely Pelit-lehdessä 4/92.

Jukka Tapanimäki

"Loputon" seikkailu

Darklands on MicroProsen ensimmäinen oikea fantasiaroolipeli. Se sijoittuu keskiaikaiseen Saksaan, missä neljän soturin ryhmä voi seikkailla loputtomasti, sillä tehtävät muodostaa väsymätön "seikkailugeneraattori". Kun varsinainen peli on pelattu läpi, peliä voi jatkaa ratkomalla pienempiä tehtäviä niin kauan kuin huvittaa. Darklands ei myöskään kiusaa pelaajaansa valmiilla hahmoilla, vaan pelaaja voi valita taidot, jotka haluaa. Tehtävät ja tapahtumat ovat älykkäitä, suoraan Saksan keskiaikaisesta historiasta kupattuja. 1400-luvun Saksa kun oli täynnä väkivaltaa ja korruptiota kolmen paavin taistellessa vallasta. Päätehtävän tarkoituksena on saavuttaa mainetta ja kuolemattomuus.
Darklands ilmestyy PC:lle kesäkuussa.

STOP PRESS

- MicroProsen Civilization ilmestyy Amigalle ennakkotietojen mukaan 28. kesäkuuta. PC-versio arvosteltiin Pelit 1/92:ssa ja sai 96 pistettä.
- Mindscape on tehnyt Maxisin SimCitystä Windows-version, joka tukee moniajoa ja VGA-näyttöä. Ilmestyy kesäkuussa.
- Uusi junapeli A-Train haastaa rakentamaan metropoliksen rautatien avulla. Tavallaan A-Train on kuulemma kapitalistin SimCity: yksityinen sektori määrää kaupungin kehityksen. Mindscapen kautta julkaistava Maxisin peli ilmestyy sekin kesäkuussa.
- Grand Prix Unlimited on Test Drive III:n ohjelmoijan Tom Loughryn uusin kilpa-ajopeli. Formulat syöksyvät läpi kolmiulotteisen maiseman, jossa sääkin vielä kiusaa, upeammin ja hienommin kuin koskaan ennen, väittää Accolade. Peli ilmestyy heinäkuussa PC:lle.
- Elokuussa puolestaan ilmestyy Electronic Artsin seikkailupeli The Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel. EOA on luonut peliä varten aivan uuden graafisten seikkailupelien luontiohjelman ("enginen"), jota hyödynnetään myös Holmes-sarjan jatko-osiin.

PIKAOPPAALLA NOPEASTI SINUIKSI

- Haluatko käsikirjan, jossa asiat on selvitetty lyhyesti ja ytimekkäästi?
- Haluatko käsikirjan, josta hakemasi tieto löytyy helposti ja vaivatta?
- Haluatko kenties oppia vain käyttämäsi ohjelman uuden version uudet asiat?
- Vai haluatko käyttää uudesta ohjelmasta vain pientä osaa, mutta sitäkin perusteellisemmin?

Sinulle on tehty **PIKAOPAS**, joka perehdyttää nopeasti ja käytännönläheisesti uuteen ohjelmaasi.



DOS 5.0

- asennus
- tiedostotyöskentely
- hakemistot
- DOS-Shell-ohjelmat
- komentotason työskentely
- tekstinkäsittely DOS-editorilla
- tiedon turvaaminen
- asetusten optimointi
- **128 sivua**

WORDPERFECT 5.1

- asennus
- perustoiminnot
- kirjeet
- laskut
- ryhmäkirjeet
- julkaisut
- dokumentin muotoilu
- **150 sivua**

PIKAOPPAAN ulkoasussa on otettu huomioon käyttäjä: sivun reunassa olevien otsikoiden avulla asiat löytyvä helposti kirjaa selaamalla. Erityistä huomiota vaativat kohdat ja käytännön vihjeet ja ohjeet on reunahuomautusten ansiosta erittäin helppo havaita.

PIKAOPPAASSA on runsaasti havainnollisia kuvia. Ongelmatilanteet on käsitelty vaihe vaiheelta, näppäin näppäimeltä. Yhteenvedoissa annetaan johdonmukaiset toimintaohjeet ja kuvaillaan toiminnot selkeästi.

WINDOWS 3

- asennus
- hiiren käyttö
- ohjelmapalvelija
- tiedostopalvelija
- apuohjelmien käyttö
- vinkkejä
- **128 sivua**

WORKS 2

- asennus
- perustoiminnot
- kirjeet
- videokasettikortisto
- taulukkolaskenta
- pääteohjelma
- makrojen teko
- **160 sivua**

PIKAOPPAAN avulla käytät uutta ohjelmaasi heti. Vaivattomampaa ja yksinkertaisempaa tapaa ei ole!

TILAA NYT PUHELIMITSE 90-120 671!

SANOMAPRINT ERIKOISLEHDET





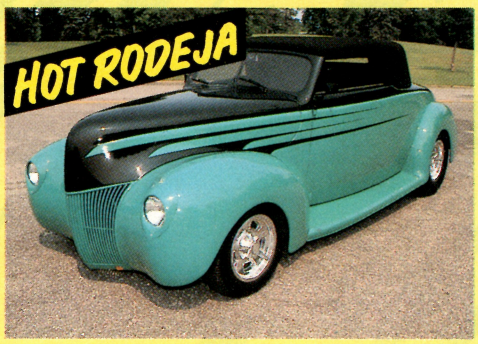


TOSIRODDARIN AINOA OIKEA VALINTA:

Street & Race -Väännön verran edellä muita!







Jokaisen jenkkipeleistä kiinnostuneen tuhti lukupaketti.

Kun hevosvoimat riivaavat, Street & Race vie pintaa syvemmälle ja pellin alle. Se näyttää kaiken alaan liittyvän amerikanherkuista Harrikoihin ja kiihdytyskisoista kustomeihin. Rakennettuja europelejä unohtamatta. Ajankohtaisesti, asiantuntevasti ja värikkäästi.

Joka numerosta löydät myös tietoartikkelit, tekniikkavinkit , uusimmat uutiset, tiukimmat tapahtumat, kisaraportit ja markkinapalstat. Sekä tietysti kuukauden kiihdyttävimmän kalenterin.





Lue ja vertaa , niin tiedät mikä on in ja mikä out.

Kun muut vasta virittelevät koneitaan, Street & Race on jo väännön verran edellä. Täyttä asiaa kannesta kanteen.

TosiRoddareille Street & Racen vuosikerta - 9 bensankatkuista numeroa, mukana legendaarinen Ostajan Opas - mahtavan edulliseen säästötilaushintaan vain 198 mk.

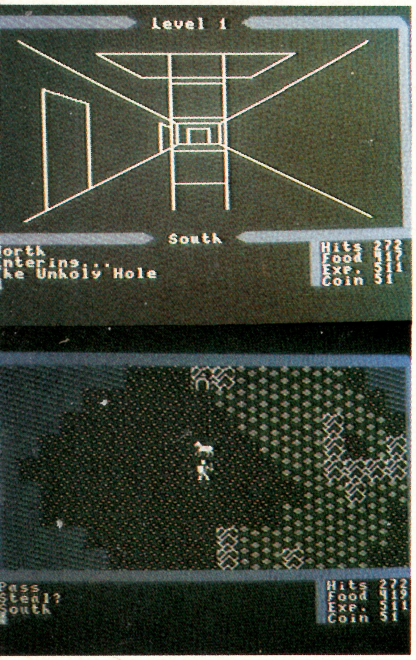


CRUISAA LÄHIMPÄÄN PUHELIMEEN JA TILAA JO TÄNÄÄN NUMEROSTA **(90) 120 670**

Kaksitoista vuotta Ultimaa



●● Mikä Ultimoissa viehättää? Miksi tuhannet ja taas tuhannet kautta vuosien ovat paenneet todellisesta maailmasta koneidensa kautta Lord Britishin valtakuntaan? Paikkaan, jossa meidän lakimme eivät päde ja Hyvä taistelee Pahaa vastaan.



Olipa kerran 15-vuotias nuorukainen nimeltä **Richard Garriott**, joka alkoi yliopistossa miettiä mahdollisuuksia toteuttaa fantasiaroolipeli tietokoneella. Vuonna 1978 hän työskenteli teksasilaisessa tietokonekaupassa ja näytti liikkeen johtajalle uusinta peliään **Akalabethiä**. Johtaja kiikutti pelin suurelle kalifornialaiselle ohjelmistotalolle kertomatta Richardille sanaakaan. Talo osti pelin välittömästi.

Akalabeth ilmestyi hyllyille vuonna 1979 ja lyhyessä ajassa myi Apple II -tietokoneella valtavat 25 000 kappaletta, määrä, joka nykyään vastaa useamman sadan tuhannen myyntiä. Menestyksen huumaamana Garriott alkoi työskennellä uuden projektin kanssa, ja 1980 alkoi uusi aikakausi: Ultiman aika.

Käytännössä juuri Garriott aloitti laajan roolipelaamisen tietokoneilla. Ultimat ovat usein ilmestyessään olleet tienraivaajia täynnä uutta ideaa ja toteutusta. Matkijoita on luonnollisesti riittänyt, mutta seuraava Ultima on taas työntänyt todellisuuden rajat yhä kauemmas. Sarja on jopa laajentunut kahdeksi alasarjaksi (Ultima Underworld, Worlds of Ultima) ja levinnyt pelikonsoleihinkin. Japanissa on jopa Ultima-puisto.

Teknisesti Ultimat ovat kehittyneet aimo askeleita vuosien kuluessa. Kehityksen voi seurata suoraan niiden vaatimasta tilasta kilotavuissa. Ultima I söi vähän yli sata kiloa, vitonen rikkoi megatavun, VI vie useamman ja seiska jo kokonaiset 21 megaa. Suuri osa laajentumisesta on IV:n jälkeen mennyt grafiikkaan, etenkin VI:n vaatimasta tilasta aivan liian suuri osa on käytetty turhankin loisteliaaseen grafiikkaan.

Pimeä nousee

Ultima I: First Age of Darkness (1980)

California Pacific Computer Company julkaisi Apple II:lle Applesoft Basicilla ohjelmoidun Ultima-nimisen tietokoneistetun roolipelin, joka toi vallankumouksen roolipelaamiseen.

Pelaaja pystyi **näkemään** maailman jossa liikkui. Hän pystyi näkemään itsensä ja vihollisten liikkumisen sekä metsiä, vuoria, tasankoja, merta ja kaupunkeja: kaikki tämä oman tietokoneen ruudulla.

Ultima I: The First Age of Darknessissa velho Mondain aikoo valloittaa Sosarian maan. Niinpä laumoittain hirviöitä ramppaa ympäriinsä teilaten kansaa kuin heinää. Lord British, ainoa, joka uneksii rauhallisesta, yhdistetystä Sosariasta, kutsuu apuun sankarin. Ja niin alkaa seikkailu, joka ei pysy vain maan päällä, vaan laajenee myös avaruuteen.

Nykystandardien mukaan Ultima ei ole kovin kummoinen rutistus, mutta aikanaan Applella se oli senhetkisen peliohjelmoinnin ja mielikuvituksen mestarinäyte.

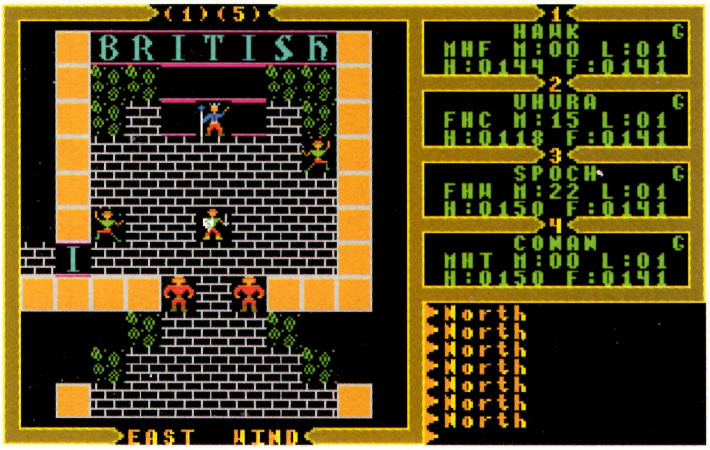
Ainoa saatavilla oleva versio on päivitettyä mallia, joten originaalia on paha kommentoida. Musiikkia ei paljon ole, mutta efektit ovat kelvollisia. Grafiikka on luonnollisesti samaa tiiligrafiikkaa kuin myöhemmissäkin eepoksissa aina Ultima viitoseen asti. Muun muassa keskustelu on vielä lapsenkengissään ja sellaisena pysyykin aina Ultima III:een asti. Ainoat keskustelukumppanit ovat kauppiaat ja itse Lord British.

Luolastojen 3D-grafiikassa Ultima I on kaikkien aikojen edelläkävijä. Eli Dungeon Masterit, Beholderit ja Stygian Abyssit sun muut ovat kaikki olemassaolonsa velkaa Ultima I:lle.

Sanakareita on vain yksi ja kaupungit ovat yhden ruudun kokoisia. Niistä löytyy paha virhe: halutessaan voi rellestää ja riehua minkä ehtii, ja jos vielä pääsee hengissä kaupungista ulos on kaikki palatessa ennallaan. Korkealla moraalilla varustetut palaajat eivät pärjää läheskään yhtä hyvin kuin ryönät, sillä varastaminen on erittäin hyvä tapa varustaa itsensä. Jopa siinä määrin, että vääryydellä saa hankittua varusteita jotka eivät olisi vielä muuten saatavilla (aina blasteri miekan voittaa).

Ainutlaatuinen erikoisuus on osumapisteiden karttuminen: ainoa tapa saada niitä lisää on pistäytyä luolastoissa listimässä hirviöitä ja palata maan pinnalle, pisteitä saa tapettujen otusten mukaan. Toisin kuin myöhemmissä Ultimoissa, luolastoissa ei tarvita soihtuja vaan joka paikka on valmiiksi valaistu.

Taistelujärjestelmä on jo pää-





osin valmis, ja systeemin löytää vielä Ultima IV:stä. Erityisen epäreilua oli se, että hirviöt pystyvät hyökkäämään vinoittain, mutta pelaaja ei. Kaikki taistelut käydään suoraan ruudulla, mitään sellaisia hienouksia kuin erikseen ladattava taistelukenttä tai pitkän kantaman aseet ei tunneta vielä kolmeen vuoteen.

Ultima I:n taikasysteemi on alkeellinen. Taikoja (kokonaista kymmenen kappaletta) pystyy ostamaan vain kaupoista, mikäli rahaa riittää, ja lisämagiana on neljä erilaista taikaesinettä. Ennen kuin taikaa pystyy käyttämään se täytyy varustaa Ready-komennolla, ja ainoastaan wizard pystyy taikomaan.

Ikäisekseen pelistä löytyy yllättävän paljon hirviöitä, onpa itse Loch Nessikin päässyt mukaan. Myöhemmistä Ultimoista tuttu Iolo the Bardikin on jo mukana, lauleskellen iloisesti "Ho eyoh he hum".

Evoluution seuraava aste

Ultima II: Revenge of The Enchantress (1982)

Ultima II: Kun velho Mondain ja hänen levittämänsä pahuus tuhottiin, yhdisti Lord British yksittäiset kuningaskunnat ja elämä oli riemua vain, kunnes Mondainin oppilas Minax, jonka olemassaolosta kukaan ei edes tiennyt, voimistui mestariaan moninverroin vahvemmaksi ja alkoi hitaasti levittää Pahuutta. Vuonna 2111 hän tuhosi maailman, mutta aikaportit pelastivat osan ihmisistä ja Lord British kutsui jälleen sankarin apuun. Suurin osa seikkailusta sijoittuu maapallolle, joskin eri aikakausiin, mutta avaruuteenkin toki päästään.

Parannuksia edeltäjän pelisysteemiin on jonkin verran, muttei läheskään siinä määrin kuin myöhemmin eri Ultimoiden välillä. Itse asiassa joissakin suhteessa Ultima II on puoli askelta taaksepäin ja kaikissa suhteissa sarjan oudoin edustaja, varsinkin iloisen räikeässä grafiikassa.

Luolastossa vaaditaan soihtu, jotta näkisi jotain. Tavaran pudottamisongelma on ratkaistu: kun Ultima I:ssä tavara hävisi jos sen pudotti, ei kakkosessa voi tavaroita pudottaa. Hirviöitä on vähemmän ja osumapisteitä saa maksamalla valuuttaa Lord Britishille.

Taikajärjestelmässä on kaikkiaan käytössä yhdeksän taikaa, joista kolme wizardeille, kolme clericeille ja kolme molemmille. Taikojen hankinta on jälleen surkuhupaisaa, sillä niitä saa vain kaupoista ja kun niitä on viimein varaa hankkia, ei ainakaan taistelutaikoja enää tarvita.

Yllättävää kyllä kakkososa on esikoiseen verrattuna pettymys. Garriottin pyrkimys parempaan ei oikein toteutunut, sillä vaikka parannuksiakin on, yleinen olemus laskee vaikutelmaa. Varsinainen Ultima-saaga kuitenkin sai juuri tästä alkunsa, sillä kun ykkönen jäi vain ja ainoastaan Apple II -omistajien nautinnoksi, sai Sierra On-Linen julkaisemaa kakkosta kaikille suurimmille konemerkeille.



"Pojasta" polvi pahenee

Ultima III: Exodus (1983)

Niin kolmososasta kun puhutaankin, on Ultima III: Exodus monelle "ensimmäinen oikea Ultima". Exodus muistuttaa hyvin paljon myöhempiä Ultimoita, ja on lisäksi ensimmäinen laajalti saatavilla oleva sarjansa edustaja jopa Suomessa. Ei siis ihme, että Ultima-kuume iski viimein Euroopan peräkylillekin.

Minaxin tuhoutumisen myötä Toinen Pimeys loppui, ja Sosaria eli 20 vuotta rauhassa, kunnes häiriöt alkoivat jälleen. Outo saari ilmestyi merelle, pahuuden otukset rellestivät ja suuren hirviön huhuttiin ilmestyneen merelle. Mondainin ja Minaxin jälkeläinen Exodus oli tullut. Jälleen Lord British kutsui apua, ja neljä sankaria vastasi kutsuun. Kauan he kulkivat, setvivät Pahuuden jälkiä ja viimein pääsivät Exoduksen linnoitussaarelle, jossa hirvittävässä taistelussa tuhosivat Hänet. Niin Pahuuden kolminaisuuden viimeinen jäsen tuhottiin.

Saadakseen täyden kontrollin peliinsä Garriott kumppaneineen perusti yhtiön nimeltä **Origin Systems**. Originin ensimmäinen julkaisu asetti uudet standardit roolipeleille, huomattavimpina uutuuksina useamman hahmon joukkio sekä värikkään luolastot. Muita hienouksia olivat muun muassa ensimmäinen "Line of Sight": vuorien, seinien yms. yli ei nähdä, vaan joukkio näkee vain ja ainoastaan sen mitä todellisuudessakin näkisi. Taistelusysteemi koki totaalisen mullistuksen, sillä aiemmissahan Ultimoissa tappelut tapahtuivat pääkartalla, mutta nyt käytettiinkin erillistä taistelukenttää. Vinottainen liikkuminen ja ammuskelu jäivät edelleen örkkien yksinoikeudeksi.

Ultima III:ssa on taikoja kaikkiaan 32, joista 16 taikureille ja 16 clericeille. Taikajärjestelmästä löytyy nyt myös taikapisteet, eli kullakin hahmolla on tietty määrä taikapisteitä ja kukin loitsu maksaa 0–75 pistettä. Pisteet tietysti palautuvat hiljakseen.

Jumalaksi maan päälle

Ultima IV: The Quest for Avatar (1985)

Ultima IV alkaa hyvissä merkeissä. Exodus on nistitty, joskin viimeinen taisto oli sitä luokkaa, että maat ja mantereet mullistuivat siinä määrin, ettei maailmaa enää entisekseen tuntenut. Lord British yhdisti Sosarian jäänteet yhdeksi valtioksi Britanniaksi. Uusi valtio toi rikkautta ja kauan kaivattua rauhaa alamaisilleen, mutta jotain puuttui: Avatar, täydellinen ihminen. Kahdeksan hyvettä tuli hänen hallitseman ja Lopullisen Viisauden salaisuus löytämän.

Hieman typerähkön tuntuinen tavoite aiempien kolmen Pimeyden tuhoamisen jälkeen, mutta vaihtelu virkistää, etenkin kun pelisysteemiä on rassattu jälleen rankalla kädellä.

Nelosessa pystyi puhumaan muille britannialaisille, mikä oli paitsi aikoinaan sensaatio, myös sen legendaarisen avainsanasysteemin alku. Ihmisistä sai irti vähintään nimen ja ammatin sekä yleensä myös tuiki tarpeellisia tiedonmuruja. Nelonen oli myös ensimmäinen Ultima, joka tapahtui meille sittemmin niin tutuksi tulleessa Britanniassa.

Liikkuminen on saanut upouusia ominaisuuksia, "Line of sightin" lisäksi yön tullessa maisema pimenee, kunnes ei näe enää kuin viereiselle ruudulle. Maasto vaikuttaa etenemisen nopeuteen, tiheässä metsässähän ei rampatakaan kuin kivikadulla ja tuloksena on "slow progress", hidas eteneminen.

Ennenhän ainoa maaston merkitys piili siinä, pääsetkö läpi vai et.

Taistelusysteemiä ei ole vieläkään saatu täysin kelvolliseksi. Vinotaistelu on edelleenkin hirviöiden yksinoikeus. Kaukoaseidenkin käyttö tapahtuu suorassa linjassa, joten esimerkiksi laivataisteluissa suuri osa populasta saa seisoskella täysin toimettomana muutaman hahmon hurvitellessa kaikessa rauhassa.

Ultima IV:n magia on vielä nytkin voimassa olevassa muodossaan. Loitsut vaativat eri ainesten sekoitusta (26). Jos hahmolta vielä löytyy kylliksi tietämystä taian tekemiseen (eihän jousesta ja nuolistakaan ole hyötyä jos ei osaa ampua) ei voi valittaa. Aineksia sai ostaa kaupasta, mutta harvinaisemmat vaativat etsimistä. Taikojen sekoittaminen oli hyvä idea, mutta toteutus olisi vaatinut vielä hiomista: sekoittaminen tapahtuu taika kerrallaan.

Hahmonluonti on pistetty kokonaan uusiksi. Hahmojen ominaisuuksien valitseminen on jätetty kokonaan pois, ja tilalla on se kuuluisa mustalaisnainen kysymyksineen. Vastaamalla niihin A tai B hahmo muotoutuu pelaajan omaksi kuvaksi. Tai sitten ei.



Varjolordeja ja alamaailmaa

Ultima V: Warriors of Destiny (1988)

Britannia on kuin yhtä suurta kukkaketoa, jossa ihmiset käyvät piknikillä. Mutta sitten löydetään Alamaailma, ja kaiken huipuksi Lord British onnistuu hukkumaan jonnekin sinne. Jotta kuri säilyisi, herra nimeltään Blackthorn ottaa vallan käsiinsä ja pistää kansan kuriin. Kansa napisee ja tahtoo Lord Britishin takaisin, huolimatta Blackthornin vakuutteluista että "kuollut se on kuin kivi". Siinäpä uusin urotyö tehtäväksi: Blackthorn kumoon ja Lord British takaisin.

"Mitä Ultima viidessä ei ole, sitä ei tarvita" on monen Ultimistin mielipide. Viitosessa peli on kehitetty parhaimmilleen, ja vaikka jotain pientä valittamista löytyykin, on Ultima V Täydellinen Peli.

Taistelujärjestelmä saatiin vihdoinkin kuntoon: kukin hahmo valitsee kohteensa kursorin avulla ilman pysty- tai vaakarajoituksia. Seuraavalla vuorolla, mikäli kohde vielä potkii, voi suoraan jatkaa saman maalitaulun kolhimista. Ultima viiden taistelusysteemi onkin koko sarjan paras, sillä taistelut vaativat vielä taktikointia ja ajatteleminen on sallittu.

Ultima V kehitti edelleen magiankäyttöä. Yksikirjaimiset loitsut (L=light) on korvattu voimasanojen yhdistelmillä. Yksi kirjain vastaa vain osaa loitsusta (esimerkiksi energiaisku In Vas Grav Corp). Painettaessa kutakin kirjainta loppusana tulostuu automaattisesti, ja kun litania on valmis, enterin painallus pistää loitsun liikkeelle, mikäli niitä on kassissa valmiina. Tärkeimpien taikojen nimet oppii helposti ulkoa, eikä kaikkia 45 loitsua tietenkään tarvitse joka nahistelussa. Taikoja saa valmistettua useamman kappaleen kerralla.

Joukkion maksimipääluku on kasvanut kahdeksaan, ja jakautuu periaatteella yksi per ammatti. Hahmonluonti on samanlainen kuin nelosessa.

Muita Ultima V:n plussia ovat muun muassa selkeä tavarajärjestelmä. Näppäimenpainalluksella päästään tavaralistaan, jota voi selata nuolinäppäimillä ja valita suoraan mitä esinettä käytetään. Luolastot on tehty erittäin hyvin. Erityisen kunnioitettavaa on huomion kiinnittäminen pikkuseikkoihin: peli on täynnä pienen pieniä animaatioita ja jopa peiliin ilmestyy oma kuva kun sitä katsoo.

Huomautettavaakin toki on. Teki lähes mitä tahansa jossain paikassa, palautuu se automaattisesti ennalleen mikäli vierailaan toisessa kerroksessa/paikassa. Vaikka tykillä pamauttaisi oven kappaleiksi, on ovi ehditty korjata ennalleen hetken kuluttua. Ärsyttävää.



Eroon entisestä

Ultima VI: The False Prophet (1990)

Avatarin paluu Britanniaan sujuu oudon punaisen kuuportin kautta ja uhkaa päättyä heti alkuunsa gargoylien uhrialttarilla. Keitä he ovat? Miksi he ovat Britanniassa? Miksi he haluavat Avatarin pään?

Ultima VI mullisti ultimistien maailman, eikä mullistus välttämättä ollut iloinen asia. Lord British laajensi kerralla Ultimaansa hieman liiankin kanssa. Ultima VI on todellinen tilasyöppö edeltäjiinsä verrattuna, ja laitevaatimuksetkin alkavat olla hieman turhan korkeat. Pahinta kaikessa on kuitenkin tunnelman tuhoaminen väriloistolla, hienolla ikoniohjauksella sun muulla tilpehöörillä. (Eri mieltäkin saa olla.)

Ultima VI siis hyppäsi mukaan teknologian oravanpyörään sisältäen "hienoa" 3D-grafiikkaa lintuperspektiivistä kuvattuna, ikoniohjauksen hiirellä, yksinkertaistetut rutiinit ja muuta hienoa ja kaunista, jotka saivat vakaumuksellisen ultimistin kiemurtelemaan.

Hyviäkin lisäyksiä toki on. Esineillä on paino, esimerkiksi avain painaa 0,1 kiveä ja kullakin hahmolla on tietty raja, kuinka paljon roinaa voi raahata. Aiemmissa Ultimoissahan ei ollut mitään rajaa, vaan tavaraa saattoi rahdata mukana niin paljon kuin mieli teki.

Taistelujärjestelmää on muutettu sen verran, että enää ei ole pakko ohjata kaikkia hahmoja. Sen sijaan voi määrätä kunkin hahmon taistelutyylin ja antaa heidän heilua kaikessa rauhassa. Valitettavasti tästä on seurauksena reaaliaikainen räiminen, jolloin taistelut muodostuvat pikemminkin sohimiseksi kuin vanhantyyliseksi taktiseksi ajattelutyöksi. Ei kiva.

Suurin muutos lienee mittakaavan vipsahtaminen massiiviseen päin. Ultima VI pysyy koko ajan samassa mittakaavassa kaupunkeja myöten, jolloin pelissä voi eksyä oikein toden teolla, eikä se ole edes kovin vaikeaa. Aiemmissa osissa ahkera pelaaja oppi tuntemaan joka pikku poukamankin ja tietämään asemansa ruuduntarkasti, kun vastaavan kyvyn kehittäminen tuottaa lieviä hankaluuksia kuutososassa. Maat ja mantereet, luolat, kaupungit, kaikki ovat valtavan isoja.

Ultima VI menee magiankin alalla hieman överiksi, vai miltä 79 loitsua kuulostaa? Taikojen sekoittaminen on sentään jäänyt pois. Jos laukussa pitää mukanaan aineksia, kone näyttää, mitä taikoja on mahdollista tehdä ja kuinka monta. Sitten vain valitaan oikea taika ja sekoitus tapahtuu automaattisesti.

Onko grafiikan lisäys ja mittakaavan muutos parannus? Onko lisägrafiikan luominen hyvästä, jos joustavuus kärsii? Ultima VI:ssa on perusidea ja alkuperäinen hienous kadonnut, se mystinen vetovoima hukkunut. Varmasti uusi, uljas ulkoasu ja helppo käyttäjäliityntä on tuonut uusia faneja, mutta myös vanhoja ultimisteja on kadotettu. Onko se edistystä?

Vanhan ultimistin loppulause: Ultima V on sarjan paras, Ultima VI menee hienosteluksi ja pikkutarkaksi näpertelyksi.

Jukka O. Kauppinen
Jarkko Kemppainen



Toim. huom. Ultimat I–III on julkaistu kokoelmana nimellä Ultima Trilogy. Ultima Trilogy II sisältää puolestaan Ultimat IV–VI. Kuusi ensimmäistä Ultimaa on myös saatavana PC:n CD-ROMilla.

TUTUSTU ILMAISEKSI GURU - PARAS TIETÄÄ

EUROOPAN PARAS LEVYKELEHTI AMIGALLE

GURU ON EDELLÄKÄVIJÄ

Guru Magazine on täysin suomenkielinen uudensukupolven levykelehti kaikille Amiga-käyttäjille. Tarjoamme lukijoillemme meilenkiintoisten artikkelien lisäksi säännöllisesti tuhdin paketin hyötyohjelmia, paljon pelejä sekä viimeisimmät demot sekä introt suoraan tekijöiltä.



Guru Magazine on kokonaan suomenkielinen. Guru hyödyntää täysin kaikkia Amiga erikois-ominaisuuksia.

RAUTAISTA AMIGA-ASIAA KOKO VUODEKSI

Guru magazinesta ilmestyy vuodessa kuusi SUURNUMEROA, täynnä rautaista Amiga-asiaa. Saat jokaisen numeron mukana myös ohjelmalevykkeen, joka sisältää pelattavia huippupelejä, ennakkoversioita uutuuksista, tuoreita demoja, animaatioita sekä tietysti käyttökelpoisia hyötyohjelmia. Lisäksi saat vähintään kaksi levykkeisten normaali numeroiden ohella Guru Specialit.
Tilaushinnat: 12 kk+1 nro ilmaiseksi **228;-**, 6 kk **144;-**.



ILMAINEN PALAUTEPALVELU

Saat lehtesi mukana palautekuoren. Tässä voit lähettää toimitukseen mielipiteesi, kirjeesi, peliennätyksesi yms. postin ILMAISEKSI.

GURUSTA LÖYDÄT:

- Uusimmat peliarvostelut
- Pelivinkit/läpäisyohjeet
- Topsales & Highscore listat
- Kuumimmat uutiset
- Paljon erilaisia kursseja
- Konekieli & C -ohjelmointi
- Amos & Basic -ohjelmointi
- AmigaDosin salat
- Säveltäminen ja MIDI-asiat
- Tietokonegrafiikka
- Reilusti roolipeliasiaa
- Hauskoja sarjakuvia
- Tietoliikennöinti & modeemit
- laitetestejä & vertailuja
- Haastatteluja
- Lukijakilpailuja ja paljon muuta...

LISÄKSI
- Paljon pelattavia pelejä
- Hyötyohjelmia & animaatioita
- Ennakkoversioita uutuuksista
- Uusimmat demot & introt Suomesta sekä ulkomailta

Kaikki tämä ja paljon muuta mahtavalla musiikilla ja silmiä hivelevällä grafiikalla höystettynä, huumoria unohtamatta. Joka numerossa vähintään 100 sivua rautaista Amiga-asiaa.

GURU ON AINOA SUOMENKIELINEN, PELKÄSTÄÄN AMIGA-ASIAA KÄSITTELEVÄ LEHTI



- Guru toimii kaikissa Amiga-malleissa, peruskoneesta raskaansarjan kokoonpanoihin
- Toimittajat alan ammattilaisia
- Kansainväliset avustajat
- Täysin hiiriohjattu HIGHTECH-käyttäjäliityntä
- Kaikki suomeksi

Pelattavat pelit ja ennakkoversiot uutuuksista löydät Gurun ohjelmalevykkeeltä. Kuvassa Stavos Fasoulaksen Galagtic.

GURU MAGAZINE
PL 21, 00351 HELSINKI
PUH. (90) 506 2563
FAX (90) 506 1885



Guru on tunnetusti yksi Euroopan parhaista levykelehdistä Amigalle.

TILAAJANA VOIT VOITTAA

Joka numerossa on mahtavia lukijakilpailuja. Esimerkkejä palkinnoista: Sony kannettava CD-soitin, ActionReplay III, Modeemi, Viisi uutuuspeliä, lisälevykeasema, monitori, Skanneri yms.

GURUN LUKIJAT OVAT TYYTYVÄISIÄ LEHTEENSÄ

''Kiitokset parhaasta koskaan näkemästäni Amiga-lehdestä!'' J.K. ''Guru oli todella positiivinen yllätys!'' H.L. ''Parasta lehdessänne ovat sen monipuoliset ja ammattitaitoisesti kirjoitetut artikkelit.'' V.L. ''Gurun graafinen ulkoasu ja sisältö ovat todella kehujen arvoiset.'' S.L. ''Kiitokset hyvästä lehdestä ja ennenkaikkea mukana tulevista peleistä ja demoista'' O.V.



GURU ON KANSAINVÄLINEN

Guru on solminut useita yhteistyösopimuksia alan muiden julkaisujen sekä merkittävien ohjelmistotalojen kanssa. Lisäksi Gurulla on useita kansainvälisiä kirjeenvaihtajia. Guru kertoo kuumimmat uutiset ensimmäisten joukossa.



ET SITOUDU MIHINKÄÄN

Tilaa Guru Magazinen uusin numero, tutustu siihen kaikessa rauhassa ja tee tilauspäätöksesi sitten. Mikäli jostain syystä et halua tilata Gurua, palautat vain saamasi levykkeet ja sillä selvä.

Guru arvostelee uutuus-pelit ensimmäisten joukossa. Näet peligrafiikan todellisessa muodossaan omalta näytöltäsi.

KÄYTÄ EDUT HYVÄKSESI, TÄYTÄ KORTTI JA POSTITA MAKSUTTA!

☐ **KYLLÄ KIITOS!**

HALUAN TUTUSTUA SITOUMUKSETTA GURU MAGAZINEEN. LÄHETTÄKÄÄ MINULLE ILMAISEKSI GURUN UUSI NUMERO.
Mikäli en tilaa lehteä, palautan saamani levykkeet.

98% NÄYTENUMERON TILANNEISTA TILASI GURUN. TILAA SINÄKIN!

NIMI

OSOITE

POSTINUMERO TOIMIPAIKKA

PUHELIN ( ) IKÄ

ALLEKIRJOITUS (ALLE 15 v. HOLHOOJAN)

GURU KUSTANTAA TÄMÄN EI POSTI-MERKKIÄ

GURU MAGAZINE
VASTAUSLÄHETYS
SOPIMUS 00350/24
PL 21
00351 HELSINKI

Ultima VII

THE BLACK GATE



Seiska on kova kovolle

– vanha viidakon sanalasku

Uusi Ultima on aina Tapaus ja sarjan uusin Ultima VII: The Black Gate onkin sellainen tapaus, että se tulee varmasti jakamaan Ultima-kansan kahtia. Toinen puolisko esittää Kullervon kirouksen sensuroimatonta versiota, toinen puolisko on hiiren hiljaa ja pelaa Ultima seiskaa niin että kiintolevy savuaa.

Kuka tai mikä on mystinen Guardian, joka ilmestyy koneen näyttöön ja uhkaa tekevänsä Avatarista palvelijansa? Jälleen kerran mystinen punainen Kuuportti päästää pelaajan Britanniaan, mutta kuka onkaan kutsuja? Ei ainakaan Lord British.

Noin parisataa vuotta on kulunut Britannian aikaa. Jos ei ole Suomessa kehumista niin eipä Britanniassakaan mene hyvin. Magia on häviämässä, kuuportit toimivat jos toimivat, keski- ja alaluokkaa sorretaan verotuksella ja todennäköisesti tarkoituksellisesti scientologeja muistuttava Fellowship on saamassa erittäin hyvän jalansijan. Kahdeksan hyvettä ovat käytännöllisesti katsoen unohtuneet.



Kun Avatar saapuu Trinsiciin, on häntä vastassa vanhentunut Iolo ja tuore tuplarituaalimurha. Siihen saakin juonenselvittely loppua ja Ultima VII:n selvittely alkaa. Ultimathan harvemmin ovat pelkkiä "tuhoa paha velho" -lahtijuhlia, vaan peleillä on aina filosofisempi puolensa, eikä seiska tee siinä poikkeusta. Ultima VII päättyy cliffhangeriin ja tarina jatkuu pelissä Ultima VIII: The Serpent Isle.



Vaihtoehtomaailma todellisuuspakoisille

Lord Britishin mukaan seiskan yksi kehitysohjenuora on ollut mahdollisimman realistisen vaihtoehtomaailman kehittely, mikä näkyy myös graafisessa toteutuksessa. Ultima käyttää maaston päälle asemoituja spritejä, mikä on näyttävää mutta koneelle raskasta.

Ensimmäiseksi pistää varmasti silmään koko ruudun täyttävä grafiikka, jonka tarjoama etu kuitenkin hukkuu hahmojen kasvaessa samassa mitassa, joten näkökenttä ei edelleenkään ole huikea. Luojan kiitos Britannian mittakaavaa ei ole kasvatettu aivan samassa suhteessa, joten peli ei ole niin pitkäveteistä harhailua massiivisella kartalla kuin voisi luulla. Epätoivoisen laajat ja mutkikkaat luolaholvistot ovat seiskassa tiiviimpiä ja toimintatäytteisempiä, mistä iso kiitos.

Toiseksi optiset sensorit rekisteröivät erilaisten keskustelu- ja statusruutujen totaalisen puutteen. Sanan säilän kalistelu britannialaisten kanssa hoituu ruudulle projisoiduilla vuorosanoilla. Avatar keskustelee avainsanoja naksauttamalla, mikä kieltämättä voittaa vanhan kunnon näppäimistön naputteluun persutuvan version. Puhetta riittää sanoisinpa suorastaan tuskaisenkin palion, mikä toisaalta ei kyllä ole uutta. Eniten rassaa turha yes-no-vahvistus joka välissä, etenkin tavaroita ostettaessa. Myös tietyt keskustelunaiheet olisivat saaneet päivittyä. Nimittäin (esimerkiksi) Trinsicin rituaalimurha on pelin alussa tuore tapahtuma, mutta kun asukkaat vielä viikkojen kuluttua viittaavat tapahtumaan "tänä aamuna" tapahtuneena, niin ei se kovin realistista ole.

Realismia kohentavia grafiikkaefektejä on ängetty mukaan oikein ämpärikaupalla. Pilvien varjot lipuvat pitkin maata, hyönteiset lentelevät kukasta kukkaan, sade ropisee, aurinko peittyy pilveen ja valaistus vaihtelee käytettävän valonlähteen mukaan. Pimeässä on realistisen vaikeaa löytää repusta kamojaan. Monipuolinen ääniefektiympäristö linnulauluineen sun muineen vielä korostaa realismia. Mainostettua puhetta harrastaa tosin vain itse Guardian. Richard Garriot kertoi sen johtuvan siitä, että oli turhan vaikea valita ketkä saisivat puhua ja mitä, joten päätettiin että vain yksi hahmo puhuu ja se yksi on Guardian.

Peli tukee ihmeellisiä temppuja realismin tavoittelussaan. Leipää voi paistaa itse, sylkykuppeihin räkiä, kruunaa ja klaavaa heitellä sekä kastella to-

vereita vesiämpärillä. Enemmän käytännön hyötyä lienee esimerkiksi lukittujen ovien rikkihakkaamisella tai räjäytysoperaatioilla.

Yhteys Ultimaan

Käyttäjäliityntä on kokenut täydellisen remontin. Richard Garriot kertoi, että Ultima VI ei myynyt odotetusti pelaajien valittaessa kankeaa ja opettelua vaativaa liityntää, joten seiskan ohjenuorana oli "vain viisi pientä minuuttia".

Vasen hiirinappula on "kädet" ja oikea "jalat", siinä perusperiaate. Napsauta käsiä kerran ja esine saa nimen. Napsauta kaksi kertaa ja esinettä käytetään (jos mahdollista), eli ovet avautuvat, ruoka syödään ja sitä rataa. Raahaa esinettä (pitämällä hiiren näppäintä pohjassa), niin sen voi joko sijoittaa reppuunsa, antaa jollekin muulle tai vain siirtää paikasta toiseen. Jos kohde on henkilö, kaksoisnapsaus siirtää puhumiseen.

Jalat toimivat jokseenkin samalla periaatteella. Yksi napsaus siirtää askeleen oikeaan suuntaan, kaksoisnapsaus tarkoittaa "mene tänne" (henkilöt osaavat navigoida ihan älykkään tuntuisesti) ja nappulan pitäminen pohjassa liikuttaa henkilöä/ryhmää niin kauan kuin tarpeellista. Siinä perusteet, oppiminen ei tosiaan vie kauaa.

Ikkunat auki Britanniaan!

Ultima VII käyttää ikkunointia niin kuin olisi keksinyt sen itse. Inventorit hypähtävät henkilö kerrallaan ruudulle, samoin numeeriset arvot, ja kun tavaraa sisältävän esineen (säkki, tynnyri, arkku, kissanraato, selkäreppu) avaa, ponnahtaa se näyttöön suurennettuna versiona ja paljastaa salansa. Tavaroiden siirto paikasta toiseen ainakin on helppoa, sen kun sijoittaa ne suoraan haluamaansa pakkaukseen tai tiputtaa maahan. Sinänsä esineiden sijoittelu reppuihin on ihan kätevää, paitsi silloin kun tarvittava pikkuavain jää vaikka kolmenkymmenen kinkun (sun muun sun muun) alle.

Esineiden käsittelyssä on yksi ehkä pikkuisen tyhmä juttu: tavaran liikuttaminen aiheuttaa usein ryhmältä kiihtyneitä "Avatar!"-huutoja, ikään kuin olisin varastamassa sitä, vaikka tarkoitus onkin vain vähän vilkaista tavaran alle. Sen sijaan usein voi muiden asukkien piironkeja ja arkkuja availla ja tavaroita napata minkä kerkiää ilman, että kukaan nostaa asiasta meteliä. Ihan kuin joskus saisi varastaa, joskus ei. Fellowshiphin rahakirstut muun muassa tuntuvat olevan sallittuja kuppauskohteita.

Hitpointseista perillä pysyminen on myös turhan vaivalloista, koska joka henkilöllä on oma taulunsa tarkoitusta varten. Jonkinlainen näytä koko ryhmä -funktio olisi poikaa.

Liikkumiseen ovat jalkojen lisäksi vaihtoehtoina muun muassa hevoskärryt, laivat ja lentävä matto. Esimerkiksi kärryt menettävät paljon potentiaaliaan, koska peli hidastuu ja kärryt juuttuvat maaston huolestuttavalla varmuudella.

Taistelua ja loitsintaa

Loitsiminen pohjautuu edelleen tarvittavien ainesosien sekoitteluun (en ole koskaan pitänyt) ja oikean loistun omistamiseen. Loitsu valitaan napsauttamalla loitsukirjasta (joka on selväkielinen), ja ainekset sekoitetaan automaattisesti, joten vaikeaa magian käyttö ei ole. Valitettavasti loitsukirjaa ei voi pitää ruudulla näkymässä koko aikaa, ja kokeilkaapa löytää kirja pimeässä vankiluolassa sekaisesta repusta. Varsin realistista, ehkä liiankin. Muutama seonnut taikuri myy sekä taikoja että ainesosia.

Lord Britishin lisäksi ainoastaan Avatar osaa käyttää magiaa. Syynä on se, että Avatar on ehtinyt viettää niin vähän aikaa Britanniassa, ettei antimaaginen efekti ole ehtinyt vaikuttaa.ÆMDNMØ Ihailtavan loogista, vaikka vihollismaagit kyllä heittelevät taikoja niin että jytisee. Eivät kai ole kuulleet että magia ei enää toimi.

Ohjelmoijille on sattunut melkoinen moka: ryhmää ei saa jaettua yksilöihin, vaan porukka raahautuu koko ajan Avatarin perässä, halusi tai ei, ja ainostaan Avataria voi komennella. Taistelut käydään jokseenkin reaaliajassa varsin sekavina hässäköinä hahmojen heiluessa sinne tänne. Hahmoille saa valittua



ne parhaansa mukaan sitten yrittävät toteuttaa. Strategiaesimerkkeinä mainittakoon piekse vahvin/heikoin/sattumanvarainen vihollinen, puolustaudu, suojaa heikkoa, pysy kaukana ja taistele viimeiseen asti. Ja tässä olisi kirveellä töitä: yritin niitata yllättäen ilmestynyttä taistelijaa, kun muu porukka saa ihan oma-aloitteisesti päähänsä rynnätä parin ruudun päähän lohikäärmeen kanssa kanssa ottelemaan. Voi sitä palaneen lihan käryä.

Jumala armahtaa, Origin ei

Origin on taas jättänyt säälin väliin, sillä Ultima VII vaatii kunnon koneiston pyöriäkseen. 386/486 vähintään kahden megan ylimääräisellä muistilla, iso ja nopea kiintolevy ja kunnon äänikortti ovat vähimmäisvaatimuksia.

Kiintolevyä rassataan jatkuvasti ja peli tuntuu nykivän jo 25 MHz:n 386:ssa, varsinkin asutuskeskusten ja Lord Britsihin linnan ollessa hermoille haitallinen kokemus. Sen sijaan 33 megahertsin rukilla ei enää pahemmin valittamista ollut (tai sitten parempi pelattavuus johtui äänien poiskytkemisestä). Joka tapauksessa 25 MHz 386 tuntuisi käytännössä olevan vähimmäisvaatimus, joskin peli silläkin on usein tuskastuttavan hidas.

Mitä jäi käteen?

Onkohan Ultima VII pullahtanut uunista liian aikaisin? Joskin uudella pelisysteemillä on puolensa, sisältää se niin paljon keskeneräisen tuntuisia juttuja, että käytännössä tunnerekisteri loikkii kokoajan ihastuksen, vihastuksen ja väsähdyksen välillä.

Mutta toisaalta, mitä enemmän Ultima VII:ää pelasin ja mitä enemmän juoni alkoi hahmottua, sen vähemmän sen puutteet haittasivat ja sen enemmän peli alkoi kiehtoa, näin niin kuin keskimäärin.

Suurin etu on uskottavan vaihtoehtomaailman luominen, joten kyllä Ultima VII huippupelin arvon ansaitsee, joskin todella täpärästi.

Nnirvi



Origin Systems
450,–
386/33/VGA
Näyttö: V
Ääni: Roland/AdLib/
Soundblaster
Ohjaus: N/H
Muuta: 2 Mt RAM,
21 Mt kiintolevytilaa
Testattu: 386/25/VGA



Toteutus

25 Mhz:n 386 on ehdoton alaraja, ja silloinkin vieriminen on välillä tuskallisen hidasta. Sinänsä grafiikka on hyvää, joskin osittain turhan räikeää. Musiikinluritukset ovat erinomaisia ja niin on suurin osa efekteistäkin. Puhe on erinomaisen selvää.

Kynnys

Helpoiten opittava Ultima kautta aikojen.

Yhteenveto

Laaja ja monipuolinen roolipeli, joka kyllä vaatii välillä pitkää pinnaa. Todella upea loppudemo, muuten.

90

Advocatus Diaboli

En voi kaikin osin yhtyä ylistyssanoihin. Pelistä löytyy pientä natkuttamista vaikka millä mitalla. Vaikka mitään täysinäistä kammotusta ei mukaan ole mahtunut, antavat kaikki pikkuvirheet yhdessä pelille laimean ja loppuunhiomattoman vaikutelman.

Ensimmäinen napinan aihe on grafiikka, jota on kehunut lähes jokainen, vaan minä en tykkää ollenkaan. Britannian metsät yliräikeine väreineen muistuttavat lähinnä päivällispöydän salaattikulhoa. Pikkuiset keskustelunaamat ovat tuhruisia ja oman porukankin hahmot ovat koomisesti ylikorostettuja. Pimennysefekti on viety liian pitkälle niin sanotussa realismissaan. Jokaikinen värisävy tummuu illan pimetessä, ikävä kyllä aivan liian paljon. Ei ole kivaa joutua tunnustelemaan lähes sokkona "onkohan tämä nyt oikea vai vasen käsi..."

Täysin typerän levynhallinnan lisäksi ongelmia on tilanhallinnassa. Pussiin, johon ei mahdu varsijousi millään, menee kiltisti onkivapa, kolme kultaharkkoa ja vielä jää tilaa. Elleivät sitten kaikki Britannian onkivavat ole teleskooppivapoja.

Olkoon taistelu kuinka reaaliaikainen hyvänsä, se on erittäin sekava ja kaiken kukkuraksi ylitempoinen. En tykkää ollenkaan.

"Kerää n+1 hokkuspokkusrehua" taikomisessa soveltuu ainoastaan totaalisille ultimaatikoille, olkoonkin se kuinka "ammattimainen" hyvänsä.

Vaikka NN toista väittääkin minä sanon, että U7 tahmaa ilkeästi, vaikka pöydän alla hurraa neljäkasikutonen nopealla kiintolevyllä ja 256k:n kakulla.

Ossi Mäntylahti

80

PELIT HUIPPU

★★HOT GAMES BY POST★★

KINARA

PL 67, 00381 HELSINKI

Ensimmäiset 70 täyshintaisen Amiga-pelin tilaajaa saa yllätyslahjan !!

PELIT

PELIT	Amiga	PC
Aces of the Pacific		295,-
Addams Family	195,-	235,-
AMOS 3D	235,-	
AMOS Easy - pelinteko-ohjelma	295,-	
Aquaventura	195,-	
B-17 Flying Fortress		295,-
Battle Isle	235,-	265,-
Black Crypt	195,-	
Carrier Strike		295,-
Castle of Dr. Brain	250,-	295,-
Chessmaster 3000		250,-
Civilization	235,-	295,-
Conflict - Korea	265,-	
Conquest of the Longbow	235,-	295,-
Covert Action	265,-	
Darklands		330,-
Dune	235,-	295,-
Dungeon Master		265,-
Dungeon Master & Chaos	195,-	
Dynablaster	235,-	
Ecoquest		295,-
Elf		235,-
Elvira 2	265,-	295,-
Epic	195,-	235,-
Eye of the Beholder 2	265,-	265,-
Games '92	195,-	235,-
Global Effect	265,-	
Heroes of the 357th		265,-
Hook	195,-	235,-
Indy 4,Fate Atlantis Action	195,-	235,-
Kings Quest V	265,-	295,-
Links	295,-	295,-
Manager	235,-	265,-
Monkey Island 2	235,-	265,-
Parasol Stars Rainbow Island 2	195,-	
PGA Tour Golf Plus	235,-	295,-
Police Quest 3	250,-	295,-
Powermonger		265,-
Shuttle		330,-
Silent Service 2	265,-	265,-
Simpsons	175,-	225,-
Sim Ant	265,-	265,-
Space Quest 4	250,-	295,-
Special Forces	265,-	
Steel Empire	235,-	295,-
Stike Commander		295,-
Super Tetris	235,-	295,-
Twilight 2000		295,-
Ultima VI	195,-	
Ultima VII		295,-
Ultima Underworld		295,-
Wayne Gretsky Hockey 2	195,-	235,-
Western Front		265,-
Whirlwind Snooker	235,-	265,-

TARJOUSPELIT

Tarjouspelejä rajoitetusti - pidä kiirettä ja varaa omasi ajoissa.

Pelit	Amiga	PC
D / Generation		195,-
Devious Designs	50,-	
Eco	30,-	
Ferrari F-1 simulator		79,-
Flames Freedom / Midwinter 2	195,-	220,-
Hyperspeed		195,-
Immortal	50,-	
Infogrames Triple Pack (Tintti, Hostages, Kult)	95,-	
Jumping Jackson	50,-	
Light Corridor	50,-	
Magic Fly	50,-	
Megafortress + Operation - Sledgeh. lisälevy		295,-
Nightshift	120,-	120,-
PGA Tour Golf	120,-	120,-
Sim City / Populous ja Sim City Terrain Editor	150,-	
Sim City-Terrain Editor lisälevy	29,-	
Star Trek 25th Anniversary		195,-
Stormovik SU-25		79,-
Strider 2	75,-	
Stun Runner	50,-	
Test Drive 3 & Road and Car - -lisälevy		295,-
Top Banana	50,-	
Tournament Golf	50,-	
Welltris	50,-	
World Champ. Soccer	50,-	

JOYSTICKS PC

1. Advanced Gravis	**260,-**
2. Flight Stick	**299,-**
3. Quickjoy SV202	**139,-**

JOYSTICKS AMIGA

1. PROF. COMPETITION 9000	**145,-**
2. PROF. COMPETITION 9000 DELUXE	**235,-**
3. ARCADE SUZO	**150,-**
4. QUICKJOY JUNIOR SV-119	**55,-**
7. QUICKJOY JETFIGHTER SV-126	**139,-**
8. QUICKJOY TOPSTAR SV-127	**169,-**

ÄÄNIKORTIT

1. THUNDERBOARD **775,-**
- Ad Lib sekä Soundblaster -yhteensopiva

2. THUNDERBOARD FOR WINDOWS **995,-**
- Ad Lib sekä Soundblaster -yhteensopiva
- Windows 3.1-yhteensopiva; mukana mm.
- Lotus sound -ohjelma

3. PRO AUDIOSPECTRUM PLUS **795,-**
- Ad Lib, Soundblaster ja Thunderboard -tuki
- Windows 3.1 driverit mukana

4. PRO AUDIOSPECTRUM 16 **2195,-**
- 16-bittinen stereokortti
- Ad Lib, Soundblaster ja Thunderboard -tuki
- Windows 3.1 -driverit mukana

Hintoihin sisältyy LVV. Toimituksiin lisätään lähetyskulut. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

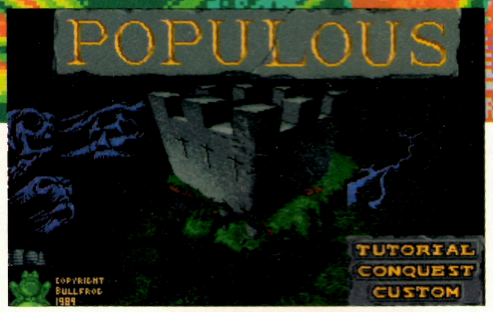
SOITA 90-5061420

ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts



Voittoisaa elektronista taidetta



Amerikkalainen Electronic Arts on yksi harvoja pelitaloja, joka on kestänyt hievahtamatta maailman lamakaudet ja pörssiromahdukset. Tänä vuonna 10 vuotta täyttävä yhtiö ei näytä mitään väsymisen merkkejä, vaan jatkaa porskuttamista nuoruudenomaisella voimalla.

Electronic Arts sijaitsee San Mateossa, Kaliforniassa ja on tällä hetkellä maailman suurin kotitietokoneohjelmien valmistaja. EOA:n perusti vuonna 1982 **W.M. (Trip) Hawkins**. Tavoitteenaan hänellä oli yhtiö, joka panostaa erityisesti tuotteidensa korkeaan tasoon ja omaperäisyyteen.

"Electronic Arts yrittää tehdä pelejä, joissa on hyvä ja uskottava tarina, mahdollisimman realistinen grafiikka ja jotka jäljittelevät todellisuutta uskottavasti", totesi Trip Hawkins vuonna 1988 C=lehdelle. Hänen näkemyksensä mukaan peleissä pitää olla mukana myös joku kuuluisa henkilö, kuten tuona vuonna ilmestyneessä Chuck Yeager's Advanced Flight Trainerissa. Chuck Yeager paitsi esiintyi pelissä tähtenä myös osallistui sen suunnitteluun. Kuuluisia henkilöitä Electronic Arts käyttää edelleen, kuten esimerkiksi John Madden American Footballista voi päätellä.

Hawkins vaati tuolloin myös kotimikrojen hintojen laskua ja yhteensopivuutta sekä parempia ääniä ja grafiikkaa. Hän myös ennusti tulevaisuuden tietokoneen äänen olevan lähellä CD-tasoa. "Ja mitä paremmiksi tietokoneet tulevat, sitä helpompi niitä on käyttää", hän väitti tuolloin, ja on varmasti edelleen sanojensa takana.

Mihin EOA tähtää?

Yhtiön tuotteiden piti olla vuorovaikutteisia, luovia, huippuluokkaisia ja ennen kaikkea viihdyttäviä. EOA:n ensimmäinen peli **Pinball Construction Set** julkaistiin toukokuussa 1983 ja se täyttikin nämä vaatimukset. Ensimmäisen vuotensa aikana yhtiö julkaisi 34 uutta ohjelmaa ja ansaitsi myynnistä lähes 6 miljoonaa dollaria.

EOA:n tavoitteena oli myös nostaa tietokonepelit elokuvien rinnalle massamediana. Uuden Hollywoodin luomisprosessi tapahtui siten, että yhtiö palkkasi ulkopuolisia ohjelmoijia ja antoi näille parhaan mahdollisen ympäristön pelien kehittelyyn. Koska systeemi toimi, onnistui EOA:n vetää puoleensa alan parhaat lahjakkuudet.

Euroopan haaraliike avataan

Euroopan Electronic Arts perustettiin huhtikuussa 1987. Sen tehtävänä on julkaista Euroopassa sekä eurooppalaisia että amerikkalaisia ohjelmia. Sillä on myös yksinoikeudet Euroopassa Interplayn, Mindcraftin ja muiden Electronic Artsin nimen alla työskentelevien ohjelmatalojen ohjelmiin.

1991 loppuun mennessä EOA on julkaissut yli 500 tuotetta kasetilla, levykkeellä ja moduulilla seitsemälle eri tietokoneelle, kuudella eri kielellä 16:ssa Euroopan maassa.

Electronic Arts on voittanut kasapäin erilaisia palkintoja. Tähän mennessä eri palkintojen lukumäärä on pitkälti yli 200. Yhtiö on myynyt yli 16 miljoonaa yksittäistä tuotetta ja 55 sen julkaisuista on tuottanut yli miljoona dollaria voittoa. Sen kuusi viimeisintä toimintavuotta ovat kaikki olleet voitollisia. Tilivuosi 1991 päättyi tilikirjojen näyttäessä yli 100 miljoonan dollarin tuloja.

Vuonna 1990 Sega julkaisi ensimmäisen 16-bittisen pelikonsolin Euroopassa. Hieman yli vuodessa EOA on noussut myös johtavaksi ulkopuoliseksi Segamoduulien valmistajaksi. Sellaiset tuotteet kuten **John Madden American Football, Populous, Road Rash** ja **EA Hockey** kuuluvat Sega Megadriven pelien parhaimmistoon. EOA:n asema pelikonsolimark-

kinoilla vahvistuu entisestään kun Nintendo julkaisee 16-bittisen Super NES-konsolinsa, sillä Electronic Artsilla on valmiina mittava määrä tuotteita sitäkin varten.

Hyöty- ja opetusohjelmia

Vaikka Electronic Arts onkin pääasiallisesti pelitalo, on sen julkaisulistoilla huomattava määrä opetusohjelmia monille eri koneille, sekä tuotanto-ohjelmistoa, joista tunnetuin on varmasti **Deluxe Paint**. Deluxe-sarjasta löytyy ohjelma lähes joka lähtöön, teit sitten multimedia-esityksiä, animaatiota tai videotuotantoa. Deluxe Paint on nyt jo neljännessä versiossaan, joka hyödyntää erinomaisesti Amigan 4096 värin palettia sekä Amigan animaatiomahdollisuuksia. Samainen Deluxe Paint on hyväksytty viralliseksi opetustyökaluksi kouluissa ympäri maailmaa, eikä Suomi ole poikkeus.

Deluxe-sarjan ohjelmilla ja kiintolevyllisellä Amigalla pystyy helposti tekemään erinomaista jälkeä, jonka ovat huomanneet monet ihmiset aina paikallistelevisioiden päättäjistä sellaisiin isoihin yhtiöihin kuin Firestone, RCA ja Saatchi/Saatchi. Suomen TV-kanavilta löytyy useista ohjelmista Amigalla ja Deluxe-ohjelmilla tehtyjä alkukuvia ja animaatioita.

Hittipelejä yksi toisensa jälkeen

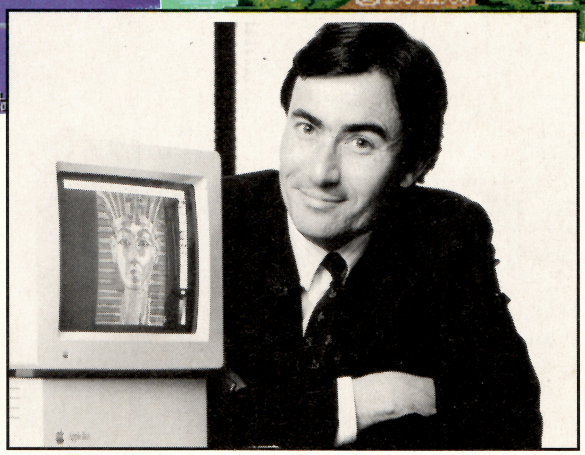
Electronic Artsin ensimmäinen menestys oli **Pinball Construction Set**, siihen aikaan ennennäkemätön peli, jolla kuka tahansa pystyi nopeasti ja helposti luomaan juuri haluamansa tyylisen flipperin. Jos oikein muistan, peli julkaistiin ensin Commodore 64:lle ja käännettiin myöhemmin PC:lle ja muille koneille. Menestyksen innoittamana EOA julkaisi myöhemmin lisää Construction Set -pelejä, joista tunnetuimmat ovat **Adventure Construction Set** ja **Racing Construction Set**. ACS:llä pystyi suht' helposti kehittämään monipuolisia seikkailupelejä, joskin ohjelman rajoitukset tulivat aika nopeasti vastaan.











Trip Hawkins, perustaja ja johtaja.

RCS puolestaan oli silkkaa mannaa autopelien ystäville. Kaksi pelaajaa pystyi pelaamaan yhtäaikaa toisiaan vastaan, koska ruutu oli jaettu kahtia vaakasuoraan. Parasta ohjelmassa oli se, että sillä pystyi itse rakentamaan todella huikeita ratoja. Suurinta lystiä oli rakentaa ratoja, jossa on ensin valtava kiihdytyssuora, sitten valtava hyppyri, jonka jälkeen paljon suoraa laskeutumista varten. Tähän kun vielä lisäsi valikosta erittäin pienen painovoiman, autot todella LENSIVÄT. Olen aina surrut sitä, ettei peliä koskaan käännetty Amigalle tai PC:lle.

Muulilla maineeseen

M.U.L.E. on varmaan tuttu monelle joskus C64:n omistaneelle. Kyseessä on eräänlainen strategiapeli, jossa monta pelaajaa pystyi kilpailemaan toisiaan vastaan. Nimen muuli oli robottimuuli, joka kantoi pelaajan kaivamia mineraaleja. Ne olivat erittäin tärkeitä menestymistä silmälläpitäen, joten niitä varasteltiin muilta pelaajilta. Lisäksi, koska hahmot olivat robotteja, niillä saattoi aika ajoin olla aika oikukas luonne kuten oikeillakin muuleilla. Tätäkään klassikkoa ei käännetty 16-bittisille koneille.

Väkivaltaista shakkia

Archon-sarja sen sijaan on käännetty useimmille kotitietokoneille. Archon on shakkipeli, jossa on kuitenkin jotain uutta. Aluksi pelaajat valitsevat puolensa pimeästä ja valosta, eli pahasta ja hyvästä. Kummallakin joukkueella on erilaiset pelinappulat, joilla on erilaiset kyvyt. Jotkut nappulat ovat vahvoja ja hitaita, toiset taas heikkoja mutta vikkeliä. Joillakin nappuloilla on maagisia kykyjä ja ne pystyvät loitsimaan pelaajan avuksi olioita toisista ulottuvuuksista.

Peliä pelataan aluksi kuin shakkia ikään, siirrellään nappuloita shakkilaudalla. Hupi alkaa siinä vaiheessa, kun kaksi nappulaa osuu samalle ruudulle. Pelialue muuttuu taistelukentäksi, jolla on erilaisia esteitä. Pelaajat ohjaavat olentojaan tavoitteenaan toisen tuho. Tässä vaiheessa myös taistelustrategian valitseminen on erittäin tarkkaa. Miten pärjätä heikolla, mutta nopealla olennolla hidasta, mutta äärettömän voimakasta olentoa vastaan? Archon-sarjaa on tehty myös osa II: Adept. Peli oli huomattavan erilainen, joskin perusajatus oli sama. Viisi adeptia kamppaili peruselementteihin jaetun kentän hallinnasta huomattavasti monimutkaisemmin säännöin kuin edeltäjässään, minkä ansiosta kakkonen ei jakanut ykkösen suosiota. Sen sijaan Archon III:n kanssa ei EOA:lla ole mitään tekemistä.

Sukkana sisään

EOA:n vanhemmissa peleissä on yksi maininnan arvoinen myös urheilun ystäville. **One-on-One** pisti samalle kentälle amerikkalaiset koripallotöhdet **Doctor Julius Irvingin** ja **Larry Birdin**. Irving on erinomai-



nen pallonkuljettaja ja donkkaaja, kun Bird puolestaan osaa maagisen hyvin kaukoheitot.

Animaatio oli pelin ilmestyessä todella ilmiömäistä. Ajoituksesta riippuen Irvingin hahmo osasi tehdä vaikka kuinka monta erilaista ja toinen toistaan hienompaa donkkia. Eikä Bird jäänyt paljon huonommaksi. Muistan miten suuni loksahti, kun ensimmäisen kerran Irvingin donkki tuhosi korin takana olevan pleksin. Valtavan räsähdyksen kera pleksi muuttui tuhansiksi siruiksi ja valahti pelilattialle. Paikalle taapersi siivooja, joka harjanheiluttelun päätteeksi vielä napisi hetken pelureille. Tämän jälkeen jokaisen donkin tavoite oli tietysti hajottaa pleksi.

Ja olihan niitä muitakin vanhoja pelejä. **Worms, Murder On Zinderneuf, Axis Assassin, Hard Hat Mack**, kaikki tuttuja nimiä vanhoille kuusnelostelijoille.

Populous ja muut

EOA:n lähimenneisyydestä löytyy pelihittejä vaikka muille yhtiöille jakaa. Kukapa ei tuntisi sellaisia pelejä kuin **Powerdrome, Populous, Flood, Powermonger** ja tietysti **Populous II**. Neljä viimeksi mainittua ovat lähtöisin englantilaiselta ohjelmoijaryhmältä, joka kantaa nimeä **Bullfrog**. Eikä sovi unohtaa Electronic Artsin amerikkalaisia yhteistyökumppaneita, jotka tuottavat tasaiseen tahtiin etenkin amerikkalaiseen makuun räätälöityjä pelejä. Tästä huolimatta ne vetävät Euroopassakin ihmisiä puoleensä kuin sokeri muurahaisia. Kun vielä otetaan huomioon se, että EOA pystyy yksinoikeudella markkinoimaan eurooppalaistyylisiä pelejään Amerikassa, ei tarvitse ihmetellä yhtiön menestystä.

EOA:n siipien suojassa on hyvä pakertaa

Electronic Arts ei olisi noussut nykyiseen asemaansa luottamalla pelkästään omien ohjelmoijiensa taitoihin. Yhtiö on aktiivisesti etsinyt uusia ja lupaavia ohjelmataloja, joiden tuotteisiin se on ostanut levitysoikeudet. Näistä sopimuksista ovat poikkeuksetta hyötyneet molemmat osapuolet.

Interplay

Interplay Productions on tuttu kaikille roolipelaajille **Bard's Tale** -sarjastaan. Yhtiön tuotteita myydään ympäri maailmaa, Electronic Artsin hoitaessa Euroopan levityksen. Interplayn tuotteita on saatavana PC:lle, Macintoshille, Amigalle, CD ROMille, CDTV:lle, Nintendolle, Super NESille ja Gameboylle. Sen tuoreimmat myyntihitit ovat **Star Trek: 25th Anniversary** ja **Castles**. **RPM Racing** oli kymmenen myydyimmän Gameboy-pelin joukossa pitkään. Myöhemmin tänä vuonna ilmestyy PC:lle erittäin kehittynyt avaruussimulaattori nimeltä **Buzz Aldrin's Race Into Space**.

Interplay on ostanut oikeudet moniin suuriin nimiin, kuten **Star Trek, Mario Bros** ja JRR Tolkienin **Sormusten Herra**. Interplayn uusimpiin yhteistyökumppaneihin lukeutuvat **Buzz Aldrin**, tunnettu tietokonekolumnisti **John C. Dvorak** ja näyttelijä **Omar Sharif**. Nykyisin Interplayn leivissä työskentelee lähes 60 ohjelmoijaa ja suunnittelijaa. Yhtiö uskoo erittäin vahvasti konsolipelien tulevaisuuteen ja suuntautuu entistä vahvemmin Gameboyhin ja Super NESiin.

Three-Sixty Pacific

Three-Sixty Pacific perustettiin 1987, ja se julkaisee pelejä sekä tietokoneiden parissa aloitteleville että tietokonepelien veteraaneille. Yhtiön toimitusjohtaja **Tom Frisina** toimi aikaisemmin Accoladen johtajana ja nosti Accoladen nyrkkipajasta monen miljoonan dollarin liikeyritykseksi.

Three-Sixty Pacificin tunnetuimmat julkaisut ovat **Blue Max, Das Boot, Megafortress** ja **Harpoon**. Lähitulevaisuuden tärkeimmät pelit ovat **Patriot** (sotastrategiapeli) ja **Theatre of War** (strategia/simulaattori).

Millennium

Millennium on pieni mutta pirteä ohjelmatalo Englannissa. Joka vuosi se julkaisee muutaman omaperäisen ja loppuun asti hiotun pelin. Sen tunnetuimpia pelejä ovat **James Pond** ja **James Pond II – RoboCod**, jotka Electronic Arts kääntää ja julkaisee Sega Megadrivelle. James Pond -sarja jatkuu loppuvuodesta 1992 peleillä **Aquabatic Games** ja **Splash Gordon**. Niiden lisäksi vuonna 1992 yhtiö julkaisee pelit **Rome** (historiallinen seikkailu), **Captain Columbus** (toimintapeli) ja **Daughter of the Serpent** (mysteerioseikkailu).

SSG

Strategic Studies Group perustettiin 1983 ja sijaitsee Australiassa. Se aloitti julkaisemalla **Reach for the Starsin**, klassisen avaruuden valloituspelin, joka on nykyään jo ainakin neljännessä versiossaan edelleen myynnissä. Sen jälkeen SSG on julkaissut 16 peliä C64:lle, Amigalle, PC:lle ja Macille. SSG:n sotapelit ovat historiallisesti mahdollisimman tarkkoja ja ovat voittaneet yli 12 palkintoa. SSG:n uusin peli **Warlords** on jo ehtinyt saada Vuoden Sotapeli ja Vuoden Strategiapeli -palkinnot.

Mindcraft

Mindcraft Software sijaitsee Kaliforniassa ja perustettiin vuonna 1988. Sen ensimmäinen peli oli **The Magic Candle**, joka sai vuonna 1989 Vuoden Fantasia/Roolipeli -palkinnon. Sen jälkeen yhtiöltä on tullut **The Keys to Maramon, Breach 2, Rules of Engagement** ja **The Magic Candle II**. (Rules of Engagement on erittäin Star Trek-henkinen strategiapeli, joka vaatii opiskelua, mutta palkitsee kärsivälliset. Suosittelen lämpimästi!) The Magic Candle käännetään Nintendolle ja useita muita projekteja on työn alla Nintendolle ja Segalle. Vuonna 1992 yhtiö julkaisee neljä uutta peliä: **Rules of Engagement II, The Magic Candle III, Siege** ja **Mercenaries**.

Broderbund

Broderbund Software on tuttu monille jo vuosien takaa huippuunsa hiotuista peleistään. Sen tunnusmerkkejä ovat pikkutarkka animaatio ja upea grafiikka. Sen perustivat vuonna 1980 **Doug** ja **Gary Carlston**, kun kotitietokonepelit tekivät läpimurtoaan. Vuosiensa varrella yhtiö on julkaissut tusinoittain menestyksekkäitä ohjelmia, vastaanottanut yli 100 palkintoa ohjelmistaan ja kasvanut tasaista vauhtia. Nykyään yhtiöllä on palkkalistoillaan yli 270 henkilöä.

Mikä on jättiläisen tulevaisuus?

Näyttää erittäin vahvasti siltä, että EOA keskittyy enemmän ja enemmän pelikonsoleihin. Yhtiö päätti jo vuonna 1991 jättää kokonaan 8-bittiset koneet, kuten Commodore 64:n. Päätöksen jälkeen ainoat 8-bittiset julkaisut ovat olleet **Immortal** ja **Jordan vs Bird**, molemmat Nintendon Gameboylle. EOA on selvästi maailman johtava talo Segan Megadriven suhteen, ja panostaa vahvasti Nintendon pian julkaistavaan Super NES-konsoliin.

Kaikki tämä ei suinkaan tarkoita sitä, että yhtiö unohtaisi kokonaan Amigan, PC:n ja Macin (Atari ST:stä EOA ei ole koskaan kummemmin perustanut), mutta saattaa olla, että pian EOA:n pelit tehdään ensin konsoleille ja käännetään niistä "todellisille tietokoneille". Jos näin käy, voimme unohtaa "megapelit", jotka syövät kiintolevytilaa useita megatavuja, Mario- ja Sonic-tyyliset loikkimispelit yleistyvät varmasti. Toivoa sopii, että EOA:lla on tarpeeksi järkeä jatkaa omaa linjaansa, ja tehdä kullekin koneelle siihen parhaiten sopivia pelejä.

Petri Teittinen

PACIFIC ISLANDS

Team Yankee II

Tankkiviisujen voittaja:

Yama Yama



Pohjois-Korean tukemana joukko entisen Neuvostoliiton kovia kommunisteja valtaa Yama Yaman atollin, joka sijaitsee Tyynellä merellä. Mikäs siinä, mutta atolli kuuluu osana Yhdysvaltojen Early Warning -verkostoon, ja Yhdysvallat on pakotettu vastatoimiin. Persianlahdelta palaamassa oleva Team Yankee joutuu taas tulilinjalle.

Empiren taannoinen Team Yankee oli rattoisa, lähinnä ampumapeliksi luokiteltava tankkipeli, joka syystäkin myi ihan kivasti. Mainoksista saa sen käsityksen, että Pacific Islands tarjoaa yhdeksän hyvää ja kymmenen kaunista uudistusta.

Mutta Hoh hoh hoo ja Voi Poikia! Oden perkuleet tarjoavat Team Yankeen lähes identtisenä, samalla kalustolla, lähes samalla pelillä ja lähes kaikilla virheillä. Onneksi vain lähes.

Tehtäviä on viisi kappaletta per saari, ja saaria on viisi, mikä antaa lopputulokseksi 25 tehtävää, mikäli alakoulun matikanopettajani ei antanut väärää informaatiota kertolaskun perusteista. Jonkinnäköistä valinnaisuutta saa käyttää tehtävien suoritusjärjestyksessä per saari.

Toinen iso uutuus on mahdollisuus itse koota yksikkönsä käytettävissä olevan budjetin puitteissa. Rahaa saa lisää vihollisia tuhoamalla ja menettää mikäli ammuskelee saarelaisten asumuksia. Tehtävien välillä voi korjata tankkeja, ostaa ammuksia sekä uutta kalustoa ja vielä kohentaa miehistön moraalia pikku "rentoutumistauoilla".

Peli itse on lähes identtinen Team Yankeen kanssa, mutta luojan kiitos muutama tervetullut koodintarkistus on päässyt mukaan. Yankeeta tuntemattomille kevyt selitys: tankeille annetaan määränpää karttanäytöllä. 3D-ikkunasta kytätään yleensä hyvin piilossa olevia vihollisia (muista valovahvistin!) ja hiiriohjatulla kursorilla poistetaan niitä muonavahvuudesta. Koko peli on hiiriohjattu ja mutkaton.

Uutuksina kaiken (paitsi metsän) pystyy tuhoamaan (jip!), toiseksi tankkien hallintaa on helpotettu lisäämällä "Seis"-ikoni 3D-näyttöön (pikkunäyttöihin on lisätty sekä Zoom- että Seis-ikoni). Vihollisten tekoälyä on (muka) parannettu ja koodia on (kuulemma) nopeutettu, jonka johdosta Pacific Islandsista löytyy muun muassa isohkoja kyliä. Olisivat nyt tehneet mäkiä samalla vaivalla.

Jo Team Yankeessa annettiin ymmärtää, että neljän yhtäaikaisen ruudun näyttö on näppärin keksintö sitten esipaistetun patongin, mutta myyntikikka se vain on. Näköala on liian pieni ja vaikka toiminnan pitäisi sujua moniajon malliin, käytännössä näin on vain silloin kun pelaaja ei tee mitään. Yhden ruudun käyttäminen hyydyttää muut.

Vektorigrafiikan asemesta Ode käyttää spritegrafiikkaa. Se toimiikin ihan hyvin ja pitää tahdin ripeänä, joskin pienoismalleja olisi saanut digitoida vielä lisää, sillä mihinkään Lucasfilmin tasoon ei päästä. Sound Blasterista kajahtelevat äänet ovat ihan miehekkäitä.

Realismista on varsin turha puhua: kaluston ominaisuudet ovat fantasiaa. Bradleyn 25mm konetykki on unohdettu kokonaan, M-901 Hammerheadista on kokonaan unohdettu se, että TOW-lavetin tarkoitus on pitää vaunu suojassa kun putket nostetaan näkyviin. Ja edelleen kaikki vaunut on varustettu palloniveltykeillä. Sentään vihollistankit sulautuvat metsään niin kuin pitääkin, eivätkä ole punaiseksi maalattuja kuten esimerkiksi M1 Tank Platoonissa.

Pacific Islands on uudelleen lämmitetty Team Yankee, jossa mausteita on vain lisätty. Team Yankeen useaan kertaan ympäri pelanneena peli kieltämättä vetosi minuun vahvasti, mutta kyllä rahastuksen makua on vähän havaittavissa.

Nnirvi

Empire
PC, ST, Amiga
Näyttö: C/E/V
Ääni: AdLib/ SoundBlaster/Roland
Ohjaus: N/H/J
Testattu: 386/VGA

Toteutus
Yleensä ottaen toimiva kokonaisuus. Team Yankeen pahimmat puutteet on korjattu.

Kynnys
Vaatii jonkin verran taktiikan tajua, mutta peliin pääsee helposti sisälle. Tuskattomaan harjoitteluun on oma kenttä.

Yhteenveto
Yksinkertaisuudessaan viehättävä puolitankkisimulaattori.

85

Hiekkamatojen valtiaat



Tuskinpa Frank Herbert vuonna 1965 uskoi, että hänen uutta kirjaansa olisi vajaan kolmenkymmenen vuoden kuluttua myyty noin kolme miljoonaa kappaletta, että siitä olisi tehty Hollywood-elokuva tai että sen pohjalta ohjelmoitaisiin tietokonepelin.

Toki **Dyynin** tuoreeltaan saamat palkinnot, **Hugo** ja kaikkien aikojen ensimmäinen **Nebula** antoivat Herbertille osviittaa tulevasta. Mutta että joku tekisi vielä 90-luvulla kirjasta pelin... Itse asiassa Herbertin ei olisi tarvinnut Dyynin jälkeen kirjoittaa yhtään mitään, ja hänen paikkansa tieteiskirjailijallisuuden kaapin päällä olisi ollut taattu. Valitettavasti Dyyni oli sen luokan menestys, että Herbert kirjoitti joko kustantajan, palkkioiden tai lukijoiden painostuksesta Dyynille yhä uusia ja uusia jatko-osia – kaikki edeltäjiään huonompia.

Dyyni kertoo nuoren Paul Atreidesin tarinan. Paul joutuu isänsä, herttua Leto Atreidesin kanssa galaksin hallitsijan, Padishah-keisari Shaddam IV:n sekä Atreidesien vanhan vihollisen, paroni Vladimir Harkonnenin asettamaan ansaan. Ansan nimi on Arrakis, äärimmäisen kuiva autiomaaplaneetta, jonka Atreidesit saavat keisarilta läänityksekseen. Karuudestaan huolimatta Arrakis, Dyyni, on koko imperiumin arvokkain planeetta. Vain sen autiomaista löytyy rohtoa, jonka voimin avaruusalusten suunnistajat löytävät tiensä perille. Lisäksi rohto pidentää elämää ja laajentaa käyttäjänsä tietoisuuden ajan ja paikan rajojen ylitse.



Keisari ja Harkonnenit eivät kuitenkaan ota huomioon Arrakisin alkuasukkaita, fremenejä, joiden legenda Dyynin ulkopuolelta saapuvasta messiaasta osuu yksiin Paulin kohtalon kanssa. Eivätkä fremenit ole suinkaan niin avuttomia kuin ovat antaneet Harkonnenien ymmärtää, eikä Arrakis ole suinkaan niin eloton kuin kaikki uskovat.

Dyynin tarinaan voi tutustua myös suomeksi, sillä WSOY on juuri tuonut markkinoille Dyynin kolmannen osan taskukirjapainoksen. Myös kahta aiempaa osaa on vielä saatavilla.

140 minuutin fiasko

Star Warsin menestyksen jälkeen Hollywoodissa alkoi filmauskelpoisten tieteistarinoiden metsästys. Hyvin myynyt Dyyni messiaanisine väristyksineen sopi elokuvateollisuuden tarpeisiin kuin krysveitsi haimaan. Kukaan ei vain tullut laskeneeksi Dyynin sivuja, niitä kun on liki 800 kappaletta.

David Lynchin ohjaamasta elokuvasta oli viidakkorummun mukaan tulossa liki kuusituntinen spektaakkeli, kun tuottaja **Dino de Laurentiis** puuttui asiaan ja vaati filmin silpomista katsojaystävällisempiin mittoihin. Herbert itse toivoi, että materiaalista työstettäisiin tv-sarja. Lopulta Dyyni rutistettiin 140 vaivaiseen minuuttiin, mikä oli





Frank Herbert

Dyyni, 1. osa: Dyyni
Dyyni, 2. osa: Muad'Dib
Dyyni, 3. osa: Profeetta
Suomentanut: Anja Toivonen
WSOY:n taskukirjapainos: 40 mk.



sen lopullinen tuho. Tuloksena oli joukko yhteen liimattuja sinänsä upeita kohtauksia, joilla ei ole mitään tekemistä toistensa kanssa.

Vain yksi lause

Kaikeksi onneksi Virgin Gamesin ohjelmoijat ovat ottaneet Lynchin virheistä opikseen ja keskittyneet pelissään vain joihinkin Dyynin yksityiskohtiin. Itse asiassa pelin ydin on yhdessä ainoassa lauseessa, jossa todetaan Paul-Muad'dibin keränneen fremenit ympärilleen ja ajaneen Harkonnenit tukikohdistaan. Lisäksi pelaaja voi yrittää muokata planeetan ekosysteemiä, mutta se ei ole välttämätöntä kuin fremenien moraalin kohottamiseksi.

Pelin juoni poikkeaa muutenkin kirjan ja elokuvan tapahtumista. Esimerkiksi vanha herttua oli Paulin aloittaessa fremenien värväyksen jo aikaa vainaa, ja Duncan Idahokin oli palautettu kloonauskammioihin. Lisäksi Harah ei ollut suinkaan Paulin ensilempi, vaan Paul peri hänet kaksintaistelussa tappamaltaan fremeniltä. Paulin siskoa Aliaa ei huomioida lainkaan saati Harkonnenien juonelle tärkeää Atreidesien henkilääkäri Yuehia.

Pelissä on kuitenkin hyödynnetty elokuvan materiaalia, ja osa henkilöistä on digitoitu sellaisenaan. Onneksi Kyle MacLachlanin kasvoja on sentään hieman jykevöitetty, vaikka Paul edelleen käyttäytyy kuin paraskin isin ja äidin kullannuppu. Kun Harah vierailee Paulin mukana tämän vanhempien luona, Lady Jessican hellantuuteli-kommentit olivat aiheuttaa akuutin suolisolmun! Jopa Paulin varsinainen vaimo Chani on fremen-neidoksi varsin tietämätön elämän tosiasioista... Kirjassa he saavat sentään lapsenkin aikaiseksi – noin kuuden-seitsemäntoista vanhoina.

Pari vinkkiä naisista lienee paikallaan. Harah kannattaa ottaa mukaan, sillä hän tuntee tien esimerkiksi Stillgarin sietchiin. Pian tämän jälkeen Harah kuitenkin haluaa palata kotiinsa, ja hänet on syytä viedä sinne, sillä vasta sitten Stillgar esittelee Paulille Chanin, jonka isä planetologi Kynes puolestaan on. Chani ei kuitenkaan lähde Paulin matkaan, ennen kuin Paul vie hänet kahden autiomaan yöhön... Sen jälkeen Chanista ei sitten eroon pääsekään.

Varsinainen värväystoimisto

Dyyni-pelin ja sen esikuvien eroavaisuuksia voisi toki ruotia jopa semutan käyttötarkoitukseen asti, mutta teknisesti peli on joka tapauksessa huippuluokkaa. Maisemat ovat kauniita, ja CD-tason muzak hivelee korvia. Parasta on kuitenkin juoni, jossa on imua kuin hiekkamadon hampaissa. Vaikka peli alkuvaiheessa hieman taluttaakin pelaajaa, hän on pelin vanhetessa yhä enemmän omillaan. Valitettavasti Paulin kohtaamilta henkilöiltä alkavat samalla kommentit loppua eli heitä ei jaksa enää pahemmin jututtaa.

Paulin ensimmäisenä huolenaiheena on löytää fremenejä liittolaisikseen. Atreidesien tiedossa on kuitenkin vain pari kolme fremenien asuisijaa, sietchiä, joten Paulin on etsittävä niitä autiomaasta joko ornitopterin tai satojen metrien mittaisen hiekkamadon kyydissä. Toki myös Paulin joukkoihin liittyneet fremenit osaavat neuvoa tien joihinkin sietcheihin, mutta niitä kannattaa etsiä myös omin



avuin kaikkialta muualta paitsi vuoristoista.

Kun fremenejä löytyy, heidät on taivuteltava liittymään Atreidesin riveihin. Tämä helpottuu huomattavasti, jahka Paul saa fremenien johtajan, Stillgarin luottamuksen. Paul voi käskeä fremenit joko tuottamaan rohtoa, harjoittelemaan sotataitoja, mieluiten Gurney Halleckin johdolla, tai viheriöittämään autiomaan. Yksi erikoisjoukko on erikoistunut rohdonetsintään, ja se kannattaa varustaa mahdollisimman pian ornitoptereilla.

Vähitellen Harkonnenit huomaavat, että Atreidesit eivät aio antautua suosiolla ja ryhtyvät hyökkäykseen. Viimeistään Chanin kidnappauksen jälkeen myös Paulin on pakko aloittaa sotatoimet. Pienistä Harkonnenien tukikohdista löytyy lisäksi aseita, joiden voimin käydä paremmin varustettuja linnakkeita vastaan. Myös Chani löytyy erään linnoituksen vankiluolasta.

Toivottomia taisteluita ei kannata pitkittää, vaan joukot on syytä vetää takaisin oitis, jos päälliköiden raportit vaikuttavat huolestuttavilta. Jos sietch uhkaa joutua Harkonnenien käsiin, sen maat kannattaa viheriöidä, sillä Harkonnenit eivät piittaa tällaisista alueista. Liika kosteus nimittäin tuhoaa rohdon.

Aika aikaa kutakin

60-luvulla Dyyniä pidettiin merkittävänä sen ekologisen tarkkuuden vuoksi. Ajat ovat kuitenkin muuttuneet, ja nykylukijaa voi järkyttää, että joku on voinut edes kuvitella kokonaisen planeetan ekosysteemin peukaloimista.

Niin kirjat kuin pelikin on joka tapauksessa nautinnollista ajanvietettä.

Jyrki J.J. Kasvi

Virgin Games
PC
495,–
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib/
SoundBlaster/Roland
Ohjaus: N/H
Testattu: 486



Toteutus

Harvinaisen onnistunut strategia- ja roolipelin risteytys. Rankat saundit (PC-pelien parhaat!) ja mukiinmenevä grafiikka. Jopa tarina tempaa mukaansa.

Kynnys

Dyynin lukeneelle olematon eivätkä muutkaan joudu kovin koville. Vain yksi nokkeluustesti eli Chanin vieminen kahden autiomaan yöhön. Helppo strategistille, sopii hyvin aloitteleville strategiapelien pelaajille.

Yhteenveto

Lisenssipeliksi yllättävän onnistunut, jonka jopa paatunut pelitestaaja joutui pelaamaan loppuun.





DARKSEED™



Break on through to the other side

Mike Dawson herää mielettömässä päänsäryssä vasta ostamassaan talossa pienessä Woodland Hillsin kaupungissa. Dawson on tieteiskirjailija ja kaikkihan osaavat arvata, mistä kirjailijoitten päänsäryt johtuvat. Me tiedämme kuitenkin jotain, mitä Dawson itse ei tiedä: hänen päässään on biomekaaninen sikiö...

Ja siinä olikin sitten kaikki, mitä pelistä etukäteen tietää. Kuten nykyisin tuntuu seikkailupeleissä olevan tapana, käsikirja ei kerro mitään itse tehtävästä, vihjeet annetaan vasta pelissä. Jos annetaan.

Dawsonin viktoriaanisesta talosta löytyy salakäytäviä, lahoja porraskaiteita ja lukittuja arkkuja. Woodland Hillsin kaupungissa on poliisiasema, ruokakauppa, parturi ja kirjasto. Kaupungin ulkopuolella on hautausmaa, jossa on muutama hauta sekä krypta. Joka paikassa täytyy käydä säännöllisesti, ja niistä jokainen kätkee oman arvoituksensa. Ennen kuin nämä salat selviävät, on jossakin muualla täytynyt tehdä jotakin muuta oikeaan aikaan.





Maailman pimeä puoli

Dawson huomaa varsin pian muuttonsa jälkeen, että niin talossa kuin ympäristössäkin on jotain outoa, vai miksi postimies tuo paketin, joka sisältää hirviöksi muuttuvan vauvan? Pian Dawson löytää tien Pimeälle puolelle, jota asuttaa ikivanha, kuolevien ja ilkeiden biomekaanisten olioiden joukko. Oliot käyttävät Mike Dawsonia saadakseen sillanpääaseman meidän maailmassamme ja valloittaakseen sen.

Pelissä seikkaillaan siis kahdessa eri maailmassa, jotka heijastuvat toinen toisiinsa. Esimerkiksi ovet, jotka ovat avoinna oikeassa maailmassa ovat avoinna myös Pimeällä puolella. Dawsonin näkemät hirveät painajaiset antavat vihjeitä, miten Pimeälle puolelle pääsee, ja mikä on loppujen lopuksi Dawsonin kohtalo, jos kaikki ei mene putkeen.

Vain kaksi nappulaa

Dark Seed on täysin hiiriohjattu. Dawson liikkuu nopeasti, mutta ei välttämättä kovin sulavasti. Esimerkiksi jos katsoo kaksi kertaa samaa paikkaa tekee Dawson huvittavan piruetin kantapäiden varassa ennen kuin katsoo uudemman kerran.

Käyttöliittymä toimii sierrahtavasti oikean hiirennappulan muuttaessa kursorin toimintaa. Optioita ei ole monta: mene, mene exitistä, katso ja kosketa/operoi/käytä. Esimerkiksi katsokursori näkyy kysymysmerkkinä ja muuttuu huutomerkiksi, jos jotain katsottavaa löytyy. Käsi, joka vastaa lähinnä ota/käytä-toimintoa, muuttaa myös muotoaan mikäli esineen voi esimerkiksi ottaa. Tavaralista ponnahtaa näkyviin ruudun yläreunasta, ja sen esineitä käytetään yhtä kerrallaan.



Käyttöliityntä on siis varsin yksinkertainen ja nopeasti omaksuttava. Itse peli sen sijaan ei ole.

En sano, että Dark Seed on vaikea, sanon, että se on haasteellinen. Lisäksi siinä on aikaraja. Lisää mutkia matkaan aiheuttaa tiettyjen tapahtumien linkkiytyminen paitsi toisiinsa myös tiettyyn aikaan: radiosta kuulee tärkeän viestin vain ennen puoltapäivää, nukkumaan pitää ehtiä ennen puoltayötä, illalla ei kannata liikkua ulkona, tapaamisiin on ehdittävä täsmälleen oikeaan aikaan ja niin edelleen. Jopa ohjekirja käskee tallentamaan peliä vähän väliä, jotta aina ei tarvitsisi aloittaa alusta, kun huomaa unohtaneensa tehdä jotain.



Pari ensimmäistä päivää

Toisen makuuhuoneen kaapissa olevan takin taskussa on jotakin kirjastolle kuuluvaa. Vihjeet kertovat, miten kryptan ovi aukeaa.

Auton takaluukussa on rautakanki, jolla saat auki ullakolla olevan arkun. Hansikaslokerossa on hanskat.

Siirrä ullakolla oleva arkku pois parvekkeen oven edestä. Sido salakäytävästä löytyvä köysi parvekkeen gargoyleen.

Kirjastosta soitetaan yleensä ensimmäisenä päivänä. Vihje, jonka saat, liittyy radionkuunteluun tiettynä aikana.

Osta kaupasta pullo viskiä (1. päivä), niin tapaat Delbertin. Juota viski hänelle seuraavan päivän treffeillä, niin saat kepin.

Toisen päivän aamuna ovesi eteen jätetään paketti, jossa on peilinsiru. Liimaa se peiliin ja tie toiseen maailmaan on auki.

Osta kolmantena päivänä toinen pullo viskiä, se käy auton polttoaineesta.

Jätä kaikki ovet auki!



Peli eteneekin pala palalta tyyliin "kaappikellon ovi on lukittu, pitäisi varmaan löytää avain". Äärettömän pieniä vihjeitä ja sekalaisia huomioita yhdistellen pääsee eteenpäin sentin kerrallaan. Tyydytys on sitten sitäkin suurempi, kun arvoitus lopulta ratkeaa. Käsikirja väittää rohkaisevasti että ongelmien ratkaisut ovat sittenkin loppujen lopuksi loogisia.

Surrealistista tunnelmaa

Pelin grafiikka on upeaa, eikä ihme, sillä taustat perustuvat sveitsiläisen surrealistin H. R. Gigerin töihin. Giger antoi suostumuksensa taideteostensa käyttöön sillä edellytyksellä, että grafiikka tehdään 640 x 350 pikselin tarkkuudella, jotta palikkamaisuus vältetään. Taide ympättiin Dark Seedin taustoihin skannaamalla originaaleista. Giger on myös vahtinut Dark Seedin edistymistä koko prosessin ajan. "Se on kaunis", oli hänen kommenttinsa, johon myös minä yhdyn.

Mike Dawson (joka itse asiassa on yksi pelin suunnittelijoista) on ympätty peliin digitoimalla aitoa näyttelijää. Hahmo muun muassa kävelee, kiipeää portaita ja menee nukkumaan varsin aidon näköisesti.

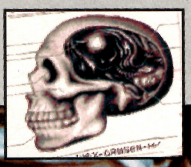
Musiikki vaihtuu paikan mukaan. Kaupungilla kävellään hilpeästi hersyvän musiikin tahdissa, pimeällä puolella musiikki muuttuu kummitusmaiseksi ujellukseksi. Askelten äänet kaikuvat, portaat narisevat, ovikello soi, samoin puhelin. Kirjastonhoitaja, kaupan myyjä ja naapuri jopa puhuvat ääneen, Dawson itse sen sijaan on sanonut vasta lyhyesti ja ytimekkäästi "hello". Puhe tulee varsin hyvin myös PC:n piipin kautta, musiikki sen sijaan ei toistu lainkaan.

Kauhupelejä on yritetty tehdä ennenkin ja Dark Seed kuuluu onnistuneiden joukkoon Gigerin grafiikan ja hienon animaationsa ansiosta. Tunnelmaltaan peli ei ole suorastaan hiuksianostattava, mutta Pimeällä puolella vaeltaessaan yrittää vaistomaisesti olla hiljaa. Painajaisunet ovat kadehdittavan upeita, sellaisia näkisin mielelläni itsekin.

Pelit sai käyttöönsä Dark Seedin betaversion, jossa saatteen mukaan on vielä bugeja, jotka korjataan ennen lopullista versiota. Siitä huolimatta Cyberdynen...CyberDREAMSIN ensijulkaisu lupaa hyvää yhtiön tulevaisuudelle.

Tuija Linden

Cyberdreams/Mirage
PC (Amiga tulossa)
Hinta: ennakkoversio, todennäköisesti noin 500,–
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib/ SoundBlaster
Ohjaus: N/H/J
Testattu: 386/VGA, SoundBlaster







Kuka on Giger?

H.R. Giger on sveitsiläinen varsin monipuolinen surrealisti, joka on tehnyt taidetta lyijykynäpiirroksista veistoksiin. Hän on myös suunnitellut monien elokuvien ulkoasun, kuuluisin on varmasti Alien, josta hän sai Oscarin. Myös Poltergeist II:n ja Alien III:n suunnittelussa Giger on ollut mukana.

Dark Seedissä on monien muiden Gigerin töiden ohella käytetty taideteoksia Work No. 453 "N.Y. City III", Work No. 350 "Hommage a Bocklin" ja Work No. 251 "Li II". Käytettyjen teoston arvo markkinoilla on 6 miljoonaa dollaria.



Toteutus

Tunnelmaltaan ja grafiikaltaan upea peli, jota musiikki ja puhe hienosti täydentävät. Helppo käyttöliityntä.

Kynnys

Selvästikin seikkailupelien ammattilaisille suunniteltu, eteenpäin ei pääse kuin askeleen kerrallaan. Englantia on pakko osata, jotta vihjeet aukenevat.

Yhteenveto

Haasteellinen, mutta suurta tyydytystä tuottava kauhupeli. Klassikko jo syntyessään.

95

PELIT HUIPPU



Kultainen hävittäjä

Jo kaksi vuotta sitten Microdeal ilmoitti julkaisevansa alun perin Goldrunner 3D -nimisen pelin, mutta lopetti pian sen jälkeen pelien valmistamisen ja oikeudet siirtyivät Oceanille. Ja siitä alkaen Epic on ollut tulossa "ensi kuussa", onpa se jo arvosteltukin useaan otteeseen. Mutta nyt koitti julkaisupäivä eivätkä paketit hävinneet mihinkään, vaikka kuinka nipistin itseäni.

Maganellicin aurinko on muuttumassa supernovaksi, joka, kuten tunnettua, aiheuttaa vakavia ympäristöhaittoja useamman valovuoden säteellä, pahimpana ehkä orgaanisen elämän höyrystyminen.

Siksi Federaatio käynnistää massiivisen evakuointioperaation, jonka lopputuloksena tuhansien alusten laivasto kelluu avaruudessa. Matka turvaan käy valitettavasti läpi Rexxonien imperiumin ja näillä on tendenssi tuhota kaikki liikkuva. Mutta onneksi Federaatiolla on kolme Epic-hävittäjää, joista jokainen vastaa tuhovoimaltaan taistelulaivaa.

Haaveet uudesta Wing Commanderista on syytä haudata heti, sillä Epic on kuorrutuksestaan huolimatta kolmiulotteinen shoot'em up. Samaan kuoppaan, johon haaveet haudattiin, on syytä haudata myös manuaali, se kun tuntuu puhuvan aivan eri pelistä.

Se huonoista uutisista, Epic on ampumapeliksi aika pahuksen jyty juttu. Pilasin palttooni jo ensimmäisessä avaruustaistelussa, sillä satojen aluksien kaoottinen sekamelska nosti jokaisen karvani varppivauhdilla pystyyn ja villalanka lensi. Mitään tällaista ei ole aiemmin nähty!

Epic sisältää vain kahdeksan tehtävää, toiset iskuja planeetan pinnalle, toiset massiivisia avaruustaisteluja. Sen verran helppojakin ne ovat, että jo toisena iltana otin mittaa Rexxonien emäaluksesta, eli kahden vuoden odottelun pistää läpi kahdessa päivässä, mikä ei ole hirveän hyvä juttu.

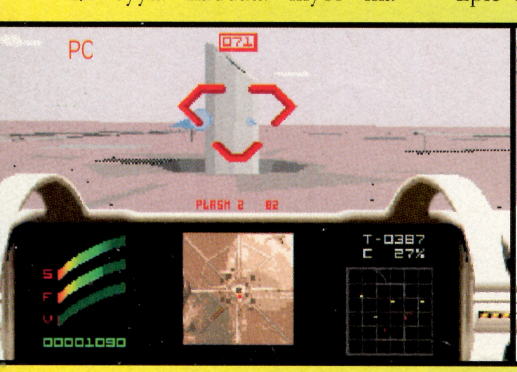
Aluksessa on vaikuttava määrä erilaisia aseita, mutta vaikuttavinta on kuolon sattuessa Rexxonien suorittamat pikakorjaukset, jotka jättävät planeetan/laivaston koskemattomaan kuntoon. Digital Image Design on hutiloinut myös käskynjaon kanssa: ilman pause-nappulaa niitä ei ehdi lukea.

Huippupelin arvoa harkittiin pitkään ja hartaasti, mutta Epicin massiivisten joukkokohtausten ja armottoman tuhoamisen tarjoama emotionaalinen tyydytys nostivat sen nippa nappa riman yli, sillä sitä pelailee läpäisynkin jälkeen ihan mielikseen.

PC:n pehmeä vieritys

PC-versiossa monimutkaiset vektorialukset ja -rakennelmat päivittyvät pehmeästi, ja bittigrafiikkataustat ovat todella upeat. Ylimääräistä animaationpätkää ja kaunista kuvaa on Amiga-versiota enemmän, mutta suurin osa tuntuu viime hetkessä mukaan heitetyiltä.

SoundBlaster saa kaiuttimista esiin miellyttävää musiikkia ja













tuhdit tehosteet. PC-piipillä pelaajaa armahdetaan ja musiikki unohdetaan, mutta efektit ovat varsin onnistuneet.

Nnirvi

Ocean
PC
450,–
386/25
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib/Sound-Blaster/Roland LAPC1
Ohjaus: N/H/J
Testattu: 386/25

Toteutus
Erittäin hyvää vektorigrafiikkaa yhdistettynä bittikarttakuviin ja miehekäs rytinä jopa PC-piipillä. Mutta potin varastavat massiiviset avaruustaistelut ja -laivueet.

Kynnys
Muutama nappula, muuten hiirtä heiluttamalla pärjää. Käskynjaossa maalit näytetään kuvina, joten tekstiäkään ei tarvitse ymmärtää.

Yhteenveto
Ei sitä mitä odotettiin, mutta Epic on ryhdikäs overkill-ammuskelupeli, jonka suurin miinus on vaatimattomat kahdeksan tehtävää, eli mikään kestopakkaus se ei ole. Huippupeliarvo tipahtaa silkasta toteutuksen ainutlaatuisuudesta ja valtavasta vallan ja voiman tunteesta mega-aseiden tyhjentäessä avaruutta.

90

PELIT HUIPPU

Amiga-ohjelmoinnin virstanpylväs

Amiga-versio on tekninen ihme. DID:n koodaajat ovat repineet Amigan suhteellisen hitaasta prosessorista polygoneja, joita ei olisi uskonut mahdollisiksi. Ne vierivät, pyörivät ja syöksyvät uskomattomalla nopeudella ja sulavuudella. Detaljitasosta ei ole tingitty PC-versioon nähden, muutamat väripinnat ovat tosin korvattu rasterilla.

Bittikarttagrafiikka olisi voinut olla parempaakin, mutta eihän se ole pääasia 3D-pelissä. David Whittakerin orkestraalinen musiikki pauhaa mahtipontisesti, joskin hieman monotoonisesti. Ääniefektit ovat voimakkaita, mutta silti niihin olisi toivonut lisää puhtia.

Hiiri muotoutuu luonnolliseksi kädenjatkeeksi, joka ohjaa kultaista hävittäjää hämmästyttävällä ketteryydellä ja pehmeydellä.

Epic ei ole niin suuri eepos, kuin sen olisi otaksunut olevan kahden vuoden odotuksen jälkeen, onhan se loppujen lopuksi vain nopeatempoinen 3D-shoot 'em-up. Mutta tämän antaa helposti anteeksi, kun kerran on päässyt kultaisen hävittäjän ohjaimiin. Kaiken muun hyvän lisäksi Epicin pelaamiseen ei tarvita turboahdettuja Amigoita, vaan kaiken saa irti megan peruslaitteistolla! Peli on pakattu vain kolmelle levykkeelle ja lisälevarilla korppujen vaihto on olematonta. Epic on virstanpylväs Amiga-ohjelmoinnissa.

Jukka & Pekka Piira

Amiga
325,–
1 Mt, tukee kahta levyasemaa
Testattu: Amiga

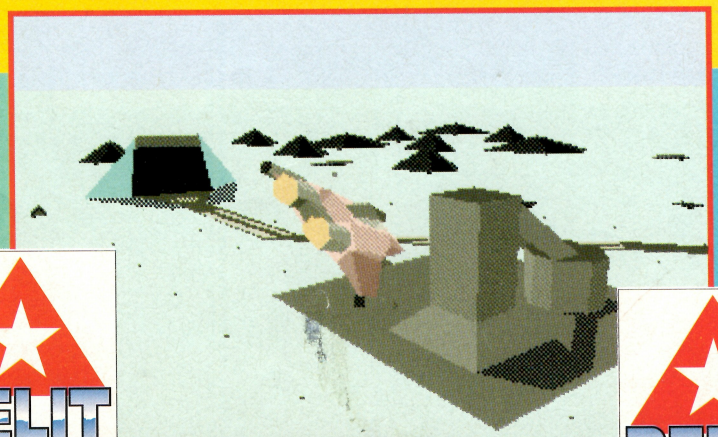

Neutronikanuuna (Amiga)

Toteutus
Harvinaisen nopeaa ja sulavaa vektorigrafiikkaa, äänipuolikin on kunnossa.

Kynnys
Manuaalia ei tarvitse (eikä kannata) lukea.

Yhteenveto
Helppo, mutta nautittava ampumapeli

92


Pintaliitoa Amigassa.

PELIT HUIPPU

LEGEND

Ripeää roolipelaamista

Shadowlands ei ehtinyt kauan kylmetä, kun jo seuraava isometrinen roolipeli on änkeämässä samaan markkinarakoon. "Hei, minä olen Legend. Kai tänne mahtuu vielä?"



Legendin tekijät eivät ole ensimmäistä kertaa velhoa kyydissä, vaan ovat vastuussa muutama vuosi sitten ilmestyneestä Bloodwychistä. Se oli mielenkiintoinen sekoitus uutta innovaatiota ja huonoa ergonomiaa.

Legendissä paha nostaa taas vaihteeksi rumaa päätään ja Kaaoksen voimat varppaavat viattomia ihmsiä ja olioita valtaansa. Toivo on hävinnyt valtakunnasta, kunnes eri ilmansuunnista notkuvat paikalle barbaari, bardi, ninja ja riimumestari. "Jaha!", sanoo Paha, "Päiväni lienevät luetut." Hahmot on luotu valmiiksi, joten nimen, sukupuolen ja lievän pikkuviilailun lisäksi niihin ei pahemmin vaikuteta.

Legendiin on portattu kaikki roolipelien tutut kliseet, kuten aseiden ja haarniskoiden käyttörajoitukset. Kokemus kertyy onneksi yksilökohtaisesti, mutta tasot ostetaan killassa kovalla valuutalla.

Maassa maan tavalla

Trazeren maa koostuu joukosta kaupunkeja, kyliä, linnakkeita ja muita mielenkiintoisia paikkoja. Joukko voi liikkua maata kuvastavalla kartalla ja käydä ostamassa aseita, loitsuaineita ja muita tavaroita, vierailla temppelissä onnea rukoilemassa ja kuolleita herättämässä sekä käydä ottamassa yhteen hirviöarmeijoiden kanssa. Niiden loppumista ei kannata pelätä: uusia syntyy aina keskiyön hetkellä.

Yleensähän roolipeleissä ei minkäänlaista aikarajaa ole, vaan Paha odottaa sankareiden paikallepääsyä ennen viimeistä rysäystä. Legendissäpä on, tavallaan. Pahan armeijat nimittäin vähentävät miehiä Trazeren armeijoista, ja jos miehet loppuvat paha voittaa. Sankarit saavat lisäaikaa rahalahjoituksilla, joilla palkataan lisää miehiä. (Valitettavasti rahalle kyllä löytyy rutkasti muitakin reikiä.) Tämä pikku innovaatio piristää Legendiä huomattavasti antaen jonkinlaista kiireen tuntua.

Alle maan vaan kulkemaan

Maan alle päästään heti: Treihadwylin luolastosta täytyy löytää kutsu kuninkaan luo, jotta saadaan seuraava tehtävä Fagrancissa.

Varsinainen isometrinen toimintaosuus ei ihan ole Shadowlandsin luokkaa, sillä holvisto koostuu huoneista, ei isosta scrollaavasta kartasta. Nopeudessa kyllä pärjätään: hitaan raahustamisen asemasta ryhmä juoksee touhukkaan näköisenä paikasta toiseen. Vastapainoksi ne sitten asemoivat itseään pitkään ja hartaasti tehdessään jotain, kuten arkkua avatessaan tai vastustajaa vaihtaessaan. Itse asiassa sankarit ovat kuin lauma lapsia: päämäärätöntä juoksentelua ympäri huonetta, toisten jaloissa pyöriskelyä ja kauhea paniikki päästä ensimmäisenä ulos ja yhtä aikaa.

Ilahduttavasti Legend pitää itse karttaa vankiluolastosta, vaikka kartta onkin varsin simppeli näyttäen vain huoneet ja käytävät, joten sellaiset tärkeämmät paikat pitää pistää muistiin vanhaa kunnon kynää ja paperia käyttäen.

Pääsääntöisesti ongelmat ovat helpohkoja "etsi oikea avain tahi nappi" -tyyppisiä, mutta joka vankiluolassa on aina yksi vaikeampikin ongelma, joka pahimmillaan on täysin käsittämättömän epälooginen (no, vain yksi). Yhteistoimintaa vaaditaan joitenkin ongelmien ratkaisussa, mutta sitä ei ole hyödynnetty yhtä tehokkaasti kuin Shadowlandsissa. Huoneessa sankarit voivat toimia yksilöinä, mutta kun yksi poistuu huoneesta, niin kaikki poistuvat samalla, vaikka tiellä olisi mitä. Ainakaan he eivät jää jumiin oviaukkoihin ja osaavat jopa töniä tovereitaan pois tieltä.



Loitsut suomeksi, niin perheen pienimmätkin pääsevät pelaamaan.

Nyt tapellahan!

Taistelumoodissa sankarit käyttäytyvät oma-aloitteisesti mätkien hirviöitä oman valintansa mukaan, joskin pelaaja voi halutessaan joten kuten valita maaleja. Pelaajan huoleksi jää pääasiassa erikoisominaisuuksien päälle kytkeminen ja loitsujen heittely. Barbaari saa kiihdytettyä itsensä hullunraivoon, ninja muutettua itsenä näkymättömäksi, bardi soittelee taikalauluja ja riimumestari tietysti heittelee loitsuja. Sankarit kokoontuvat joukon johtajan ympärille, millä on tiettyä taktista merkitystä esimerkiksi kovasti turpiinsa saavan suojelussa.

Taistelut näyttivät ensin sekavilta hässäköiltä, mutta vaativat itse asiassa jatkuvaa tarkkailua, ettei joku heikompi hahmo pure nurmea sillä aikaa kun conan ja muut vahvemmat pistävät hirviöitä kuonoon. Lukuunottamatta turhaa ympäriinsä juoksentelua ei yhtään hassumpi systeemi, mutta pikku ajattelulla siitä olisi saanut tosi hyvän.

Kanaikonilla kuvattu Jussi Pupu Housuissani saa ryhmän sääntäämään kohti lähintä poistumistietä ja jatkamaan hallittua vetäytymistä kunnes pelaaja käskee heidän pysähtyä ja tapella kuin miehet/naiset/edellisten sekoitukset.

Oma loitsu paras loitsu

Legendin mielenkiintoisin puoli on sen taikajärjestelmä: loitsut saa rakentaa itse. Taikariimuja on kahta lajia, suunta- ja vaikutusriimuja, joiden yhdistelmillä



plus riimujen vaatimilla aineilla loitsut rakennetaan. Uusia riimuja myy luolassa asuva Ikivanha, ja aineksia sekä löytyy holvistoista tai on kaupan rohdosmyymälöissä.

Suuntariimuja ovat nuoli, ympäröinti, eteenpäin ja jatkuva. Nuoli mahdollistaa loitsun heiton tiettyyn paikkaan, ympäröinti tekee 3 x 3 ruudun vaikutusalueen, eteenpäin vaikuttaa suoraan heittäjän edessä olevaan ruutuun ja jatkuva tekee yhteen kohtaan pysyvän loitsun.

Vaikutusriimut koostuvat vahingosta, parannuksesta, taianpoistosta, nopeudesta, halvaannuttamisesta, taianvastuksesta, lumouksesta, taika-aseen luomisesta, teleporttaamisesta, regeneroinnista, henkiinherättämisestä ja jättituhosta.

Eli siis esimerkin muodossa jännä loitsu: nuoli-jähmetys-jatkuva-vahinko luo loitsun, joka jähmettää vihollisen ja sen jälkeen neljän sekunnin välein tekee tulipallon kohtaan, jossa halvaantunut vihollinen seisoo. Monimutkaisempia loitsuja voi tietysti vielä vääntää. Sanoisinpa suorastaan systeemin olevan mielenkiintoisin, johon toistaiseksi olen törmännyt.

Tietysti ryhmä löytää myös erilaisia juomia, loitsukääröjä, taikasauvoja ja muita taikaesineitä. Bardikin voitaneen katsoa



magiamieheksi, sillä hän osaa luikuttaa erilaisia, yleensä ryhmän jotain ominaisuutta kohentavia sävelmiä.

Ammattimiehet asialla

Grafiikka on Amigassa miellyttävän selkeää ja hyvin animoitua. Musiikki koostuu, kappale kuin kappale, lyhyestä uudelleen ja uudelleen kelautuvasta pätkästä ja "March Of The Bold Ones" tulee jo korvista ulos. Efektipuoli on niukka, mutta hyvä.

Amiga-version (sekä ST) teknisessä toteutuksessa rasittaa pahasti pari seikkaa: ensinnäkään se ei tue kiintolevyä (miksi?), mutta vielä käsittämättömänpänä se, ettei se tue kahta levyasemaa, jolloin tilanteen tallennuksessa tarvitaan taas korpunvaihtoranneketta. Onneksi levyasema-aktiivisuus sentään pysyy siedettävissä lukemissa.

PC-version grafiikka on portattu suoraan Amiga/ST-versioista, joten käännös näyttää samalta mutta kuulostaa heikommalta. PC-versio sentään tukee kiintolevyä, joskin "arvaa-mihin-tallensit-viimeksi" systeemi olisi kaivannut kohennusta. Mutta nopeaa tallennus on.

Legend on rattoisa ja pelattava roolipeli, josta kokeneempikin pelaaja repii hauskan välipalan. Gremlinin Heroquestin puhkipelanneille seuraava projekti, joskin peli saattaa pysähtyä kiperimpiin ongelmiin (mutta vilkaiskaapa vinkkipalstaa ennen resetointia). Itse nautin enemmän kuin aluksi uskoinkaan.

Nnirvi

Mindscape
PC, Amiga, ST
450,–
Amiga vaatii 512K, ei tue kahta asemaa/kiintolevyä
PC
Grafiikka: C/E/V
Ääni: AdLib/SoundBlaster/Roland
Ohjaus: N/H
Testattu: Amiga, PC



Toteutus
Niin grafiikka kuin äänet kaiken puolin toimivia. Ergonomisestikaan ei yhtään hassumpi peli, joskin sankareiden tekoälyä olisi saanut kohottaa.

Kynnys
Systeemi on helppo omaksua, standardi englannintaito tarvitaan. Mukana pikaopas, jota seuraamalla pelisysteemi menee lähes kerralla jakeluun.

Yhteenveto
Suoraviivainen, mutta erittäin toimiva kevyt roolipeli amatööristä ammattilaiselle.

90

PELIT HUIPPU

Parasol Stars





Sateenvarjo-saarten sankarit

He ovat taas täällä, nuo ex-lohikäärmeet, jotka ihmishahmon saatuaan tuntevat nimen Bub ja Bob. Kyseessä on yksi kevään odotetuimmista tasohyppelyistä: Parasol Stars.

Bub ja Bob saivat Sateenkaarisaaret selvitettyään tyytyväisiltä asukeilta kiitokseksi maagiset sateenvarjot. Samalla he saivat kuulla ilkeämielisestä Chaostikahnista, jonka söpöläisarmeija on kansoittanut maailmankaikkeuden kahdeksan planeettaa. Hetkeäkään empimättä, ilman pelon häivääkään sankarimme lähtevät puhdistamaan universumia uudesta uhasta.

Parasol Starsin historia on jokseenkin erikoinen. Vaikka pelin taustalla on Taiton (kolikkopelifirma) tekijätiimi, ei peli koskaan ilmestynyt kolikkopelinä. Tätä ennen se on ilmestynyt ainoastaan PC-Engine-versiona, mihin Amiga-versiokin perustuu. Kyseessä ei siis ole kolikkopeli- vaan konsolipelikäännös. Täytyy toivoa, että Oceanin koodaajat ovat saaneet selvitettyä kaikki mahdolliset salaiset bonukset ja huoneet: Taito ei huhujen mukaan ole ollut kovin avulias tässä tehtävässä.

Bub ja Bob -saagan ensimmäisessä osassa brontosauruksemme sylkivät kuplia, sitten he viskoivat sateenkaaria. Nyt heillä on pikku kännyissään vaarattoman näköiset sateenvarjot. Traditioon sopien ne ovat kuitenkin käyttäjäystävällisyydessään erittäin monipuoliset: ne toimivat kilpenä ja laskuvarjona, niillä voi vangita vihollisen ja sinkauttaa sen päin muita, saman voi tehdä myös Bub Bobille (ja päivastoin). Lisäksi niillä voi kerätä taivaasta satavia kykypisaroita ja suihkauttaa vaikkapa bubblebobblemaisen hyökyaallon luikertelemaan pitkin tasoja.

Tällä kertaa pelialue koostuu huoneista, jotka täytyy Bubble Bobblen tyyliin tyhjentää ennen etenemistä. Seitsemän onnistuneen tyhjentämisoperaation jälkeen on vuorossa isohirviön eli lopputasonvartijan tervehdys. Siitä selvittyään sankarimme hyppäävät seuraavalle graafisesti eri teeman omaavalle planeetalle, joita on kaikkiaan kahdeksan.

Ensimmäisen pelikerran huomiot ovat myönteisiä: peli on yhdellä disketillä, lataus suhteellisen nopeaa. Graafisesti peli jatkaa saagan edellisten osien linjoilla, samoin äänellisesti. Huoneet ja niitä kansoittavat oliot ovat värikkäitä, hyvin piirrettyjä ja riittävästi animoituja. Taustagrafiikka on (onneksi) hillitympää eikä näin aiheuta erottumisongelmia eikä ylimääräistä sekavuutta. Musiikki ja äänet ovat teemaan sopivia, tosin ne eivät hyödynnä erityisesti Amigan äänivaroja. Loppusöpöläisten kanssa tanssitaan jostain syystä Lambadan tahdissa.

Selkäydin oppii erittäin nopeasti sateenvarjojen hallinnan ja pelistä pääsee nauttimaan lähes välittömästi. Vauhti on melkoinen ja aluksi tunnelma on jopa kaoottinen: eläviä ja kuolleita vihollisia lentelee ympäriinsä, hedelmiä ilmestyy ilotulituksenomaisesti, kykypalleroita sataa niskaan koko ajan. "Cleared"-teksti saattaa ilmestyä näkyviin kesken sateenvarjon hysteerisen heiluttelun ilman että on itse ehtinyt hahmottaa tilanteesta mitään.

Pikkuhiljaa kaikki kuitenkin selkiytyy ja pelin hienoudet pääsevät esiin. Pelattavuus on saatu jälleen kerran bubblebobblemaiseen vireeseen. Törmäysarviointi (collision detection) on sopivan antelias, ilotikkuvaste nopea ja sujuva. Hidastumisia ei juuri tapahdu paitsi aivan ohikiitävästi kaikkein maanisimmilla hetkillä, pelinautintoa ne eivät onneksi ehdi haitata. Sivuttaisvieritys on pääosin siistiä ja huoneitten välillä vaikuttavan nopeaa.

Bonusesineitä ilmestyy kaikissa huoneissa. Niitten kerääminen tuo lisänopeutta, ylimääräisiä hedelmiä, salamia, pommeja, erityiskykyjä. Nämä ilmestyvät itsestään ja katoavat kun viimeinen olio on eliminoitu. Vastaavasti ilmestyy sinisiä ihmeikoneja, joiden avulla on mahdollista päästä salaisiin huoneisiin. Edeltäjän timantinke-

Kaksinpelinä Parasol Stars aiheuttaa yleisen huutomyrskyn, naurun ja kiukuttelun. Kuten jo Bubble Bobblessa, helpoin strategia epäreilulle pelikaverille on kerätä pisteet ja antaa toisen hoitaa tappaminen.

Inhottava kiusa on myös napata kaveri sateenvarjoon ja lennättää hänet kohti kuolemaa tai ampua häntä koko ajan vesipisaroilla. Osuma aiheuttaa päänpudistelun ja hetkellisen toimintakyvyttömyyden, eli seurauksena on tiukoissa paikoissa kuolema.

Joka tapauksessa Parasol Stars on sekä yksin- että kaksinpelinä erittäin nautittavaa tasohyppelyä, jossa mielenkiinto säilyy pitkään ja joka aiheuttaa jopa "kerran vielä, sitten ihan varmasti lopetan" -ilmiön. Sopii takuuvarmasti kaikenikäisille.

Tuija Linden

räyshuumaan ei valitettavasti ylletä.

Hedelmien ja muiden namupalojen ilmestyminen kuvaruutuun on tuttua jo aikaisemmista Bubin ja Bobin seikkailuista, mutta tällä kertaa niiden ilmestyminen on käsittämättömän runsasta. Hyvä namunpoimija lisäksi palkitaan lisäyrityksillä (continues), joita on pelin alussa tarjolla vain kaksi.

Yksi ehdottomasti tärkeimpiä piirteitä tässä pelitrilogiassa on tietty jatkuvuus. Sankarit ovat tietysti samat ja bonusjärjestelmä yhtä yllätyksellinen kuin ennenkin. Useat bonusesineet aiheuttavat myös miellyttävän deja vu'n tunteen. Lisäksi sekä Bubble Bobblen että Sateenkaarisaarten asukit tekevät ansaitun come backin jossain vaiheessa peliä. Kaikki tämä syventää aikaisempiin osiin perehtyneen pelinautintoa.

Jälleen kerran pelin selvittämiseksi ei riitä pelkästään kaikkien kahdeksan planeetan läpipelaaminen. Rainbow Islandsissahan timanttien onnistunut keräily sai aikaan toisenlaisen, oikean lopun. Tällä kertaa peliin on piilotettu kolme salaista planeettaa/osiota, joiden löytäminen ja selvittäminen vaaditaan maailmankaikkeuden lopulliseen pelastamiseen. Tämä lisää huomattavasti pelin haasteellisuutta.

Siinä missä Rainbow Islands oli kuitenkin pelillisesti ja ideallisesti askel eteenpäin, on Parasol Stars paluu takaisin vanhaan, tuttuun ja turvalliseen. Kotelon päällä lukee Rainbow Islands II, kun itse asiassa tulisi lukea Bubble Bobble II. Tämä on oikeastaan pelin ainoa merkittävä heikkous. Pelin mainio pelattavuus varsinkin kaksinpelinä nostaa kuitenkin Parasol Starsin klassikoitten joukkoon.

Taito on ilmeisesti ideoimassa jo saagan neljättä osaa. Toivottavasti sen yhteydessä voidaan varauksetta puhua Rainbow Islands II:sta.

JTurunen

Ocean
Amiga
A500–A3000, A500+
1 Mt
Vain joystick
Testattu: Amiga

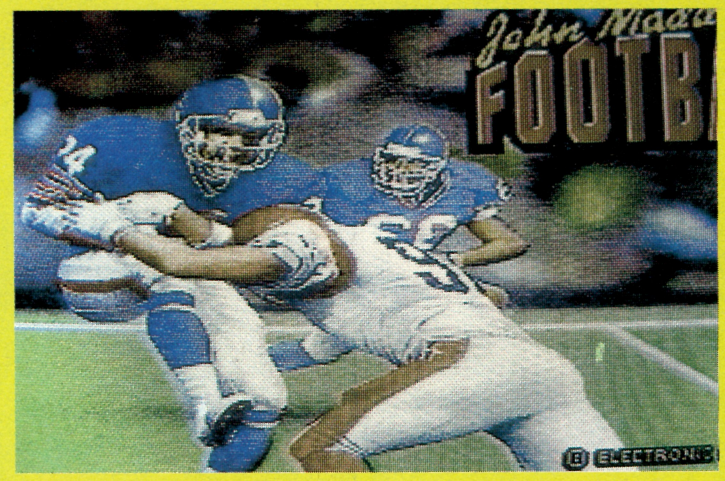
Toteutus
Ei ehkä aivan niin viimeistelty kuin Rainbow Islands, mutta värikkäämpi ja paikoin vauhdikkaampi.

Kynnys
Jo ensimmäisellä pelikerralla pääsee helpohkosti usean huoneen eteenpäin. Idea onkin oppia keräämään kustakin huoneesta mahdollisimman paljon namia.

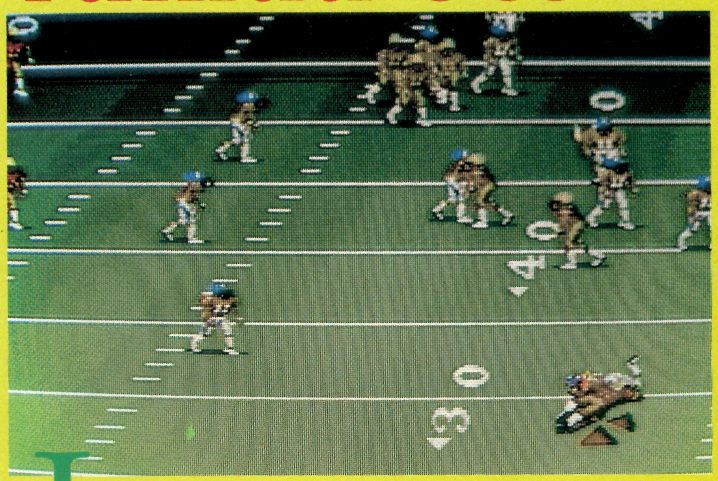
Yhteenveto
Erittäin pelattava Bubble Bobble -muunnelma. Mainio kaksinpeli. Melkoisesti pelattavaa.

90

PELIT HUIPPU



Taklaa se!



John Madden Footballia pidetään yhtenä parhaista konsolipeleistä kautta aikojen. Tämä on ehkä hieman liioiteltua, mutta urheilupelinä se on toki ehdoton klassikko. Nyt Electronic Arts on julkaissut pelin myös Amigalle.

Amerikkalaisen jalkapallon idea kovasti yksinkertaistaen on saada pallo joko juoksemalla tai heittopelillä vastakkaiseen päätyyn. Joukkueella on 4 yritystä edetä 10 jaardia, ja jos tässä onnistutaan, seuraa 4 uutta yritystä. Muussa tapauksessa hyökkäysvuoro siirtyy toiselle joukkueelle.

Jo vaikuttavan latausjakson perusteella on selvää, että EA:n brittitiimi Gary Robertsin johdolla on pyrkinyt mahdollisimman hyvään ja tyylikkääseen lopputulokseen. Peli on kahdella levykkeellä, lisälevyasema huomioidaan. Lisämuistin omistajat palkitaan ylimääräisillä efekteillä.

Alkuruudusta on valittavana tavallinen sarjaottelu, sudden death -kisailu (ensimmäinen pisteitä saanut joukkue voittaa) sekä loppuottelut. Joukkueita on 16 ja lisäksi All-Madden huippukokoonpano. Sisä- ja ulkokentät ovat aitoa ruohoa tai keinonurmea (turf). Mutaa ja lunta on myös tarjolla.

Jokainen amerikkalaista jalkapalloa seurannut tietää varmasti pelin sirpaleisen luonteen. Tarkemmin asiaan perehtynyt on myös selvillä pelin strategiapainotteisuudesta. Hyökkäävä joukkue valitsee ensin tilanteeseen sopivan kentällisen (11 pelaajaa), sitten alkuasetelman ja lopuksi pelistrategian. Puolustava joukkue pyrkii lukemaan peliä ja valitsemaan mahdollisimman tehokkaan vastastrate-

gian. Vasta tämän jälkeen pelataan. Ellei sitten jompi kumpi joukkue viime hetkellä vaihda taktiikkaa (audible) tai ota aikalisää.

John Madden Footballisssa edellä mainitut pelistrategiat valitaan kuvaruudun yläosaan ilmestyvistä kolmesta laatikosta (A, B ja C). Vaihtoehtoja voi vierittää esiin useampiakin kuin nuo näkyvät kolme. Heittopeleissä pallon ollessa quarterbackillä kutsutaan ko. valikot uudelleen esille ja niiden avulla valitaan heiton vastaanottaja.

Alkuperäisen konsoliversion kontrollointi on kolmen painikkeen (A, B ja C) ohjaimen ansiosta äärimmäisen selkeää ja erittäin nopeasti hahmotettavissa. Tämä tekninen ongelma on ratkaistu niin, että tietyt ilotikunliikkeet yhdistettynä sen ainoan nappulan pohjassa pitämiseen ja yläsnostamiseen vastaavat näitä kirjaimia. Konsolimaiseen helppouteen ja luontevuuteen ei tietysti päästä, mutta harjoittelun jälkeen pelaaminen alkaa sujua.

Esikuvan vaikuttava kentänvieritys on rekonstruoitu Amigalle kerrassaan upeasti ja pelaajien animaatio on myös suhteellisen siistiä. Liikkuvan grafiikan (eli pelaajien) päivitys ei kuitenkaan ole aivan niin sujuvaa kuin olisi saattanut toivoa: 22 yhdessä sumpussa edestakaisin mesoavaa urhoa näyttää ajoittain epämääräiseltä vellovalta massalta. Tietysti tietty sekavuus kuuluu osittain amerikkalaisen jalkapallon luonteesen, mutta Megadriven John Maddenin selkeyttä jää kaipaamaan.

Ääniefektit puhesampleineen ovat korkeatasoisia, tosin yleisön taustakohina voisi välillä vaipua kuulumattomiinkin. Musiikkipalat ovat kauttaaltaan tyylikkään miehekkäitä ja hyvältä kuulostavia.

John Madden Football on oiva sekoitus toimintaa ja strategiaa. Jokainen voi valita itselleen sopivan pelityylin ja luonnollisesti myös muuttaa sitä vaikka kesken ottelun. Jos juoksupelissä oli tarkoitus juosta vasemmalta, voi yhtäkkiä rynnätäkin (John Maddenin kauhuksi) aivan väärään suuntaan. Jokainen voi pelata siis mielijohteidensa mukaisesti, varsinkin kaksinpelissä. Hyvää tietokonejoukkuetta vastaan pelaaminen vaatii kurinalaisempaa taktikointia: vastustajan heikkoudet on osattava hyödyntää.

Hyökkäysten suunnittelu ja varsinkin niissä onnistuminen tuo tyydytystä – ja myös pisteitä. Puolustaminen tuntuu väkisinkin ikävystyttävältä, ehkä tämä johtuu amerikkalaisen jalkapallon hienouksien ymmärtämättämyydestä. Toisaalta peliin epäillen suhtautuvakin voi kokeilla John Madden Footballia ja yllättäen nauttia siitä.

Amigan John Madden ei siis ole yhtä pelaajaystävällinen kuin konsoliesikuvansa, mutta amerikkalaisesta jalkapallosta kiinostuneelle se on toki pakkoostos. Kyseessä on varmasti myös vahva ehdokas vuoden (Amiga)urheilupeliksi.

JTurunen

Electronic Arts
320,–
Amiga 500–2000
1 Mt suositellaan, ei tue kiintolevyä.

Toteutus

Lähes moitteeton konsolipelikäännäs, jossa Amigan vahvoja alueita (äänet/musiikki) on käytetty hyväksi. Pelaajat voisivat olla nopeampia ja grafiikka paikoin selkeämpää. Hyvä 70-sivuinen käsikirja.

Kynnys

Ilotikun käyttä aluksi vaikeaa, mutta vaikeampiakin kontrollimetodeja on opittu. Ei sovellu satunnaispelaajalle.

Yhteenveto

Pelattava peli. Runsaasti eri strategiavaihtoehtoja. Amerikkalaisesta jalkapallosta innostuneelle ehdottomasti suositeltava, muut kokeilkoot ensin.

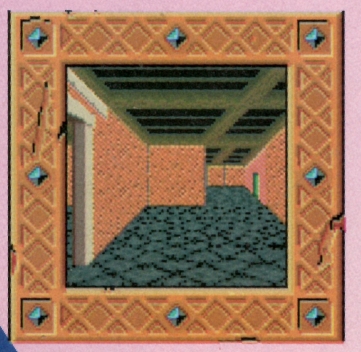
85

Advanced Dungeons & Dragons:









”Ohoh, katsokaapas tuota”, Jack Scout kuiskuttaa vilkaistessaan ryhmän paladiinin suuntaan. Kaikki tiimin jäsenet kääntyvät juuri ajoissa nähdäkseen jalon Sir Rolandin ja kauniin Siulajian vaihtavan pitkän ja intohimoisen suudelman. Larry kuutonenko? Ei toki. Kyseessä on uusin Advanced Dungeons & Dragons -seikkailu.

Westwoodin siirryttyä monisilmäisten pallukoiden pariin on Beyond Software ryhtynyt hoitelemaan SSI:n perinteistä AD&D-rintamaa. Gatewayn jatko-osa Treasures of the Savage Frontier on Beyondin toinen AD&D-peli.

Pirullista pyörittelyä

Pelissä ei aluksi ole varsinaista perustehtävää, joskin se selviää pelaajille hyvin pian: on estettävä tuleva suursota Savage Frontierin eri kaupunkien välillä. Pelaajaa johdatellaan eteenpäin hellävaraisten vihjeiden avulla siten, että idea on selvillä koko ajan.

Juoneen onkin panostettu aika tavalla. Pienistä, merkityksettömän tuntuisista kohtauksista muodostuu ajanmyötä iso ja ruma kuva. Kun palapelin kaikki

Romanttinen roolipeli

nappulat vähitellen loksahtelevat paikoilleen, huomaa pelaaja olleensa taas kerran korkeampien voimien pelinappulana.

Pitkästymään ei pääse missään vaiheessa, sillä jo alussa monikäänteinen, yllätyksellinen ja jännittävä juoni tempaa mukaansa. Pelaajan ryhmää niin sanoakseni pissitään linssiin aika raa'asti useampaankin otteeseen. Vihollinen on ovela ja saa pelaajat näyttämään yhteiskunnan vihollisilta pahimmasta päästä. Kuolemantuomio odottaa, mikäli kiinni jää.

Rakkautta ja raakoja taisteluita

Ensimmäistä kertaa pelaajahahmot voivat kehittää ihmissuhteitaan NPC:iden kanssa. Ryhmän paladiini muun muassa rakastuu tulisesti, rajun romanssin alkaessa vienosta hymyilystä ja jatkuessa ruutua värisyttävällä intohimolla. Romanttiset kohtaukset saavat pelaajan todella samaistumaan pelihahmoihinsa ja lieventävät osaltaan raakaa örkinlahtausta. Mihinkään Dallas-tyyliseen mäntysuopaoopperaan ei onneksi sentään sorruta.

Pelaajan hahmot jopa juttelevat keskenään kaikennäköistä. Vaikka pelaaja ei näihin välijutusteluihin voi vaikuttaa, antavat ne vihjeitä tyyliin "Tämä alue on syytä tutkia tarkoin". Eye of Beholder II:n pelaajillehan tämä onkin tuttua. Tai sitten porukka jutustelee leppoisasti "Vahinko, ettei merihaltijoiden kuningaskunta kestänyt yhtä kauan kuin sen magia" -tyyliin.

Pikku askelin eteenpäin

Käyttöliittymä on se vanha tuttu perus-AD&D, joka oli jo ensimmäisessä AD&D-pelissä Pools of Radiance. Kaupungeissa ja luolaholvistoissa liikutaan köyhähkössä 3D-ympäristössä ja taistelut käydään erillisellä linnunsilmänäytölllä. Ei siinä tosin mitään suurempia vikoja ole, mutta olisi jo korkea aika tehdä systeemiremontti. Esimerkiksi jonkinasteiset varustemakrot olisivat poikaa.

Pikku systeemiuudistus on sentään mukaan saatu, sillä kesken kuuman taistelun siihen saattaa liittyä lisää porukkaa ja helppo voitto muuttua yllättäen hengenvaaralliseksi. Onneksi sentään mittelyyn saattaa liittyä omiakin joukkoja. Näistä kaikki eivät suinkaan ole automaattisesti pelaajan kontrollissa, vaan jotkut pitävät oman päänsä ja käyttäytyvät sen mukaisesti (eli yhtä idioottimaisesti kuin typerimmät hirviöt, tukkien kovien taistelijoiden tien näiden rynnätessä auttamaan vihollisen miekkamieskeskitykseen joutunutta maagia).

Uusia hirviöitä on taas muutama lisää. Näistä AD&D-ihmisten sydäntä lämmittänee eniten tuttu olento nimeltä Greenhag. Miten suhtaudut, jos söötti tummaverikkö saapuu luoksesi pyytämään apua äidilleen ja sisarelleen? Kunnon herrasmiespelaaja on sulaa vahaa ja yrittää auttaa tyttöä kaikin mahdollisin keinoin. Mutta mutta... kun ryhmä on houkuteltu syrjäiseen paikkaan, paljastavat "naiset" todellisen, ghoulimaisen ulkonäkönsä ja käyvät kimppuun hullun lailla. Paitsi rumia, greenhagit ovat myös niin vahvoja ja kestäviä, että horna jäätyy, ennen kuin henki heistä jättää.

Toinen uutuus on vallitsevan säätilan vaikutus liikkumiseen. Lähinnä tämä tarkoittaa sitä, että lumisateella taistellessa porukan ja hirviöiden liikkumisnopeus putoaa dramaattisesti. Näppärä keksintö Beyond Softwarelta, joka paitsi lisää roolipelimäistä realismia myös kiusaa pelaajaa.

Kiintolevy-ystävällisesti liikkuminen karttamuodossakin hoituu kuvaikkunasta, jossa näkyy kerrallaan pieni maastonosa. Tästä on tietysti plussana se, että latailu hoituu lepoajassa (toisin kuin erään nimeltämainitsemattoman pelisarjan seiskaosassa). Peli pyörii kohtalaisesti jopa vanhassa 286-pohjaisessa Amstradin romussa, jonka kiintolevy vetelee viimeisiään. Mukavaa, että joku sentään viitsii tuottaa pelejä, joissa ei ole kohtuuttomia rautavaatimuksia.

Mies parhaassa tasossaan

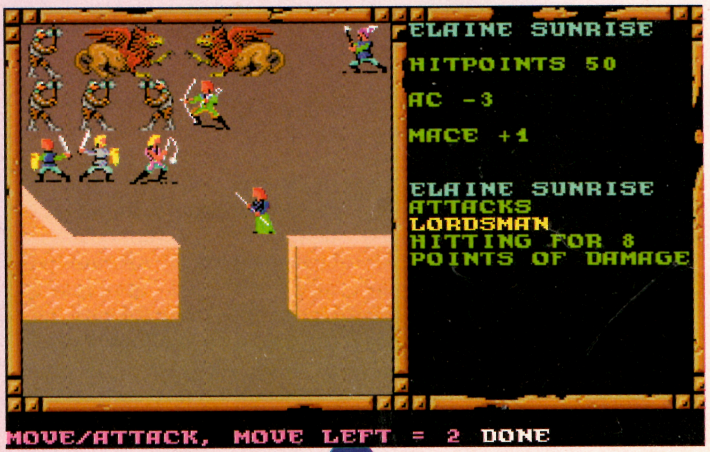
Hahmot aloittavat 5. tasolta ja nousevat 12. tason kieppeille, eli tasoiltaan peli on juuri parhaassa vaiheessa. Hahmot ovat keränneet hieman kokemusta ja omistavat jo jonkinasteisia voimakkaita esineitä, mutta eivät mätki +5-miekoilla jokaista vastaantulevaa sekunnin murto-osissa örkin murto-osiin, ennen kuin tämä ehtii edes edes liiemmin puolustautua. Osuminenkaan ei ole aina itsestäänselvyys. Mukana olevat roinat ja rahat voi kuskata pankkiin, jos ei niitä jaksa mukanaan kantaa.

Grafiikka on varsin nättiä, vaikkei Pools of Darknesille pärjääkään. Jokaikinen kuva on vahvan kohtalainen VGA-kuva ja maastokin käyttää 256-väristä tilaa. Ainoa narinan aihe ovat hahmoikonit, jotka ovat edelleen niitä samoja suoraan Nintendosta revittyjä vanhoja pikku-ukkoja. Vihulaisissa onneksi on sentään nähty kunnolla vaivaa.

Metelipuoli ei liiemmin säväytä. Blasteri vikisee silloin tällöin taistelun kuluessa, mutta pysyy muuten pääasiallisesti vaitonaisena (ellei kävelyn ylidramaattista TÖMPS!-ääntä oteta lukuun). Ääniefekteistä paras on ehdottomasti AARGH!-kuolinhuuto. Ja piippi on piippi, vaikka voissa paistaisi.

Pelkistetysti ajatellen Treasures of the Savage Frontier ei tarjoa paljoakaan uutta peruspelurille. AD&D:stä pitävät taas tuntevat olonsa kotoisaksi pikku uudistusten ja romanssien keskellä. Bonuspisteitä irtoaa järkevästä levynkäsittelystä, laitteistovaatimuksista ja mielenkiintoisesta juonesta, sekä tietysti AD&D-fantasiamiljööstä, josta minä henkilökohtaisesti pidän.

Ossi Mäntylahti



SSI/U.S. Gold
PC (Amiga tulossa)
300,–
Näyttö: E/V
Ääni: AdLib/ SoundBlaster
Ohjaus: N/H
Testattu: 486/VGA/SB 286/VGA/Piip

Toteutus
Vakio-AD&D-kontrollisysteemi. Nätti VGA-grafiikka ja kohtalaiset äänet.

Kynnys
Perusteet AD&D:stä hallitsevat pärjäävät helposti. Muiden on syytä lukea manuaali, josta tosin selviää kaikki tarvittava. Ei alussa liian vaikea, mutta haastetta riittää itse kullekin.

Yhteenveto
Taattua laatua AD&D-ihmisille.

89





Köyhän miehen terminaattorit



rion on planeetaksi varsin veikeä: siellä on 72 valtiota ihan oikein rajoin ja kaupungein, mutta ei valtiaita. Senpä tähden viisi sotilasmahtia kukin väittävät maita omikseen. Koska ajallisesti tapahtumat sijoittuvat tulevaisuuteen, ei sodankäyntiin enää käytetä perinteisiä sotilaita ja sotakalustoa vaan kyborgeja, jotka ovat puoliksi koneita, puoliksi ihmisiä.

Millenniumin 'Mech-tyylisessä strategiapelissä viisi kenraalia pääsee rymistelemään kyborgeillaan Orionin maisemissa. Tavoitteena on planeetan totalitaarinen hallinto, mikä edellyttää sitä, että kavereiden tai tietokoneen joukot pyyhkäistään tipotiehen.

Peli on vuoropohjainen. Ensimmäinen askel on perustaa kyborgeja valmistava tehdas, johon uppoaa rahaa sen kapasiteetin mukaan ja joka mahdollistaa kyborgien sarjatuotannon. Kyborgeja on 10 erilaista, ne vaihtelevat teholtaan, kooltaan ja tulivoimaltaan. Kunkin valmistuttaminen vie yksilöllisen aikansa: piskuinen Cyclops valmistuu kierroksessa, mutta isompi Titan vie viisi. Varojen salliessa voi tehtaita uudistaa, jolloin ne tuottavat nopeammin ja halvemmin.

Valmiit kyborgit lähetetään valloitusretkille naapurimaihin. Jos alkuvalikosta on kytketty "Fog of War" päälle, ei peli paljasta vihollisen olinpaikkoja ja silloin kannattaakin aloittaa lähimaiden vakoilulla. Setelitukun paksuus on suoraan verrannollinen saatujen tietojen laatuun.

Vihollisen etsintää on helpottamassa kaksi skanneria. Toinen kattaa koko taistelukentän ja toinen välittömän läheisyyden. Maasto tarjoaa esteitä, jotka raivataan tieltä aseella. Myös rakennetut tehtaat, pääkaupungit ja linnoitukset näkyvät ruudulla eli nekin voidaan raunioittaa. Jos tarkoituksena on vallata vihollisen alueet, ei tuhoaminen kuitenkaan ole kovin järkevää, sillä se vähentää alueen nettoarvoa.

Kullakin maastotyypillä on nettoarvonsa ja kaupunki kartuttaa kassaa eniten. Rakennettuaan päämajan vallattuun maahan, kilisee maan tuotto kenraalin kassaan. Puolustusta varten voi rakentaa erivahvuisia linnakkeita, mutta kaiken rakentamisen edellytyksenä on varallisuus ja kunkin maa-alueen rakennustila. Pieneen metsäiseen valtioon ei mahdu suuria tehdaskomplekseja, korkeintaan yli-tuotantoon pystyvää maataloutta.

Blam! Pang! ETC!

Luonnollisesti eri puolten kyborgien kohdatessa seuraa taistelu. Strategiamoodissa tietokone laskee "todennäköisimmän" voittajan, jolloin voitto riippuu niin kalustosta kuin sen kunnostakin, ja tietysti maastosta. Ruutu pysyy pimeänä, vain ääniefektit välittävät tietoa taistelun kulusta.

Homman voi myös hoitaa itse, jolloin pääsee käsiksi lintuperspektiivistä kuvattuun toimintaosioon. Ensin puolustava ja hyökkäävä puoli tekevät alkuasetuksensa. Jos armeija koostuu useammasta kyborgista, jää pelaajan ohjattavaksi yksi ja tietokone hoitaa loput valitulla taktiikalla. Ruutu on jaettu kahteen scrollaavaan ruutuun, hyökkääjä vasemmalla ja puolustaja oikealla.

Ilotikulla ohjattu kyborgi liikkuu eri suuntiin ja tulitusnappi laukaisee valikosta valitut tuhon välikappaleet. Arsenaalin määrä ja panssareiden sietokyky riippuu kyborgin tyypistä.

Aseiden paukuttelu kuumentaa puoliroboja, joten maastosta on löydyttävä vilvoittelupaikkoja. Jäätiköllä kuumeneminen on käytännössä mahdotonta, mutta vulkaanisella alueella on hikiset oltavat. Ylivoiman edessä pääsee karkuun.

Taistelussa vaurioituneet kybot voidaan korjauttaa. Vaurion laatu lohkaisee tietyn prosentin mekaanimiehen ovh:sta.

Enempää tekemistä Steel Empiressa ei juuri ole. Useat toiminnoista kyllä toimivat, mutta se ei korvaa tekemisen puutetta. Viisi pelaajaa yhtä aikaa vain pitkittävät kärsimystä, toisin kuin otaksuisi. Lisäksi peli pullistelee suunnitteluvirheitä, esimerkiksi jos rahaa ei ole täyskorjaukseen, ei kyborgia voi paikkailla lainkaan.

Graafisesti peli on armotta aikaansa jäljessä. 16 huonosti valikoitua väriä eivät luo todentuntuista planeettaa. Taisteluosuus muistuttaa kaikessa karuudessaan ensimmäisiä 16-bittisiä toimintapelejä. Äänipuolikaan ei tarjoa elämyksiä. Alkumusiikiksi olisi kuvitellut terminaattorimaista kilkutusta, mutta tilalla on outoa teknoputputusta. Ilmeisesti seksikkäiksi tarkoitetut naisäänen hönkäämät tilannetiedotukset ovat pikemminkin naiiveja.

Muutama vuosi sitten Steel Empire olisi saattanut kolahtaa. Nyt näin vähän tarjoavaa viritelmää on lähinnä vitsi kutsua strategiapeliksi ja suorastaan ryöstö tarjota täysihintaisena.

Jukka ja Pekka Piira

Millenium/EA
Amiga, ST, PC
325,–
Testattu: Amiga
1 Mt



Toteutus
Steel Empireä olisi voinut kutsua puoliveriseksi strategiapeliksi, mutta audiovisuaalinen heikkous musertaa tämänkin harhakuvitelman.

Kynnys
Yksinkertaisuutensa "ansiosta" helppo päästä sisään.

Yhteenveto
Laiha vastus tämän päivän monipuolisille strategiakoitoksille.

68





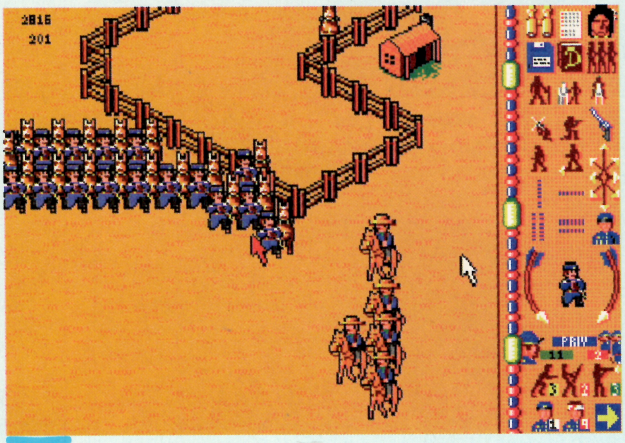


PC:n demoversio ei paljastanut kummempia outouksia, käytännössä versiot ovat kuta kuinkin samanlaisia.

Jukka O. Kauppinen

Impressions
350,–
Amiga, ST, PC
Testattu: Amiga, PC-demo

Menoa villissä lännessä





Impressions ei ollut järin vakuuttava julkaistessaan aikoinaan Rorke's Driftin. Hyvä idea oli hukutettu kelvottoman kontrollisysteemin ja pelattavuuden alle, eikä myöhemmin ilmestynyt Charge of the Light Brigade ollut paljonkaan parempi. Tällä kertaa Impressions on kuitenkin onnistunut hautaamaan suurimmat viat. Tuloksena on mielenkiintoinen kuvaus elämästä villissä, ja ah, niin vapaassa lännessä.

Pelaaja löytää itsensä Yhdysvaltain eteläosista Meksikon rajan lähistöltä. Devilbrush Hillsissä on ollut ongelmia rauhan ylläpidossa ja majuri Travis lähettää pelaajan, komennossaan 44 sotilasta, palauttamaan alueelle lain ja järjestyksen. Sotilaat ovat vihreitä keltanokkia, joten toissijaisena tehtävänä on kouluttaa miehistä Miehiä, todellisia sotilaita, ja lähettää heidät eteenpäin koulutuksesta suoriuduttuaan. Vastuu ei suinkaan ole pieni, alueeseen kuuluu rautatie, postivaunureitti, neljä farmia ja jopa intiaanien hallinnassa oleva Gold Mountain, jolta on pidettävä kullankaivajat poissa.

Fort Apachen pelisysteemi alkaa jo muistuttaa hyvää järjestelmää. Yksiköt tottelevat komentoja, eikä jokaista äijää tarvitse käskeä erikseen, vaan saa jopa muodostettua partioita, jotka toimivat yhtenä yksikkönä. Korjaamisen varaa kuitenkin on edelleen, kontrollit tuntuvat välistä tahmaisilta eivätkä yksiköt toisinaan vaikuta lainkaan halukkailta käskettäviksi. Menuruudun kartan scrollaaminenkin on tehty turhan hankalaksi: on pakko kiertää pääkartan kautta, jos haluaa katsoa mitä viereltä löytyy. Nämä bugintapaiset eivät onneksi vaikuta juurikaan itse pelaamiseen, ja muun pelattavuuden ollessa viimeinkin kohdallaan Fort Apachen parissa viihtyy jo pidempäänkin.

Alussa vastaantulevat ongelmat eivät ole kovin vaikeita tai lukuisia. Onneksi, sillä sotilaatkin ovat aikamoisia raakileita – eivät osaa edes pysytellä muodossa. Taistelujen myötä taitoa kuitenkin kertyy ja koulutuksen läpikäyneet veteraanit voidaan lähettää eteenpäin. Heidän ja menehtyneiden soturien tilalle voidaan pyytää vahvistuksia, jotta pääluku pysyisi tasaisena.

Ratsuväkihän ei ole mitään ilman hevosia. Hepoiset kiidättävät sotilaat minne tarvitaan nopeasti, aina ajoissa. Oli kyse junarosvoista, meksikolaisista bandiiteista tai intiaaneista – ratsuväki on aina paikalla. Ammuskeluissa saattaa myös hevosrukka menehtyä.

Pohjimmiltaan peli etenee seuraavasti: laukataan pulmapaikalle, ammutaan ja laukataan pois. Näin yksinkertainen juonikuvio on kuitenkin yllättävän vaihteleva. Kun intiaanitiedustelija ilmoittaa, missä ongelmia on, on sinne laukattava nopeasti ja mieluiten nitistettävä ongelmat ennen kuin ne ehtivät paisua. Tässä yhteydessä on kiivaita takaa-ajoja, jotka ovat pelin suola.

PC:n ja Amigan versioissa on jonkin verran eroavaisuuksia, joskaan ei paljon. Aiempaan Amigan/ST:n Fort Apacheen verrattuna PC-versioon on tehty jonkin verran parannuksia, huomattavimpana näppäinkomentojen lisäys. Tämä nopeuttaa pelaamista huomattavasti. Testattu

Toteutus

Alussa hieman luotaantyöntävän ja sekavan näköinen, mutta tutustumisen jälkeen huomattavasti selkeämpi. Lievää tahmaisuutta paikoitellen, mutta yleensä ottaen valtava parannus aikaisempiin samaa pelisysteemiä käyttäneisiin tuotteisiin. Idioottivarma ikonisysteemi, jos et tätä opi niin vaihda alaa.

Kynnys

Nopeasti omaksuttava. Ohjekirja keskittyy lähinnä ikonien selityksiin, mutta on yksinkertainen ja selkeä.

Yhteenveto

Impressionsin tämän pelisarjan ensimmäinen hyvä ja pelattava peli. Aihepiirinä "hyvät, pahat ja intiaanit" on yllättävän vähän huomiota saanut aihe, joten kaikki kunnia firmalle tämänkin käyttämisestä. Impressionsilla näkyy olevan kyky kaivaa historiasta kaikki koskaan käyttämättömät sodat ja taistelut

87



Tuulen tuomaa

Ranskalaisessa keittiössä valmistetaan tänään Myrskymestarin pataa. Otetaan industrialismia, sosialismia, poliittista ja taloudellista valtapeliä, agrikulttuuria, pakanallisia jumalmenoja, Thomas Moren Utopiaa ja Vernen Robur valloittajaa. Heitetään mausteeksi Leonardo Da Vinci ja yksi merihirviö. Haudutetaan gallialaisessa padassa rooli-strategia-toimintalämmöllä. Voila, Storm Master on syntynyt!

Kaiken tämän sotkun takana on kahden saaren, Eolian ja Sharkaanian, välinen sota. Jälkimmäinen on se Pahojen poikien valtio.

Hallitus koostuu seitsemästä ministeristä, joista jokaisella on tärkeä osuutensa sodan voittamisessa. Voittoon vaaditaan Sharkaanian kaupunkien tuho. Tuuli, joka on kummankin saaren pääenergialähde, näyttelee tapahtumissa tärkeää osaa.

Myllärimestari kasvattaa mehiläisiä ja nautakarjaa sekä viljelee vehnää kansan sapuskaksi. Lisäksi hän pykää myllyjä, joissa valmistetaan purjeita, laivanrunkoja ja metalliosia. Toiminta rahoitetaan valtion budjetista.

Leonaardo on Eolian tärkein lenkki. Hän suunnittelee ja rakennuttaa myllyjen tuotteista neljänlaisia lentolaivoja, joilla komentaja tekee taistelulentoja vastustajan maaperälle. Alukset eivät tietenkään lennä itsestään, vaan komentajan on värvättävä miehistöä, jonka vahvuudesta Leonaardo on vastuussa. Lentohärvelit ovat välttämättömiä, sillä saarien välistä kanaalia isännöivä merihirviö estää laivaston käytön.

Kirkollinen rukoilee uusia ja suotuisia tuulia rakennuttamissaan temppeleissä tehtaiden toiminnan ylläpitämiseksi sekä hedelmöittää köyhtyneen viljelysmaan. Nimismies on vastuussa ostosta ja myynnistä pörssissä ja kansalaisten verotuksesta. Jos verotuksessa lipsahdetaan Viinasen linjoille, jokerin on syytä huvittaa kansaa kapinan ehkäisemiseksi. Suomessahan pellejä on 200 ja rapiat, joten eiköhän sitäkin kokeilla.

Salainen poliisi hoitelee vakoilun ja Sharkaanian virkamiesten kummalliset katoamiset. Kirjuri tallentaa pelin ja neuvonantaja tarjoaa vihjeitä rahaa vastaan. Valitettavasti Sharkaaniassa on vastaavanlainen hallitus, joka puuhastelee myös voittaakseen sodan.

Kun Leonaardo on sekä suunnitellut että rakentanut tarpeeksi ilmassa pysyviä aluksia, siirretään ne lentokentille, joista sotalennot tehdään. Pientä laivaa, joka esittää koko armadaa, ohjaillaan vihollisen kartan yllä pommittaen ja valloittaen kaupunkeja. Jos vastaan sattuu vastustajan laivasto, siirrytään kolmiulotteiseen, spritepohjaiseen toimintaosioon, jossa sharkaanialaisia tulitetaan valtavilla varsijousilla ja katapultilla modernien tuliaseiden sijasta. Osio on huolellisesti toteutettu ja kekseliäs.

Jos kansa ei yrityksistä huolimatta ole tyytyväinen hallitukseen, posahtelevat kaupungit yksitellen, kunnes pelaaja löytää itsensä kylpyammeesta Marat'n tapaan (siis kuolleena). Ministerit ovat itsekkäitä ja lapsellisia niuhoja. Jos heidän palveluitaan ei kaivata vähään aikaan, menevät he muun muassa vuorille meditoimaan tai jopa sortuvat alkoholiin, ihmisparat.

Koko strategiakakofonia etenee reaaliajassa, ei siis vuorottain.

Mahdollisuuksien runsaus saa Storm Masterin vaikuttamaan syvältä luotaavaalta valtiosimulaatiolta, mutta kokonaisuus ei paikoitellen vakuuta. Ohjelmoijat tuntuvat haukanneen enemmän kuin pystyneet nielemään, sillä osioista ei kutoudu toimivaa verkostoa. Tuulen osuutta toitotetaan ratkaisevaksi, mutta koepelien perusteella se ei tuntunut suuremmin vaikuttavan juonen kulkuun. Kaiken kukkuraksi maailmalle on kehitetty oma ajanlaskunsa, rahayksikkönsä sekä kielensä. Jälkimmäisen johdosta jumalanpalvelukset ovat epätoivoista sohimista.

Graafisesti peli vaihtelee huonosta hyvään. Värien vähyys on peitetty onnistuneella sävytyksellä. Ääniefektit ovat hyvin autenttisia, mutta musiikki koettelee hermoja. Hiiripohjaisessa käyttäjäliittymässä ei ole moittimista.

Storm Master on tahattomasti koominen. Tulee väkisin mieleen, eikö olisi ollut helpompaa väsätä kojeita merihirviötä vastaan. Mutta täytyyhän pelissä olla jokin tekosyy lentovehkeiden mukaan tunkemiseksi. Lisäksi hallituksen koostumus ja tehtävät ovat perin naiiveja. Jos outojen yhdistelmien soppa maittaa, on Storm Master maukas lisä pelikokoelmaan.

Jukka ja Pekka Piira

Silmarils
Amiga, ST, PC
325,–
Testattu: Amiga



Toteutus
Näyttävä ulkoasu peittää sekavan kokonaisuuden hyvien efektien säestämänä.

Kynnys
Surkean manuaalin johdosta kaikki on opittava kantapään kautta.

Yhteenveto
Kohtalaisen onnistunut multipeli.

84



Hulvatonta menoa

Joskus kolmannen vuosituhannen alkupuolella ovat robotit ottaneet vallan ihmiskunnan käsistä. Entisiä luomakunnan valtiaita pidetään eläintarhoissa, joissa robotit tutustuvat heihin "luonnollisessa ympäristössä".

Eräs ihmisistä ei kuitenkaan ole tyytyväinen oloonsa ja julistaa sodan robotteja vastaan. Hän kehittää mega-aseen, joka ei vaikuta ihmisiin, mutta tappaa kaikki lähelle yrittävät mekanoidit. Robottien komentaja ei ole pekkaa pahempi vaan keksii mielestään varsin ovelan keinon: Homo Homini Lupus, eli hankinpa ihmisetsivän terminoimaan... Motivaatiota lisätäkseen hän vielä installoi Avery Zedd -paran ruumiiseen vielä aikapommin, joka tussahtaa, ellei tehtävä tule suoritettua määräaikana.

Free D.C!:tä on vaikea lokeroida minkäänlaiseen peliluokkaan. Pelissä on sivulta kuvattua räiskintää, seikkailua, kartalla vaeltelua ja ennen kaikkea huulenheittoa. Tuloksena on hybridi, joka ensimmäisellä pelikerralla saa arvostelijaparan raapimaan päätään. Mutta myöhemmin, useiden pelikertojen jälkeen, tekeleestä löytää jotain uutta ja mieltä kiehtovaa.

Itse pelissä haalaripukuinen Zedd ratsastelee ympäri ihmiseläintarhaksi muutettua Washington D.C:tä apunaan robottikoira Watson. Juoni muuttuu koko ajan. Se alkaa ihmisprofessorin eliminointitehtävästä, mutta sattuneesta syystä Avery loikkaakin professorin kelkkaan ja alkaa myös metsästää robotteja. Myöhemmin hän kohtaa elämänsä naisen ja sitä rataa.

Pelaaminen hoituu keskustelemalla eri olentojen kanssa. Lauseita ei tarvitse itse väsätä, pelaajan tehtäväksi jää valita Zeddin vastaustyyli kolmesta eri vaihtoehdosta. Tilanteesta riippuen valittavana voi olla vaikkapa "tympääntynyt", "vihainen" ja "raivoissaan" tai vaikka "sarkastinen", "vitsaileva" ja "asiallinen".

Averyn kumppani robottikoira Watson on varsin sympaattinen otus. Se muun muassa pelkää kuollakseen robottipuudeleita, jotka ovat vastustajista kaikkein heikoimpia mönkiäisiä, esittää kovaa tietokoneneroa ja saa erään robotin toimimaan napakalla potkulla ahteriin.

Pelille voisi antaa kunniamaininnan satiirisesta huulenheitosta. Ratkiriemukkaan huumorin kohteeksi joutuu lähes jokainen kuviteltavissa oleva asia ja varsinkin Hollywoodin elokuvia sätitään armotta. Kaiken kruunaa robottien johtaja, suuri robottipää, jonka kaksi palvelijaa ovat varsinaisia "yesmaneja". Itse pää vaikuttaa hyvin paljon Darth Vaderilta niin luonteeltaan kuin aikeiltaan. Ilkeää huumori ei kuitenkaan missään vaiheessa ole, pikemminkin älykästä ironiaa.

Koska peliin on vielä linkitetty pientä räiskintää, kuuluvat erilaiset aseet tietysti kuvaan mukaan. Futuristinen arsenaali pitää sisällään asetta jos jonkinlaista, aina ruikusta tainnutuspistoolista kymmenien megavolttien elektronikonekivääreihin. Eräs parhaista aseista on vesikonepistooli, jolla tietyt robotit ruostuvat paikoilleen. Ovat mokomat ruostuessaan sitä paitsi niin koomisen ja onnettoman näköisiä, että melkein sääli tulee.

Hui, mikä grafiikka

Ärsyttävyydessä yksi on ylitse muiden: graafinen toteutus. Räikeä oranssinen haalari ei missään nimessä sovi muuhun grafiikkaan ja oikein tiukkapipoiset taidegraafikot saavat kuvista taatusti kulttuurishokin.



Tai sitten tekijät todella tarkoituksenmukaisesti piruilevat sankarilla, joka vaikuttaa aivan kuusimetsästä repäistyltä pölliltä mahonkihuonekalusarjastossa.

Audiopuolen pojat ovat iskeneet mukaan 1,2 megaa digitoitua puhetta. Varsin mainiolta se kuulostaakin, joskaan ei mitenkään ihmeellisen erikoiselta.

Ei Free D.C! kovin kummoinen pelinä ole, mutta varsin hauska. Herjaa heitetään lähes mistä vain ja peli sujuu eteenpäin uusia vitsejä metsästäessä. Luonnollisesti tämä tarkoittaa sitä, että jotta pelistä nauttisi on englanti oltava hyvin hanskassa.

Ossi Mäntylahti

P.S. Huomatkaa, että huumori on yksilökysymys. Minua Free DC!:n huulenheitto ei huvittanut, joten mielenkiintoa ei löytynyt sitten muutenkaan.–nn

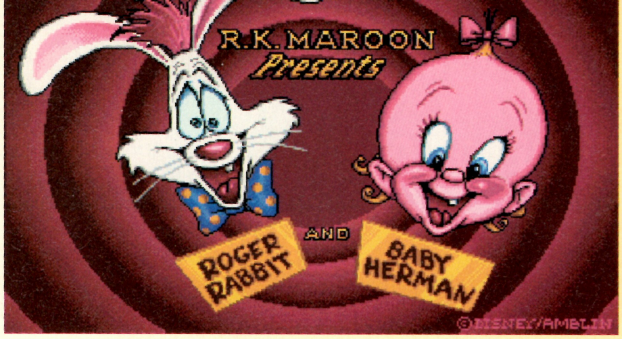
Cineplay
250,–
Näyttö: VGA
Äänet: SoundBlaster/Roland/LAPC-1/AdLib
Ohjaus: H/N/J
Testattu:486/VGA/SoundBlaster

Toteutus
Ei muita suurempia napinan aiheita kuin kamala grafiikka.

Kynnys
Manuaaliin ei tarvitse edes vilkaista, mutta englantia tarvitsee välttämättä.

Yhteenveto
Varsin mielenkiintoinen risteytys monesta eri pelityypistä. Hyvän huumorin ystäville.

86



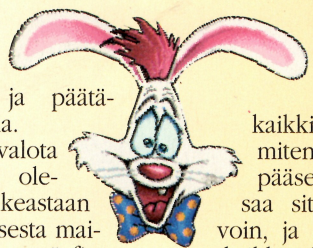
Animaation juhlaa

HARE RAISING HAVOC



”Herman-vauva, äidin täytyy nyt lähteä ostoksille, mutta jätän seuraksesi lemmikkijäniksesi Rogerin. Hän pitää sinusta hyvää huolta, tai jollei pidä, hän joutuu TAKAISIN ELÄINLABORATORIOON!”, kailottaa äiti eteisessä. ”A-a-a-a-a-a-a-anteeksi vain!”, aloittaa Roger. ”Pidän hänestä yhtä hyvää huolta kuin veljestäni tai siskostani. Tai veljeni siskosta! Tai serkustani! Tai pikkuserkustani! Tai kaukaisesta serkustani!” Taustalla vauva-Herman katselee avoimesta ovesta ulos, ja saa idean. ”Iso tuttipullo!”, hän keksii ja taapertaa pihalle. Ruutu pimenee, ja hetken kuluttua ilmoille kajahtaa Rogerin hätähuuto.

Näin alkaa Disney Softwaren Roger Rabbit -peli. Pelaaja ohjailee joystickillä tai näppäimistöllä Rogeria, jonka täytyy löytää Herman-vauveli, ennen kuin äiti tulee kotiin.



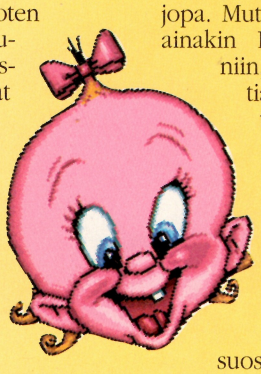
Matka on täynnä huvittavia kommelluksia, letkeää animaatiota ja päätävaivaavia ongelmia.

Käsikirja ei valota pelaajalle edessä olevaa tehtävää oikeastaan lainkaan. Pelaamisesta mainitaan ohimennen, että fire (tai enter) pistää ”Rogerin tekemään jotain lähellä olevalla esineellä”, ja että joystick (tai näppäimistö) kontrolloi Rogerin kävelemistä ja hyppimistä. Siinä piileekin pelin koko viehätys. Ongelman ratkaiseminen tuottaa suurta tyydytystä, yleensä kyllä ongelma aiheuttaa raivokohtauksia ja katkeria kyyneliä.

Nyt on nimittäin niin, että Roger Rabbit in Hare Raising Havoc on älyttömän vaikea peli. Ongelmat sen kun vaikenevat kenttä kentältä, ja jo kakkoskentässä oikea ajoitus on kaiken aa ja oo. Nappia on painettava sekunnin kymmenesosassa juuri oikeaan aikaan tai jämähtää paikoilleen. Ja sama linja jatkuu läpi koko pelin.

Aikarajakin on erittäin tiukka, itse asiassa älyttömän tiukka. En kerta kaikkiaan voi ymmärtää miten 60 yksikössä muka pääsee pelin läpi. Aikaa saa sitä paitsi lisää harvoin, ja silloinkin vain pari yksikköä kerrallaan.

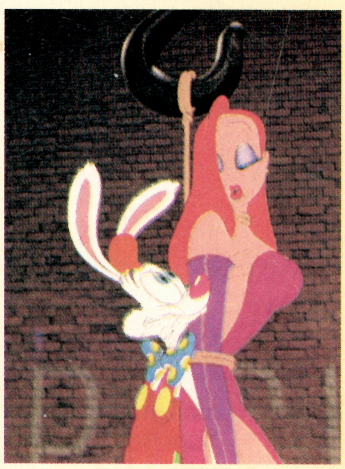
Roger Rabbitia ei myöskään saa tallennettua, joten kun aika loppuu joutuu aloittamaan alusta, kelaamaan samat kentät taas läpi ja yrittää ratkaista uuden kentän arvoitukset parissa minuutissa. On meinaan tosi raivostuttavaa.

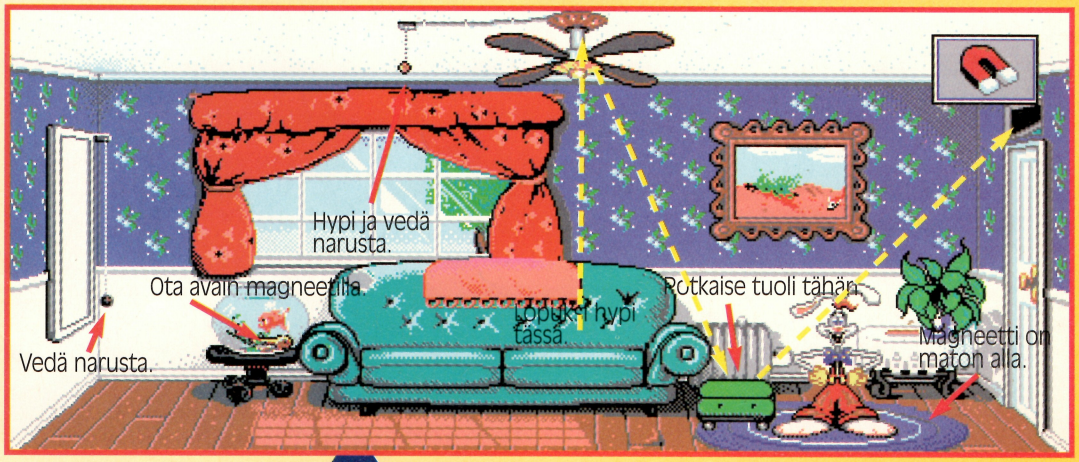


Roger puhuu ja pölpöttää koko ajan, ja ihan oikealla äänelläänkin jopa. Mutta jos puhe on päällä, ainakin PC-versio tahmaantuu niin, että aikakriittisiä kohtia ei saa enää ratkaistua. Eli äänet pois, jos aikoo pitkälle päästä.

Amiga-versiota haikaileville kerrottakoon, että peli vaatii toimiakseen kiintolevyn, levykkeiltä sitä ei voi pelata.

Lisäksi käsikirja suosittelee, että muistia pitäisi olla vähintään megata-





TRIOPOSTI

TYYPILLINEN KESÄNUMERO

KESÄN UUDET TARJOUKSET!

Nämä tarjoushinnat voimassa POSTIMYYNNISSÄ heinäkuun -92 loppuun asti.

HOOK
Amiga **199,-**
PC 3.5" **220,-**

PARASOL STARS
Commodore
kas. **79,-**
disk. **109,-**
Amiga **199,-**
ST **199,-**

ACES OF THE PACIFIC
PC **260,-**

EPIC
Amiga **199,-**
ST **199,-**
PC 3.5" **250,-**

DUNE
PC 3.5" **260,-**

SECRET OF THE MONKEY ISLAND II
Amiga 1 meg **229,-**

SPACE CRUSADE
Commodore
kas. **79,-**
disk. **109,-**
Amiga, ST **189,-**

PLAN 9 FROM OUTER STACE
(mukana sama elokuva videona)
Amiga, ST **249,-**

CHAMPIONSHIP MANAGER
Amiga, ST **189,-**
PC 3.5" **220,-**

ULTIMA VII
PC 3.5" **250,-**
(386, 2 meg muistia. VGA, DOS 5)

JAKELU JATKUU!

Amigan ja ST:n pelejä on edelleen jaossa. Lahjoitamme Sinulle pelin, kun teet näin: lähetä meille kirjeenä 9 mk:n edestä käyttämättömiä postimerkkejä ja laita mukaan nimesi ja osoitteesi - postimerkit kattavat yllärisi toimituskulut. Samalla saat Triosoftin uuden postimyyntiluettelon, jossa on runsaasti TODELLA kiinnostavia tarjouksia ja mikä parasta, ensimmäisestä tilauksestasi luettelon tuotteista saat vielä 9 mk alennuksen. Peliylläreitä on jaossa niin kauan kuin tavaraa riittää.

NYT SAATAVANA YLLÄRI MYÖS COMMODORE- KASETTINA.

Lisätarjoukset:
taas kerran erä pelejä parhailla hinnoilla, mitä tästä maasta löytyy. Tavaraa rajoitetusti, tarjous voimassa niin kauan kuin riittää. Lisätarjoukset voimassa myös Tampereen liikkeessä, jossa on paljon muitakin erikoishintoja.

Commodore 64 kasetit

Action Pack (4 peliä)	30,-
Addicta Pack (4 peliä)	30,-
Cycles	50,-
Dragon's Lair I + II	30,-
Enigma Force	30,-
Flight Pack (4 peliä)	30,-
Hit Pack (4 peliä)	30,-
Hydra	40,-
Manic Miner/Jet Set Willy)II	30,-
Mega Pack (4 peliä)	30,-
Pitfighter	40,-
Power Pack (4 peliä)	30,-
Quake Minus One	20,-
Skull & Crossbones	40,-
Sports Mix (4 peliä)	30,-
Star Paws	20,-
Worldwide Sports (5 peliä)	60,-

PC 3,5"

3 D Construction Kit	**195,-**
4 D Sports Boxing	100,-
4 D Sports Driving	100,-
Back to the Future III	80,-
Cisco Heat	100,-
Flight of the Intruder	120,-
Legend of Faerghail	80,-
Mig-29	90,-
Mystical	60,-
'Nam 1965-1975	120,-
Pitfighter	150,-
Star Saga 2	120,-
World Atlas	100,-

Commodore disketit

Atomic Robokid	40,-
Boulderdash	30,-
Bristles	30,-
Flip Flop	30,-
Power	50,-
Rick Dangerous II	50,-
Speedball 2	70,-
Top Flight (5 peliä)	50,-

Amiga

3 D Construction Kit	195,-
4 D Sports Boxing	80,-
Betrayal (1 meg)	80,-
Captive	120,-
Cisco Heat	100,-
Globetrotter	29,-
Intact	60,-
International Championship Athletics	100,-
Interphase	40,-
Kelly-X	29,-
Kick Off 2	80,-
Moonshine Racers	100,-
Shadowgate	60,-
Shockwave	50,-
Turbo Trax	39,-
Typhoon Thompson	50,-
TV Sports Basketball	80,-
Wings (1 meg)	80,-
Wolfpack (1 meg)	120,-
Wonderland (1 meg)	150,-
Xybots	40,-

NINTENDO-TARJOUS VIELÄ VOIMASSA

Konsoli, ohjaimet, kaapelit ja vapaavalintainen peli (10 vaihtoehdosta)

895,-

Ilman peliä

695,-

JOYSTICKIT

FIGHTER 902	79,-
TAC-2	100,-
NAVIGATOR*	129,-
ZIPSTICK*	149,-
PRO 9000	149,-
PRO 9000 DELUXE*	199,-
GRAVIS	250,-

* = automaattitulitus

PC-TIKUT

GRAVIS	295,-
MACH 1	199,-
MACH 2	229,-
MACH 3	269,-
FLIGHTSTICK	340,-
GRAVIS JOYPAD	295,-
JOYSTICK-kortti	120,-

- 16 MHz koneille tai hitaammille

GRAVIS ELIMINATOR JOYCARD 220,-
- kaikille PC-koneille

Amiga/ST

2 Hot 2 Handle (kokoelma)	250,-/250,-
3 D Construction Kit	380,-/380,-
4 D Sports Driving (1 meg)	250,-/ -
10 Great Games (kokoelma)	300,-/ -
Advantage Tennis	220,-/220,-
Agony	220,-/220,-
Airbus A 320 (1 meg)	280,-/ -
Amnios	220,-/ -
Amos	360,-/ -
Amos 3 D	260,-/ -
Amos Compiler	220,-/ -
Another World (1 meg)	240,-/240,-
Birds of Prey	260,-/ -
Board Genius (lautapelikokoelma)	240,-/ -
Bonanza Brothers	220,-/220,-
Castle of Dr. Brain (1 meg., lisälevari	290,-/ -
Chart Attack (kokoelma)	250,-/250,-
Conan	250,-/ -
Cruise for a Corpse (1 meg)	240,-/240,-
Curse of the Azure Bonds (1 meg)	240,-/ -
Daemonsgate	280,-/ -
Death Knights of Krynn (1 meg)	240,-/ -
Die Hard 2	195,-/195,-
Dynablasters	250,-/250,-
Elvira II (1 meg)	280,-/ -
Elvira Arcade Game	220,-/220,-
Eye of the Beholder II (1 meg)	250,-/ -
F-15 Strike Eagle 2 (1 meg)	260,-/260,-
Final Whistle (Kick Off 2 Data)	110,-/110,-
Formula I Grand Prix (MicroProse)	250,-/250,-
Giants of Europe (Kick Off 2 Data)	100,-/100,-
Harlequin	220,-/220,-
Heart of China (1 meg)	290,-/ -
Heimdall	290,-/ -
Hero Quest	195,-/195,-
Hero Quest - Return of the Witchlord (lisäosa)	149,-
Hostile Breed	240,-/ -
Indy Heat	220,-/220,-
International Sports Challenge	220,-/220,-
James Pond 2 Robocod	220,-/220,-
Jimmy White Whirlwind Snooker	240,-/240,-
John Barnes Soccer	220,-/220,-
John Madden American Football	240,-/ -
Kid Gloves II	220,-/ -
King's Quest V (1 meg)	300,-/ -
Knightmare	240,-/240,-
Knights of the Sky (1 meg)	290,-/280,-
Larry (1 meg, lisälevari)	290,-/ -
Leander	220,-/220,-
Lemmings 2	220,-/ -
Lords of the Rings	240,-/ -
Lotus Esprit Turbo Challenge 2	220,-/ -
Micro Prose Golf	280,-/280,-
Manager	220,-/220,-
Midwinter 2 (1 meg)	280,-/280,-
Monster Pack II (kokoelma)	260,-/ -
Moonfall	195,-/ -
Ork	220,-/ -
Pacific Islands	240,-/240,-
Paperboy II	220,-/ -
Pinball Dreams	220,-/ -
Pitfighter	195,-/195,-
Pools of Darkness (1 meg)	260,-/ -
Populous 2	260,-/240,-
Quest for Adventure (kokoelma)	- /280,-
Quest & Glory (kokoelma)	280,-/ -
Railroad Tycoon (1 meg)	260,-/260,-
Rainbow Collection	220,-/220,-
Red Baron (1 meg, lisälevari)	290,-/ -
Red Zone	220,-/ -
Return to Europe (Kick Off Data)	110,-/110,-
Rise of the Dragon (1 meg)	290,-/ -
Robin Hood (1 meg)	240,-/ -
Robocop III	220,-/220,-
Rodland	195,-/ -
R-Type 2	220,-/ -
Secret of the Silver Blades (1 meg)	240,-/ -
Shadow Sorcerer (1 meg)	240,-/ -
Silent Service 2	260,-/260,-
Sim Ant (1 meg)	280,-/280,-
Sim City Populous	250,-/250,-
Simpsons	220,-/220,-
Smash TV	220,-/ -
Space Crusade	220,-/220,-
Space Gun	220,-/220,-
Space Quest IV (1 meg, lisälevari)	300,-/ -
Starflight 2 (1 meg)	240,-/ -
STOS 3D	- /280,-
Strike Fleet	250,-/ -
Super Sim Pack (kokoelma)	260,-/ -
Terminator 2	240,-/ -
Their Finest Mission	125,-/125,-
T.V. Off	195,-/195,-
Turtles 2 - Coin-Op	220,-/220,-
Ultima 6 (1 meg)	260,-/260,-
Utopia (1 meg)	240,-/ -
Utopia - The New World (lisäosa)	125,-/125,-
Vengeance of Excalibur	260,-/260,-
Vroom	220,-/ -
Videokid	220,-/220,-
Willy Beamish (1 meg, lisälevari)	290,-/ -
Winning Tactics (Kick Off 2 Data)	110,-/110,-
Wolfchild	240,-/ -
W.W.F. Wrestling	195,-/195,-

Commodore 64 kasetti/disketti

2 Hot 2 Handle (kokoelma)	130,-/195,-
3D Construction Kit	195,-/195,-
Air Sea Supremacy (kokoelma)	- /195,-
Chart Attack (kokoelma)	125,-/195,-
Cycles	77,-/120,-
Darkman	77,-/120,-
Death Knights of Krynn	- /195,-
Die Hard 2	85,-/125,-
Dynablasters	125,-/159,-
Elvira	- /195,-
Elvira Arcade Game	- /135,-
Gateway to the Savage Frontier	- /195,-
Hero Quest	77,-/120,-
Hero Quest - Return of the Witclord (lisäosa)	45,-/ 65,-
Hudson Hawk	77,-/120,-
Indiana Jones & Fate of Atlantis	109,-/149,-
Indy Heat	85,-/125,-
Lotus Esprit Turbo Challange	77,-/120,-
Maximum Action Xtra (kokoelma)	135,-/195,-
Mega Twins	85,-/125,-
Moonfall	85,-/125,-
North & South	77,-/120,-
Pitfighter	85,-/125,-
Power Hits (10 pelin kokoelma)	- /220,-
Rainbow Collection	109,-/146,-
Rodland	77,-/120,-
Rolling Ronny	77,-/120,-
Simpsons	85,-/135,-
Smash TV	85,-125,-
Space Gun	85,-/125,-
Soccer Stars (kokoelma)	125,-/195,-
Super Sim Pack (kokoelma)	135,-/199,-
Terminator 2	85,-/135,-
Turbo Charge	85,-/125,-
Ultima 6	- /195,-
Ultima Trilogy II	- /240,-
W.W.F. Wrestling	77,-/120,-

PC 3.5"

3D Construction Kit	380,-
10 Great Games (kokoelma)	300,-
Are We There Yet?	250,-
Bard's Tale Trilogy	280,-
Battle Isle	260,-
Buck Rogers II	240,-
Castle of Dr. Brain	290,-
Chessmaster 3000	280,-
Civilization	300,-
Conan	290,-
Conflict Korea	280,-
Conquest of Longbow VGA	300,-
Daemonsgate	300,-
Darklands	300,-
Death Knights of Krynn	260,-
Dynablasters	280,-
Eco Quest	300,-
Elvira II	290,-
Escape from the Single's Castle	320,-
Eye of the Beholder II	290,-
F 117 A Stealthfighter 2	300,-
Falcon 3.0	360,-
Games Winter Challange	300,-
Gods	240,-
Gunship 2000	300,-
Harpoon	300,-
Harpoon Editor	159,-
Hearth of China	320,-
Heimdall	260,-
Hero Quest	250,-
Infocom Collection	330,-
International Sports Challenge	260,-
Lemmings Datadisk	145,-
Lemmings 2	260,-
Links	300,-
Lord of the Rings	250,-
Lost in L.A.	300,-
Manchester United Europe	240,-
Megatraveller 2	300,-
Obitus	280,-
Paperboy 2	240,-
Pasific Islands	280,-
Pc Games (kokoelma 5 peliä)	300,-
Pitfighter	240,-
Police Quest 3	300,-
Pools of Darkness	280,-
Rise of the Dragon	300,-
Robin Hood	250,-
Savage Empire	300,-
Secret of Monkey Island 2	280,-
Secret Weapons of Luftwaffe	300,-
- lisäosa Heinkel HE-162	169,-
- lisäosa P-38	169,-
- lisäosa P-80	169,-
Shadow Sorcerer	280,-
Sim Ant	280,-
Sim City / Populous	280,-
Simpsons	250,-
Sorcerers Appliance	300,-
Space Quest IV	300,-
Star Trek 25th Anniversary	280,-
Stratego	240,-
Taking of Beverly Hills	280,-
Their Finest Mission	125,-
Top League (kokoelma)	300,-
Treasures of the Savage Frontier	280,-
TV Sports Boxing	250,-
Twilight 2000	300,-
Ultima 6	290,-
Ultima 7	300,-
Ultima Trilogy II	300,-
Ultima Underworld	300,-
Wayne Gretsky 2 Canada Cup	290,-
Vengeance of Excalibur	300,-
Willy Beamish	300,-
Wing Commander 2	300,-
Wing Commander 2 Speech Accessory	169,-
Wing Commander 2 Special Operations	169,-

Ilmoituksen hinnat ovat postimyyntihintoja. Oikeudet muutoksiin pidätetään. PC-pelejä tilatessasi ILMOITA LEVYKOKO ja tarkista grafiikkakortti- ja muistivaatimukset. Pelilistat perustuvat valmistajien ilmoituksiin saatavana olevista peleistä - saatavuus voi muuttua.

Nintendon pelit

Blades of Steel	420,-
Chessmaster	341,-
Chip'n Dale Resque Rangers	429,-
Double Dragon II	429,-
Dr Mario	341,-
Dragon's Lair	420,-
Duck Tales	429,-
Flintstones	429,-
Kabuki Quantum Fighter	398,-
Little Nemo	429,-
Mega Man 3	429,-
Mission Impossible	429,-
Nintendo World Cup	398,-
Power Blade	429,-
Roller Games	420,-
Shadow Warrior	429,-
Simpsons	429,-
Snake's Revenge	420,-
Star Wars	429,-
Super Mario 3	429,-
Swords & Serpents	398,-
Teenage Mutant Hero Turtles II	429,-
Track & Field in Barcelona	398,-

Nintendon tarvikkeet:

Konix joystick	**129,-**
Python 2 joystick	**139,-**
Zinger joystick	**114,-**
Nes satellite	**454,-**
puhdistussarja	**112,-**

Megadriven pelit:

688 Attack Sub	398,-
Abrams Tank	349,-
Alien Storm	298,-
Arrow Flash	298,-
Art Alive	298,-
Buck Rogers	498,-
California Games	398,-
Columns	249,-
Decapattack	298,-
EA Hockey	458,-
Eswat	298,-
Fatal Labyrinth	249,-
Forgotten Worlds	298,-
Golden Axe II	298,-
Hard Drivin'	398,-
Hellfire	349,-
James Pond 2 Robocod	458,-
Jewel Master	298,-
Joe Montana Football II	449,-
John Madden Football '92	458,-
Kid Chameleon	425,-
Marble Madness	398,-
Mario Lemieux Hockey	398,-
Mercs	398,-
Mickey Mouse Castle of Illusion	349,-
Mickey Mouse Fantasia	349,-
Moonwalker	298,-
Mystic Defender	298,-
PGA Tour Golf	458,-
Phantasy Star III	498,-
Phelios	349,-
Quackshot	398,-
Rings of Power	498,-
Road Rash	458,-
Shining in the Darkness	498,-
Sonic the Hedgehog	298,-
Speedball II	398,-
Strider	398,-
Super Monaco GP	298,-
Sword of Vermilion	425,-
Toe Jam & Earl	398,-
Truxton	298,-
Turbo Outrun	298,-
Xenon	398,-

Megadriven Control Pad 130,-

Pro Competition 5000-joystick 149,-

Game Boy:n pelit:

Batman	261,-
Battle Bull	195,-
Blades of Steel	284,-
Bubble Bobble	261,-
Bugs Bunny	261,-
Castlevania	261,-
Chessmaster	227,-
Cyraid	195,-
Daedalian Opus	195,-
Dead Heat Scramble	195,-
Double Dragon II	284,-
Dr Mario	261,-
Duck Tales	284,-
Dynablaster	227,-
F-1 Race (4 pelaajan peli)	306,-
Fist of Northstar	195,-
Fortress of Fear	261,-
Gargoyle's Quest	227,-
Golf	261,-
Harmony	195,-
Ishido	195,-
Kid Icarus	284,-
Marble Madness	284,-
Mega Man	284,-
Motocross Maniacs	227,-
Pacman	261,-
Pipedream	195,-
Resque of Blobette	195,-
Revenge of the Gator	227,-
Robocop	261,-
Simpsons	284,-
Skate or Die	261,-
Snoopy	284,-
Super RC Pro-Am	284,-
Teenage Mutant Hero Turtles	284,-

Game Gearin pelit:

Ax-Batter	275,-
Chessmaster	275,-
Gragon Crystal	225,-
Factory Panic	225,-
Fantasy Zone	275,-
G-Loc	225,-
Halley Wars	275,-
John Madden Football	275,-
Mickey Mouse	249,-
Ninja Gaiden	225,-
Outrun	225,-
Pengo	198,-
Psychic World	198,-
Putter Golf	198,-
Quackshot	249,-
Shinobi	249,-
Slider	275,-
Sonic the Hedgehog	298,-
Space Harrier	249,-
Super Monaco Grand Prix	198,-
Woody Pop	198,-
Wonderboy	198,-
World Class Leaderboard	249,-

SEGA MEGADRIVE
-mukana nyt Super Monaco GP-peli nyt vain **895,-**

Meiltä saatavana myös
SEGA MASTER SYSTEMIN PELEJÄ.

SEGA GAME GEAR 998,-

Vielä erä
NINTENDOKONSOLEITA
-hintaan sisältyy 2 ohjainta, kaapelit ja vapaavalintainen peli (10 vaihtoehdosta)
895,-

GAME BOY
- mukana Tetris, paristot, kuulokkeet
599,-

Joko olet tutustunut taskuvoimaan?
Pocket Power -pelit
ovat edullisin ja eniten myyty 16-bittinen pelisarja.

Amiga

5th Gear
Archipelagos
Artificial Dreams
Artura
Bad Company
Battle Valley
Battleships
Beyond the Ice Palace
Chicago 90
Dark Fusion
Deflektor
Demolition
Dogs of War
Eye of Horus
Fighter Mission
H.A.T.E.
Highway Patrol
Ice Hockey
Iron Trackers
Mad Show
Manhattan Dealers
Phantasm
Plutos
Prospector
Quantox
Quadralien
Slayer
Space Station
Starblaze
Star Goose
Star Ray
Steel
Superski

PC 3,5"

Arac
Arcade 1
Arcade 2
Archipelagos
Brix 2
Chicago 90
Club Casino
Eye of Horus
Games Compendium
Grand Prix 500
Highway Patrol
Iron Trackers
Karting Grand Prix
Mad Show
Manhattan Dealers
Master Blaster
Phantasm
Quadralien
Sports Spectacular
Star Goose
Star Ray
Strike Force
Superski

29,-/kpl

UUSI LYNX
nyt meillä
...ja paljon hyviä pelejä.

Oletko toistaiseksi vain miettinyt kunnon PC:n hankintaa, mutta odottanut todella hyvää tarjousta? Odotus on nyt ohi. Triosoft esittelee laitepaketit, joissa hinta ja laatu ovat samaan aikaan kohdallaan.

386SX-16 MHz

1 mega keskusmuistia(max. 8 MB).
40 MB kiintolevy.
SuperVGA-ohjain ja näyttö.
3.5" HD-levyasema.

6995,-

Kiintolevy vaihdettavissa
80 MB 7595,- tai 120 MB 8195,-

386-33 MHz

2 megaa keskusmuistia(max.32 MB).
80 MB kiintolevy.
SuperVGA-ohjain ja näyttö.
3.5" HD-levyasema.

9195,-

Kiintolevy vaihdettavissa 120 MB 9695,-
Saatavana heti ilman ennakkomaksuja.
Tietysti myös edulliset Samsung-paketit saatavana.

386-25 MHz

2 megaa keskusmuistia(max. 16 MB).
40 MB kiintolevy.
SuperVGA-ohjain ja näyttö.
3.5" HD-levyasema.

7695,-

Kiintolevy vaihdettavissa
80 MB 8295,- tai 120 MB 8895,-

486-33 MHz

2 megaa keskusmuistia(max.32 MB).
Cache 64/256 K.
80 MB kiintolevy.
SuperVGA-ohjain ja näyttö.
3.5" HD-levyasema.

11795,-

Kiintolevy vaihdettavissa
120 MB 12395,- tai 210 MB 14195,-

AMIGAN TARVIKKEET

Amiga-Scart kaapeli	120,-
Boottiselektori	99,-
Deluxe Paint IV	750,-
Hiiret:	
- Dynalux	150,-
- Logimouse Pilot	280,-
- AlfaData, langaton	450,-
Joystick/hiiriportin jakaja	149,-
Lisämuisti	240,-
- mukana peliylläri	
Lisälevyasema	450,-
1 megan lisämuisti läpiviennillä	495,-
Laajennuskortti 4 meg lisämuistia varten	545,-
MIDI	160,-
Näppäimistösuoja, antistaattinen	49,-
Technosound Turbo äänendigitoija	490,-
- stereo, Amiga Format´in testivoittaja	
TV-modulaattori	250,-
Virussuojain levyasema-porttiin	79,-

TRIOSOFTIN AMIGAPAKETIT OVAT KUNNON VASTINETTA RAHALLE:

Amiga 500

+ TV-modulaattori
+ lisämuisti
+ joystick
+ 10 vapaavalintaista Pocket Power-peliä

2995,-

SAMA SATSI MONITORILLA **4700,-**

Nyt myös

AMIGA 600

-sisäänrakennettu TV-modulaattori ja 1 megan muisti

3495,-

AMIGA 600 HD

-mukana vielä sisäänrakennettu 20 MB kiintolevy

4495,-

– ja näihinkin paketteihin sisältyy joystick ja 10 Pocket Power-peliä

CDTV 5250,-

CDTV +näppäimistö, levari, hiiri **5950,-**



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 30 mk toimituskulut.

TRIOSOFT MAKSAA POSTI-MAKSUN

TRIOSOFT
Sopimus 33520/3
33003 Tampere

PC:N MATEMATIIKKA-PROSESSORIT/ IIT

Moninkertainen laskuteho kätevästi ja edullisesti.

386sx-16.....**750,-**
386sx-20.....**850,-**
386-16.....**1100,-**
386-20.....**1150,-**
386-25.....**1195,-**
386-33.....**1350,-**

SIMM-MUISTIT
esim. 1 mega (80 ns).....**320,-**

MODEEMIT

2400 baud.....**650,-**
2400 baud, kortti.....**650,-**
2400 baud, MNP-5.....**995,-**
- modeemien hintaan sisältyy kaapeli

KIRJOITTIMET

Tietokoneella on hauska kirjoitella ja piirrellä, mutta hauskempaa vielä olisi joskus nähdä tulokset paperilla. Tarvitset siis kirjoittimen. Meillä on niitä moneen tarkoitukseen:

9-neulaiset
Mannesman-Tally MT-81.....**1100,-**
Panasonic KX-P 1081.....**1250,-**
Star LC-200 (väri).....**1995,-**
24-neulaiset
Star LC-24-200 (väri).....**2950,-**
Citizen Swift 24 E (väri).....**2995,-**
mustesuihku
Canon BJ-10e.....**2490,-**

Meillä on myös värinauhat näihin ja muihinkin tavallisiin kirjoittimiin.

PC-ÄÄNIKORTIT

THUNDERBOARD..... **900,-**
SOUND BLASTER 2.0 .....**995,-**
SOUND BLASTER PRO.....**1695,-**
PRO AUDIO SPECTRUM.....**1850,-**
Äänikorttien mukana tulee korttia tukeva peliylläri.
Äänikortille seuraksi:
kaiutinpari, sisältää paristo/verkko-käyttöinen vahvistin.....**280,-**

COMMODORE 64 MODULI
CHASE HQ II
120,-

Commodorelle:
Zzap-kasetit, mukana lehti

vain 20,- kpl

Megatape 14:
Turrican 2 Demo/Herobotix/
Chip´s Challenge Demo/
Golf Master
Megatape 15:
Draconus/Ocean Conqueror/
Zybex/Lunattack
Megatape 17:
Quake/Orion/Slayer/
CJ Music Demo

Suositut
DATAKASETIT **39,-**/10 kpl
BASIC-ohjelmoinnin opas,
mukana kasetit **40,-**

DISKETIT AINA VAIN EDULLISESTI – eli kannattaa ostaa kerralla tarpeeksi

5.25" DSDD	100 kpl	**180,-**
5.25" DSHD	10 kpl	**40,-**
	100 kpl	**350,-**
3.5" DSDD	50 kpl	**180,-**
	100 kpl	**290,-**
3.5" DSHD	10 kpl	**65,-**
	50 kpl	**300,-**
	100 kpl	**500,-**

Pyydä tarjous pienemmistä tai suuremmista eristä.

DISKETTILAATIKOT

40 kpl:een 3.5"	**45,-**
80 kpl:een 3.5"	**59,-**
50 kpl:een 5.25"	**49,-**
100 kpl:een 5.25"	**65,-**

KAAPELIT

TV-antennijohto	**35,-**
ST joystick/hiirijatko-johto	**39,-**
4 pelaajan adapteri/ST	**59,-**
4 pelaajan adapteri/ Amiga	**59,-**
Centronics	**60,-**
RS-232	**80,-**
ST-Scart	**120,-**
Amiga-Scart	**120,-**

Saimme uuden erän Amigan ja ST:n
NÄPPÄIMISTÖSUOJIA
– nyt todella edullisesti.
Tämä voi olla paras hankintasi pitkään aikaan
vain **25,-**/kpl

KESÄKILPAILU -92

Tilaa tällä kortilla Triosoftin tuotteita. Heinäkuun loppuun mennessä tulleet kortit osallistuvat kilpailun arvontaan. Palkintoja on luvassa aimo annos:

2 x 100 kpl diskettejä
20 x 20 kpl diskettejä
- disketit tietysti haluamassasi formaatissa
20 pelipalkintoa

Voimme myös suunnitella juuri Sinulle sopivan Amiga-kokonaisuuden.

RADIO-OHJATTAVIEN AUTOJEN KAUSI ON ALKANUT!
Meiltä löytyy autoja ja tarvikkeita moneen lähtöön ja monessa hintaluokassa. Pyydä esite tilauksesi mukana.

KYSY MYÖS EDULLISIA VAIHTOKONEITAMME:

- **Amigoita**
- **monitoreja**
- **Commodore 64-levyasemia**
- **ym.**

vun verran. Vähemmällä muistilla animaatio nyppii todella ankealla tavalla. Totta puhuen, jopa 7 megaa muistia ja nopea kiintolevy ei tunnu olevan pelille tarpeeksi. Muuten kiitettävä animaatio nykii aika ikävästi juuri väärissä paikoissa.

Roger Rabbit in Hare Raising Havoc olisi todella hauska, jos pelattavuuteen olisi kiinnitetty vähän enemmän huomiota. Tällaisenaan se on aivan liian vaikea.

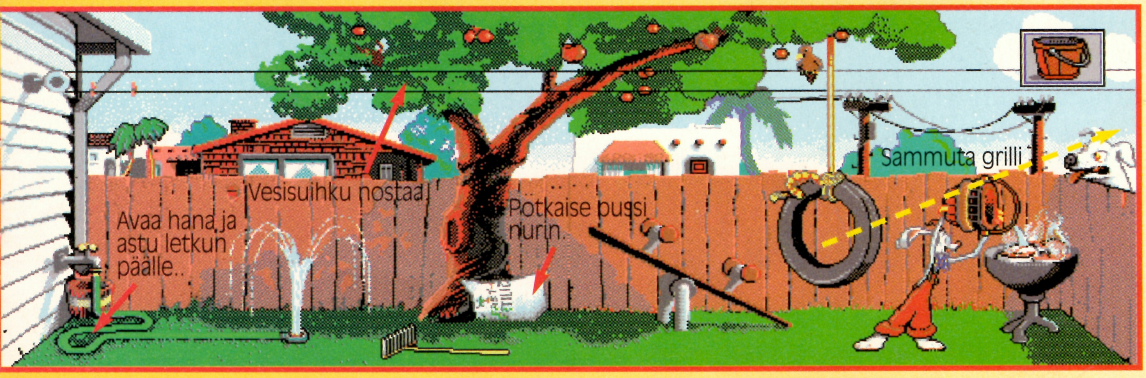
Tuija Linden
Petri Teittinen



2. Keittiö. Roger astuu banaaninkuoren päälle ja lennähtää pöydälle. Heti kun Rogerin kasvot ovat sinuun päin paina nappia!



3. Kylpyhuone. Käy lotraamassa lavuaarissa, jolloin saippua lentää lattialle. Liukastu siihen ja se solahtaa vessanpönttöön. Hyppää tuolin päältä hyllylle, ja paina fireä. Roger hyppää vaa'alle, lentää pumpun päälle ja siitä vessanpönttöön. Pyörittyään hetken pöntössä, Roger nousee sieltä saippuakuplan sisällä ja tuulettimesta tuleva lämmin ilmavirta lennättää hänet ulos ikkunasta.



4. Piha. Täytä sanko vedellä kävelemällä edestakaisin sangon ohi. Heitä vesi grilliin, ja kun liekit sammuvat hetkeksi, nappaa nopeasti liha. Poltat näppisi ja liha lennähtää keinulaudan päälle. Ravista omenapuuta, kunnes sieltä tipahtaa jättikokoinen omena keinulaudalle ja liha lentää koiran suuhun.
Nyt on kiire, sillä koira syö nopeasti pihvinpalan. Hyppää keinuun ja keinu korkealle, korkealle. Kun olet oikealla aidan päällä, paina nappia. Roger lentää aidan toiselle puolelle ja tienristeykseen.
Vinkit antoivat Tuija ja Sari.

Disney Software/
Infogrames
PC, Amiga
289,–
Näyttö: C/E/V
Ääni: Disney Sound
Source/Tandy/Sound
Blaster/PS1 Audio
Ohjaus: K/J
Levy: 3/5/H
Amiga 500–3000
vaatii kiintolevyn

Testattu:
PC 386/VGA, Amiga
2000 + kiintolevy



Toteutus

Mukavaa animaatiota, ja paljon. Samoin elokuvasta napattuja puheita ja huudahduksia pelissä on yllin kyllin. PC-versio hidastuu kohtuuttomasti, jos äänet ovat päällä.

Kynnys

Käsikirja kertoo vain sen, mitä joystickin liikkeet saavat aikaiseksi, eikä muuta. Periaatteessa ei tarvita kuin näppärät sormet.

Yhteenveto

Upeaa animaatiota ja hienoja ääniä. Peli on kuitenkin kohtuuttoman vaikea ja kaatuu omaan mahdottomuuteensa. Ongelmien selvittäminen on monesti sekunnin kymmenesosasta kiinni. Lisäksi aikaraja on aivan liian tiukka.

80



VIISI KOVAA VÄITTÄMÄÄ, JOISTA YKSI ON VALE!

BITTI MIKRO ON PC-ASIANTUNTIJA

Ehdottomasti. MikroBITISTÄ löydät asialliset ja asiantuntevat laitetestit, rakennus- ja viritysohjeet ja uusien laitteiden esittelyt. Jos pöydälläsi on PC, postiluukustasi pitäisi löytyä MikroBITTI.

BITTI MIKRO TUNTEE AMIGAN

Kuin omat taskunsa! Grafiikka, musiikki, pelit, hyötyohjelmat; kaikki on hanskassa. Eivätkä tiedot uusista laitteista ja ohjelmista varmasti ole pahitteeksi amigistillekaan. Jos sinulla on Amiga, MikroBITIN avulla saat taatusti enemmän irti koneestasi.

BITTI MIKRO ON PELIEKSPERTTI

Pitää paikkansa. Uudet ja parhaat pelit löytävät tiensä koneisiimme liki ajatusta nopeammin – ja mitä kaikkea koneisiimme kuuluukaan: erilaisia PC-versioita, Amigoita, Atareita, konsoleita ja vihdoinkin - oikeita kolikkoautomaatteja. Niillä me pelaamme läpi kaiken mahdollisen halpapeleistä CD-seikkailuihin. Tulokset löydät MikroBITIN sivuilta vinkkeinä, arvosteluina ja läpipeluuohjeina.

BITTI MIKRO ON UUTISLEHTI

Totta joka sana. MikroBITTI antaa raportit messuilta, esittelee uutuudet ja tarjoaa lukijoilleen meno-paluumatkan niin multimediaan kuin keinotodellisuuteenkin. Uutistarjontamme kattaa koto-Suomen lisäksi koko maailman, siitä pitävät huolen kirjeenvaihtajamme USA:ssa, Englannissa, Japanissa...

BITTI MIKRO PUHUU ASIANTUNTIJAKIELTÄ

Se on vale. MikroBITTI kirjoittaa ymmärrettävästi ja selvästi eikä hienostele ammattisanoilla. MikroBITTI kertoo alan asioista ja ilmiöistä tavalla, jota jokaisen mikroharrastajan on helppo ymmärtää.

BITTI MIKRO

on mikroharrastajan peruslehti. Ei siis muuta kuin tilaamaan. Numero on **(90) 120 670** ja hinta on **209 markkaa** vuodessa, kun teet edullisen jatkuvan säästötilauksen.



The Manager

Jalkapalloa kentän reunalta



Strategiapelien ja jalkapallon ystäviä viehättävät sellaiset futispelit, joissa ei tarvita muuta kuin korvien välissä sijaitsevaa harmaata massaa. Heitä varten on markkinoilla useita valmennuspelejä, joissa pelaaja ottaa seuran managerin roolin ja luotsaa joukkueensa pelistä toiseen ja toivottavasti aina kärkisijoille asti. Viime aikojen suuntaus on ollut se, että peli on sitä parempi, mitä enemmän siihen on tungettu tavaraa. Saksalaisen Software 2000:en ohjelmoima ja englantilaisen U.S. Goldin julkaisema The Manager on siinä tapauksessa varmasti aivan hillittömän hyvä peli.

Pelin käsikirja on 50-sivuinen ja täyttä asiaa. Erilaisia toimintoja ja ominaisuuksia on roppakaupalla, totta puhuen enemmän kuin tarvittaisiin. Ohjelmoijat ovat kiinnittäneet liikaa huomiota toisarvoisiin seikkoihin, kuten useisiin erilaisiin menestystä esittäviin käyriin ja kuvioihin. Valmentamiseen ja peleihin olisi puolestaan pitänyt panostaa huomattavasti enemmän.

Jospa kertoisin aivan lyhyesti, mitä kaikkea peli pitää sisällään: kymmeniä joukkueita kolmessa divisioonassa, kaikki tärkeimmät Cupit, mahdollisuus yhdestä neljään pelaajaan yhtä aikaa, sponsorivalinnat, stadionin parantaminen, monipuoliset valmennustoiminnot, kuusi harjoitusleiriä, pelitilanteita esittävät animaatiot, pelaajien osto- ja myyntilistat ja paljon, paljon muuta.

Aluksi pelaaja valitsee joukkueensa. Sen jälkeen siirrytään päävalikkoon, jossa on kuusi ikonia. Ne pitävät sisällään managementoiminnot, muiden joukkueiden tiedot, pelaajatoiminnot, Cupit, pelitilanteiden talletukset sekä poistumisen ohjelmasta. Managementoiminnoissa pelaaja voi vaikuttaa stadionin kuntoon, sponsorisopimuksiin ja pankkilainoihin, sekä tarkastella joukkueensa kuntoa ja tilannetta sarjatauluissa. Pelaajatoiminnoissa valitaan pelaajat seuraavaan peliin, hiotaan pelistrategia, ostetaan ja myydään pelaajia, sekä määrätään harjoitusohjelma. Varsinaiseen peliin päästään klikkaamalla hiirellä päävalikon ylänurkassa olevaan kalenteria.

Pelin aikana ruudun alareunassa on pelikello, joka osoittaa pelin etenemisen. Kun jotain tärkeää tapahtuu, aukeaa ruudun alempaan puoliskoon ikkuna, josta on näkymä kentälle. Animaatiot ovat todellinen pettymys. Pelaajat ovat pituudeltaan millimetrin luokkaa, eikä pelitapahtumista oikein ota selvää. Sen kyllä näkee, meneekö pallo maaliin vai ei, sillä pelaajiin verrattuna pallo on luonnottoman iso. Pelin aikana voi muuttaa strategiaa klikkaamalla oman joukkueensa ikonia. Vaihtopelaajien kentälle vienti tapahtuu samalla tavalla. Muuta pelin aikana ei voikaan tehdä.

Erätauolla peli näyttää kaikkien kolmen divisioonan taukotulokset, jonka jälkeen toinen erä alkaa. Pelin jälkeen joutuu selaamaan kuuden näytön verran tuloksia, että pääsee takaisin alkuvalikkoon. Onneksi pelissä on asetusvalikko, jonka avulla voi kytkeä pois päältä kaikki ylimääräiset tulosnäytöt.

The Manager on siis kokonaan hiiriohjattu, ainoa kerta kun näppäimistöön pitää koskea on, kun täytyy kirjoittaa oma nimensä ja silloin, kun syötetään summia, esimerkiksi pelaajia ostettaessa.

Peli on aluksi uskomattoman sekava. Kärsivällisyyden ja käsikirjan avulla pystyy kuitenkin siedettävän nopeasti oppimaan pelin hallinnan. Ainoastaan englanninkielinen käsikirja on kohtuullisen selkeä, joskin joitain ilmeisesti viime hetken lisäyksiä ei ole kirjaan asti saatu. Vartin pelaamisen jälkeen oppii nopeasti erottelemaan tärkeät toiminnot vähemmän tärkeistä. Vaikka erilaisia ikoneja on pelissä kymmeniä, vain muutama niistä on sellaisia, joiden takana täytyy käydä kurkistamassa seuraavaan peliin valmistauduttaessa. Joitakin toimintoja, kuten sponsorisopimuksia, täytyy käyttää vain aniharvoin.

Amigan The Manager on selvästi uuden aallon pelejä siinä suhteessa, että sen saa installoitua kiintolevylle. Levykkeiltä pelaaminen käy nopeasti rasittavaksi, etenkin 512 kilon muistilla varustetuissa koneissa. Peli tekee automaattisesti ramdiskin, jos se havaitsee lisämuistia, ja diskettien vaihtaminen vähenee radikaalisti. Laajentamattomista Amigoissa pelistä puuttuu lisäksi joitain toimintoja muistin vähyyden takia.

Petri Teittinen



U.S. Gold/
Software 2000
Amiga, Atari ST, PC
Muisti:1 Mt suositus
Tukee: DF1:,
kiintolevy
Testattu: Amiga

Toteutus

Ikonit ovat aika selkeitä, mutta jotkut toiminnot on piilotettu epäloogisesti väärien ikonien taakse. Äänet koostuvat samplatusta yleisön metelistä pelin aikana, ja siinä kaikki. Animaatiot ovat surkeita, pelaajien näkyessä muutaman pikselin korkuisina keppeinä.

Kynnys

Aluksi sekava, mutta opettelun jälkeen nopea käyttää. Käsikirja on paksu ja vieraskielinen. Tämän pelin tapauksessa se kannattaa lukea hyvin ennen pelaamista, ja pitää käsillä pelin aikanakin.

Yhteenveto

The Manager kuuluu selvästi valmennuspelien parhaimmistoon ja sisältää monia hienouksia, jotka puuttuvat sen kilpailijoista.

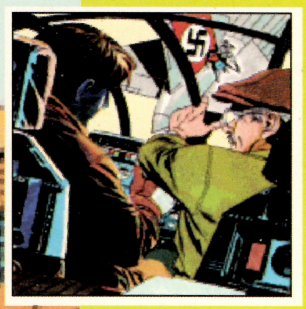
90

PELIT HUIPPU



Rocketeer

Raketti-reppu-sankari



Disney Software
289,–
Näyttö:E/V
Äänet:SoundBlaster/SoundSource/PS 1 AudioCard/Roland/AdLib
Ohjaus:N/H/J
Testattu:486/VGA

Rocketeer on alunperin kevythenkinen seikkailuelokuva Cliff "Tauno Tavallinen" Secordista, joka joutuu tahtomattaan mukaan kansainväliseen sotkuun, kun FBI:n kehittelemä rakettireppu katoaa. Pilottiässä Secord ja hänen tieteilijäystävänsä löytävät raketin ja olosuhteiden pakosta rauhantahtoisesta Cliffistä tulee jonkinasteinen amatöörisupersankari.

Pahot natsit metsästävät tuota huipputeknologian laitetta, jonka avulla toisen voimainkoitoksen lopputulos olisi voinut olla toinen. Yllättäen lopputaistelukin käydään zeppeliinin ohjaamossa ja lopulta oikeus voittaa.

Pelissä elokuvan juonta on sorvailtu pelattavammaksi, eli esimerkiksi raketilla pääsee leikkimään, kunhan voittaa lentokilpailun. Samaten yhdestä mainosnatsizeppeliinistä on monistunut kokonainen lentolaivue. Kun pommeja sataa niskaan tuhatmäärin keskellä Yhdysvaltoja alkaa itse kukin ihmetellä, mistä ihmeestä Yhdysvaltain ilmavoimille palkka maksetaan?

Kaikkein hilpeintä on se, että vastaan lentää jos jonkinnäköisiä rakettireppu-natseja. Jos kerran heillä tuo laite jo on, mihin he muka tarvitsevat Secordin vempelettä?

Grafiikka on varsin nättiä ja filmin sarjakuvamaisuus on saatu toteutettua episodien väliruuduilla, joiden puhekuplien tekstit on digitoitu. Digitointi on sellaista hyvää keskitasoa, eli selvän saa, mutta parempaankin olisi pystytty. Keskinkertaisesta äänentaltioinnista tosin on bonuksena kohtalaisen vähäinen levynrääkkäys.

Muuten äänipuoli on varsin vaikuttamaton. Taustalla hyrräävä kappale edustaa normaalia keskitasoa, joskin minifanfaarit ja kohtalaiset ääniefektit tuovat mukavaa vaihtelua. Pelattavuus on sen sijaan kohdallaan. Lentäjä-ässä tottelee näppämistöä kiltisti, ja muutenkin ohjaussysteemi pureutuu suoraan selkäytimeen.

Ikävä kyllä peli on niin hiton vaikea, että jo ensimmäinen taso tuottaa ylipääsemättömiä ongelmia. Sama linja jatkuu läpi pelin, eli tason läpi pääsee melkein, mutta täydellinen suoritus vaatii viikkojen, ellei kuukausien raadannan.

Disney Software on ei ole ajatellut loppuun asti, mikä on järkevää ja mikä ei. Rocketeer olisi varsin mukava peli, eliei vaikeustaso olisi täysin älyttömän korkea. Disneyn filosofia tuntuukin olevan "peleistä tulee nauttia kauan". Ajallisestihan tuo toteutuu, vaan nautinnon suhteen on vähän niin ja näin...

Ossi Mäntylahti

Jotta matka ei ihan heti keskeytyisi, selvitimme neljän ensimmäisen tason koodit. Viides jääköön arvoitukseksi.

1. PILOT
2. SHOOTOUT
3. CHASE
4. RESCUE

Toteutus
Graafisesti, äänellisesti ja koodillisesti varsin laadukasta.

Kynnys
Ohjekirjaa tarvitsee ainoastaan kontrollinäppäinten selvittämiseksi. Kippis sille, joka pääsee pelin läpi vähemmässä kuin kuukaudessa.

Yhteenveto
Teknisesti melko hyvin toteutettu lisenssipeli. Vaikeustaso on ikävä kyllä aivan liian korkea.

78

Addamin perheen makaaberi perhe-elämä alkoi Charles Addamsin kynästä vuonna 1937, jolloin hän raapusti ensimmäiset tästä oudosta perheestä kertovat sarjakuvastripit. Sarjan musta huumori myi ja 60-luvulla kauhuperhe löysi tiensä TV-ruutuihin. Kesti vielä kolme vuosikymmentä ennen kuin Addamit saapuivat valkokankaalle. Ocean iski haukkana lisenssiin ja Mr. Oceanin, Gary Braceyn, pitkäaikainen haave tehdä Mariontappaja toteutui. Pahaa enteilevästi peliä ryhtyi koodaamaan Oceanin in-housetiimi, joten oli syytä odotella jotain todella karmivaa, joka tosiaankaan ei tarkoita karmivaa a la "Addamsin perheen elämä".

Ilkeä kiinteistövälittäjä aikoo raivata Addamsien perhekartanon, jotta voisi rakennuttaa tilalle kauniin kerrostalokorttelin. Gomez Addamsin vaimo Morticia, heidän lapsensa Wednesday ja Puggsley, Gomezin veli Fester sekä Isoäiti on kaapattu vastarinnan pienentämiseksi ja lukittu kartanon viiteen siipeen: puutarhaan, keittiöön, kidutuskammioon, kirjastoon ja konservatorioon. Jokaista vartoi kookas vanginvartija. Niinpä Gomezin on perheen päänä pelastettava pesueensa. Jo juonenpoikasesta huomaa, että peli pohjautuu hyvin löyhästi filmiin.

Gomezin urakka alkaa eteishallista, josta hän pääsee kuhunkin osioon missä järjestyksessä tahansa, tosin Mortician vapauttaminen edellyttää muiden saattamista turvaan ensin. Päätasojen lisäksi kartanossa on lukuisia salakammioita.

Ensisilmäyksellä peli näyttää pelkältä Mario-kloonilta. Gomez juoksentelee ja hyppelee pitkin joka suuntaan vieriviä tasoja. Vastusta eivät tarjoa ainoastaan erilaiset olennot, jotka Gomez voi liiskata hyppäämällä niiden päälle aitoon Mario-tyyliin, vaan todellisen vaaran muodostaa itse kartano lukuisine ansoineen. Giljotiinit, tykit, heilurit, lattioista työntyvät piikit, sirkkelinterät sun muut yrittävät päättää isukin maallisen vaelluksen.

Gomezilla ei ole käytössään lainkaan aseita, vaikka miekkamestari onkin. Ainoa apuväline on fetsi, johon on kiinnitetty propelli. Tämän turkkilaisen innovaation avulla Gomez voi pörrätä hetken ilmassa.



Kauhuperhe kateissa

Gomezin elinvoimaa mittaa rivi sydämiä ruudun vasemmassa reunassa. Henki ei ole kallis, sillä tasoille ripotelluilla dollareilla saa lisäenergiaa ja -elämiä.

Kun Gomez on geelikampauksensa säilyttämisen uhalla taistellut tiensä perheenjäsenen tykö, eivät vangit välttämättä olekaan onnellisia. "Kiitti faija, et pelastit mut, mutta totuuden nimes mulla oli tosi nastaa", on yksi kommenteista.

Mario-kammoa potevat voivat huokaista helpotuksesta, sillä Gomezin kengänpohjia ei ole rasvattu. Niinpä Gomezin pysäyttäminen ei jatku parin spriten verran piikkeihin putoamiseen. Robocodin ja Harlequinin kontrolleihin tottuneet tarvinnevat pienoista totuttelua, ennen kuin nappi+suunta-hyppiminen luonnistuu.

Varsin kookas Raul Julia on kutistunut bittikartalla isopäiseksi tumpiksi ja käynyt plastiikkakirurgin vastaanotolla. Mutta jos unohdamme lisenssin (jonka Oceankin on unohtanut) ja tarkastelemme Gomezia objektiivisesti, on hän hyvin piirretty ja animoitu pieni mies. Spriteä on rikastettu pienillä yksityiskohdilla. Ajoittain Gomezia hermostuttaa pelaajan hitaus ja kärsimättömänä hän taputtaa jalallaan maata ja pälyilee ympärilleen kuin karatakseen ruudulta. Taustagrafiikka on huolellista ja selkeätä. Jonathan Dunnin rutiinilla sävelletty musiikki rallattaa taustalla kummemmin säväyttämättä, mutta ei ärsytäkään. Ääniefektit ovat tasohyppelypeleille tyypillisiä.

The Addams Family ei ole kovin omaperäinen, mutta poikkeaa radikaalisti Oceanin säälittävästä lisenssipelikaavasta eikä liioin muistuta liikaa Mario-pelejä. Se, mikä nostaa Addamit Amigan kolmen parhaan tasohyppelyn joukkoon, on siinä saavutettu vaikeuden balanssi. Peli on äärimmäisen vaikea, muttei turhauttava. Huolimatta tuskasta ja hiestä ovat Gomezin kohtaamat ongelmat voitettavissa.

Täytyy nostaa fetsiä Oceanin markkinointipolitiikalle. Viis lisenssin uskollisesta seuraamisesta, kunhan tuote myy. Addams-pelillä ei ole muuta yhteistä esikuvansa kanssa kuin päähenkilöt ja tapahtumapaikka, sekin hyvin löyhästi. Tavallisesti asia olisi negatiivinen, mutta The Addams Family on poikkeus, sillä Oceanin parjatut koodinvääntäjät ovat todellakin oppineet virheistään. Gary Braceyn unelma Mariontappajasta on toteutunut!

Jukka ja Pekka Piira

Ocean
Amiga, ST, C64, PC
320,–
Testattu: Amiga

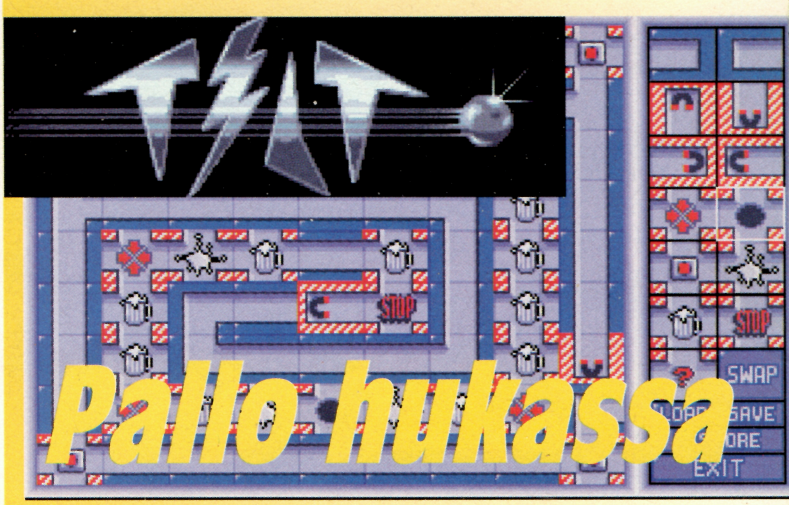
Toteutus
Tyylikästä konsoligrafiikkaa ja genrelle tyypilliset ääniefektit.

Kynnys
Helppo omaksua. Koodisanasysteemi vapauttaa jatkuvalta tasojen koluamiselta.

Yhteenveto
Ocean on vetäissyt hihastaan yhden pelattavimmista tasohyppelypeleistä ja samalla parhaimman lisenssipelinsä.

90

PELIT HUIPPU



Pallo hukassa

Makaronien maasta on saapunut uusi yritys puzzle-businesta järisyttämään. Veikeästä alkukuvasta saa käsityksen, että pelissä ohjataan personoitua palloa ansoitetuissa sokkeloissa. Ohjattavaksi osoittautuukin paloista koostuva sokkelo sankarin, Bally-pallon, alla.

Tarkoituksena on paloja siirtämällä tehdä Ballylle kulkureitti vasemmasta ylänurkasta oikeaan alalaitaan. Kenttä koostuu 81 palasta (tosin kaksi menee Ballyn lähtökoppiin), joista yksi on tyhjä. Joystickilla tai näppäimistöllä siirretään tähän tyhjään koloon pala sen vierestä eli ylhäältä, alhaalta tai sivuilta. Näin vapautuu jälleen tyhjä kolo, johon siirretään uusi haluttu pala. Tätä rutiinia noudattaen muutetaan pelialustaa. Jottei peli olisi paniikinomaista palojen asettelua sitä mukaan kun Bally kulkee, on Bally mahdollista saada vaihtamaan suuntaa.

Tavallisten käytäväpalkkien lisäksi, joita ovat kulmat, suorat, risteykset ja umpikujat, on erilaisia bonus- ja ansapaloja. Edellisistä mainittakoon pisteiden kohottaja ja limu, jälkimmäisistä Ballyn tyhjyyteen suistava notkahtava laatta. "Hupia" tarjoaa oluttuoppi, joka saattaa Ballyn epäsosiaaliseen tilaan vaikeuttaen ohjausta.

Paperilla peli kuulostaa kuivalta kuin Saharan tuuli, mutta Tilt osoittautuu varsin näppäräksi puzzle-peliksi. Haastetta tarjoaa 50 pirullisesti suunniteltua kenttää.

Kenttien ratkaisua ei opi ulkoa, mikä on omiaan lisäämään addiktiivisuutta vaikkapa vain alkukenttiä tahkoessa. Pelaajan riemuitessa kentän selvittämistä älyn riemuvoittona, seuraavalla kerralla samaa kentää pelattaessa meneekin sormi suuhun ja kyyneleet poskille.

Tilt on puettu graafisesti miellyttävään muotoon äänipuolen noudattaessa samaa linjaa. Kun valmiit kentät alkavat kyllästyttää, säntää apuun kenttäeditori, jolla voi vääntää loputtomasti uusia haasteita. Tilt sujuu kaksinpelinäkin vuorotteluperiaatteella.

Vaikka Tilt ei tarjoa mitään sinänsä mullistavaa on se pelattavaa, harmaita aivosoluja vetreyttävää viihdettä.

Jukka ja Pekka Piira

Genias
Amiga
Testattu: Amiga

Toteutus
Selkeä ulkoasu pelattavan kokonaisuuden kehyksenä.

Kynnys
Periaatteen oppii helposti, lopusta voi olla monta mieltä.

Yhteenveto
Näppärä pikku puzzleri.

82

Pelin myöhäisen ilmestymisen vuoksi kuvat puuttuvat. Toimitus valittaa tapahtunutta.



Tour of Duty 3: He-162 Volksjäger

Toisen maailmansodan lopputuloksen ollessa harvinaisen selvä saivat Hitler ja Göring jälleen yhden kuolemattomista ideoistaan: koulutetaan Hitler Jugendin jäseniä muutamalla purjekonetunnilla lentämisen saloihin, ja lyödään ne massatuotannolla valmistetun suihkuhävittäjän ohjaimiin pyyhkimään taivas Liittouneiden pommikoneista. Saksan nuorison onneksi ohjelma ei ehtinyt käynnistyä.

Volksjägerissä oli yksi vakavampi puute: vaikka se koneena olikin ihan käyttökelpoinen, vaati se kokeneen pilotin tullakseen yhtenä kappaleena alas asti.

SWOTLiin kolmas datalevyke lisää aiempaa vähemmän: saksalaisia suihkuhävittäjiä löytyy perusversioistakin jo kolme eikä He-162:ssa ole mitään piristävän ainutlaatuista ominaisuutta, ei edes Mistel-pommeja.

Suositellaan perfektionisteille ja asianharrastajille.

Nnirvi

Lucasfilm
PC
150,–
Testattu: 386/VGA

HE-162 vaatii alkuperäisen Secret Weapons of Luftwaffen eikä toimi yksinään.

85





Die Hard 2 – Die Harder

Renny Harlinin ohjaaman menestyselokuvan siirtymistä pelikoneille on saatu odottaa yllättävänkin kauan. Nyt pelin on julkaissut melkoista hiljaiseloa viettänyt englantilaisfirma Grandslam.

Kyseessä on nopeatempoinen räiskintäpeli, jossa kaikenlainen älyn käyttö on suhteellisen tarpeetonta. Pelissä onko kaikkiaan viisi eri tasoa, jotka kaikki sijoittuvat elokuvan tapaan lentokenttämiljööseen. Ensimmäisessä osassa täytyy selvitä terroristeista, jotka ovat vallanneet matkatavaraosaston. Liikkuvien hihnojen päällä matkaavat laukkukasat suojaavat mukavasti teroristeja ja edessä onkin täysi työ, jotta päästäisiin seuraaville tasoille.

Pelin ohjaus joystickillä on tehty kammottavaksi ja todella vaikeaksi. Pienikin sormien liike heittää tähtäimen ruudulla reunalta toiselle. Bandiitit tosin juoksevat ruudulle joka kerta saman kaavan mukaan, joten pienen totuttelun jälkeen alkaa ruuti palaa. Joiltakin roistoilta jää heidän kuoltuaan maahan aseita, jotka voi poimia.

Täytyy ihmetellä, että Grandslam edellisen floppinsa Hunt for the Red Octoberin perään julkaisee toisen heppoisen toimintapelin. Die Hard 2 on nimittäin korkeintaan keskinkertaista takavuosien rambo- ja wolf-lämmittelyä. Vaikka tasoja Die Hardissa on viisi, kyllästyminen iskee viimeistään toisella tasolla.

Yksinkertainen toimintapeli puoltaa aina paikkaansa, mutta rajansa kaikella.

Pietari Varola

Grandslam
C64, Amiga
145,–/199,–; 295,–
Testattu: C64 kasetti

70

Winter Supersports '92

Vuonna 1987 opitte tuntemaan sen nimellä Winter Games – vuonna 1988 se ilahdutti kaikkia nimellä The Games Winter Edition – ja nyt se on jälleen täällä. Jotteivat aivan kaikki huomaisi mistä on kyse, on nimeksi tällä kertaa saatu komealta kalskahtava Winter Supersports '92.

Mukana on peräti kahdeksan lajia pikaluistelusta suurpujotteluun. Suomalaisittain katsoen harmittaa eniten mäkihypyn puuttuminen. Murtomaa- tai ampumahiihtoa ei myöskään ole mukana. Pujottelusta sen sijaan päästään nauttimaan peräti kolmessa eri muodossa.

Tämän lisäksi mukana ovat yhden miehen kelkkailu, joukkuekelkkailu ja formulatyyppinen moottorikelkkailu. Lajivalikoiman täydentävät kaksi erilaista pikaluistelukisaa.

Pelin grafiikat ovat alkuvalikoista lähtien mainiot. Varsinkin kisastadion on onnistuttu esittämään C64-ympäristössä suorastaan upeasti. Valittavissa on yhdestä kuuteen pelaajaa, jotka voivat edustaa 14 eri maata.

Mutta mitä varten? Kaikki tämä on nähty moneen kertaan ennenkin. Winter Supersports ei tuo juuri mitään uutta urheilupeleihin. Hyvät urheilupelit ovat aina tervetulleita ja omassa lajissaan Winter Supersports '92 on aivan mainio. Huono puoli on siinä, että Epyx julkaisi saman pelin jo viitisen vuotta sitten. 1994 Lillehammerissa nähdään jälleen!

Pietari Varola

Flair Software
C64, Amiga, PC
135,–/186,–; 295,–
Testattu: C64 kasetti

82



UPDATE-AMIGA

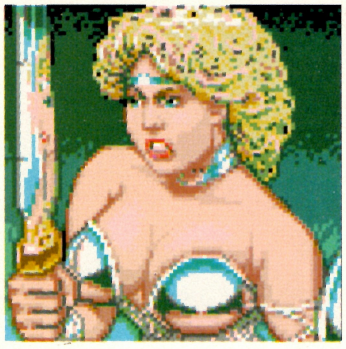
AD&D: Pools of Darkness

Pools-sarja on päässyt neljänteen ja viimeiseen osansa. PoD heittää seikkailijansa Pools of Radiancen takaisiin maisemiin kymmenen vuoden vierähdettyä. Arkkivihollinen Bane on seonnut lopullisesti ja aikoo tuhota koko maailman apulaistensa avulla. Siinä sitten pitäisi antaa Banelle turpiin, varsinkin kun PoD tarjoaa laajimman tähänastisista AD&D-maailmoista levittäytyen peräti neljään ulottuvuuteen.

Tämän ja muutaman uuden hirviön ja loitsun lisäksi PoD ei oikeastaan tarjoa uudistuksia kaavoihinsa kangistuneeseen systeemiin, joka on säilynyt suhteellisen samana sitten Pools of Radiancen. Eniten viritystä kaipaisi tahmea taistelusysteemi.

Toteutukseltaan PoD edustaa hännänhuippua Forgotten Realms -sarjassa. Visuaalisesti peli on amatöörimäinen. Sama ianikuinen taistelugrafiikka riipii näköelimiä, tosin hirviöt ovat nättejä. 3D-ikkunasta nähtynä maailma näyttää tosi masentavalta. Pikkuiset välikuvat ovat huonosti PC-versiosta konver-





toituja ilman sen kummempaa jälkikäsittelyä, muutama poikkeuskin joukkoon tosin mahtuu.

Hiiriohjaus on sulavaa, vaikka valikkojen määrää on liioiteltu. Lisälevaria suositellaan, muutoin vartalonsa estetiikkaa vaaliva saa epämieluisan poikkeaman ranteeseensa.

PoDia suositellaan pienoisin varauksin ensimmäiseksi AD&D- peliksi, sillä vaikeustaso saattaa olla shokeeraava. PoD päättää tyylillä sen, minkä Pools of Radiance aloitti unohtumattomasti.

Jukka ja Pekka Piira

SSI/U.S. Gold
Amiga, PC
325,–
Testattu: Amiga (1 Mt)

87

UPDATE-C64

Super Space invaders

Super Space Invaders on Taiton kolikkopelistä kääräisty päivitetty versio historiallisesta pelistä, joka 1979 järisytti maailmaa dramaattisesti. Bonuksena se on jo ilmestynytkin alkuvuodesta.

Kuvaruudun ylälaidasta lipuu muukalaisarmadoita maailmanvalloitus mielessä. Telluksen puolustuksena on pelaajan (tai kahden) kontrolloima tykkitorni. Super Space Invaders eroaa muinaisesta esi-isästään parannetuin grafiikoin, loppuhirviöin, lisäasein sekä lehmien puolustus -välipelillä. Katkeroituneet maanviljelijät voivatkin kuvitella vihulaiset EY-peikoiksi.

Taustamaisemia löytyy maalaisidyllistä tekokuihin tyylikkäinä ja hyvin sävytettyinä. Spritet ovat vaatimattomia pieniä läiskiä, paitsi kivat lehmät. Kuusnepan kolme+kohinasta on irroiteltu yllättävän rupuisia efektejä. Tykkien pauke kuulostaa lähinnä rottalaumalta.

Pelattavuudessa ei ole moittimista, mutta ketä nyky-yhteiskunnan älyllistä edustajaa kiinnostaa monotoonisesti vapisevien alienien räiskintä? Edellytyksenä onkin, ettei pääkopassa kipinöi yhtään ajattelevaa solua.

Jukka ja Pekka Piira

Domark
Amiga, ST, PC, C64
136,–/186,–
Testattu: C64

67

UPDATE-AMIGA

SimAnt



Pelaajan on ohjattava muurahaisten elämää keltaiseksi muurahaiseksi nimetyn yksilön kautta. Päämäärä riippuu pelimoodista. Pikapeli keskittyy kamppailuun punaisia kumppaneita vastaan, pääpelissä onnellinen koiranomistaja häädetään talostaan ja kokeellisessa moodissa murkut alistetaan koe-eläimiksi. Lisäksi tarjolla on opastettu kiertokäynti pelin optioihin.

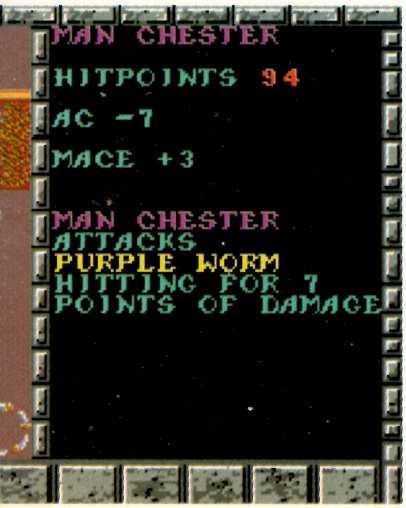
On ilahduttavaa kerrankin nähdä huolella ja sydämellä työstetty Amiga-käännös lukuisten heikkojen PC-imurointien seassa. Mitään isompien koneiden optioita ei ole menetetty käännöksessä. Grafiikkatiloja on kaksi koneen kapasiteetista riippuen. Hi-res-moodi ei eroa PC- ja Mac-versioista, lo-res tarjoaa kaiken "karkeampana". Vain äänipuoli ei ole mitoitettu Amigalle.

SimAnt on hauska ja seikkaperäinen sukellus muurahaisten maailmaan. Pelin manuaali on erinomainen muurahaisoppikirja muun ohella. Sieltä löytyy kaikki, mitä aina olet halunnut tietää muurahaisista, muttet ole rohjennut kysyä.

Jukka ja Pekka Piira

Ocean/Maxis
Amiga, Mac, PC
450,–
Testattu: Amiga 500, 1 Mt
Lo-res: 1 Mt tai enemmän.
Hi-res: 2 Mt + A3000, 2000, 2500 + de-interlacer
1 Mt Low-Res
2 Mt High-res interlace (1 Mt Chip Ram, 1 Mt Fast Ram)
Kiintolevy vaaditaan.

82





COVERT ACTION

UPDATE-AMIGA

Covert Action

Covert Action heittää pelaajansa peitetoiminnan kiehtovaan maailmaan. Pelaaja ottaa salaisen agentin roolin taistelussa pahaa korruptiota vastaan.

Agentikseen voi valita joko Maximilliam Remmingtonin tai hänen Maxine-sisarensa. Max (kumpi tahansa) toimii pääasiassa CIA:lle ja hänen tehtävänään on estää globaaliset rikosoperaatiot. Rikollisia operaatioita ovat muun muassa urheilukisojen sabotaasi a la Munchen v. 72 ja uuden superhuumen kehittäminen ja markkinointi. Suunnitelmien toteutumiseksi tarvitaan useiden osapuolien saumatonta yhteistyötä.

Johtolankoja Max saa murtautumalla juonessa mukana olevien järjestöjen piilopaikkoihin, seuraamalla epäiltyjä autolla tai salakuuntelemalla tietoverkostoa. Jokainen edellisistä on mini-arcadeosio. Maxin päätarkoituksena on napata pääpomo, joita on yhtä paljon kuin rikollisorganisaatioita. Onnistuneen tehtävän jälkeen pelaaja saa pisteitä Microprosen vanhempien pelien tyyliin ja Max pääsee lomalle.

Niin mielenkiintoiselta kuin peli kuulostaakin, on totuus karuakin karumpi: pelaaja on vain

passiivinen sivustakatsoja. Kaikki johtolangat järjestäytyvät automaattisesti tiedostoihin ja yhdistyvät kauniisti toisiinsa. Pelaajalle ei jää itse ajateltavaa tai jäsennöitävää.

Peliin on käytetty 32 väriä, mutta mihin ihmeeseen ne on hukattu?! Kuvat ovat aneemisia, onnettomia sommitelmia. Äänipuoli on ohut ja monotonisesti jyskyttävä musiikki riipii hermoja. Arcade-osiot ovat kuin Basicilla ohjelmoituja.

Sid Meier on iskenyt kirveensä kiveen.

Jukka ja Pekka Piira

Microprose
Amiga, ST, PC
350,–
1 Mt, tukee
lisälevyasemaa/kiintolevyä
Testattu: Amiga

74



UPDATE-AMIGA

Eye of the Beholder II – The Legend of Darkmoon

Kauan ei Xanatharin lahtaamisesta kasaksi irtosilmiä ehtinyt kulua, kun Waterdeepin metsään jo katoilee onnettomia seikkailijoita. Pahan alkuperäksi epäillään metsän siimeksessä sijaitsevaa Darkmoonin temppeliä. Niinpä Khelban, Waterdeepin lordien mystikko, repäisee sankarijoukon elonkorjuujuhlista selvittämään tätä mystistä ilmiötä.

Sillä aikaa kun PC-pelurit nautiskelivat EOB:n mahtavasta jatko-osasta, joutuivat amigistit tyytymään mitä erilaisimpiin korvikkeisiin. Mutta SSI on yllättänyt nopeudellaan, sillä EOB 2 on ilmestynyt Amiga-tarralla lätkäistynä vain puoli vuotta PC:tä jäljessä.

Graafisesti Amiga-versio ei häpeä PC:n rinnalla. Värejä on luonnollisesti vähemmän, mutta eroa ei huomaa. Tunnelmalliset taustat ovat väritetty huolellisesti valitulla paletilla. Sankareiden potretit ovat hitusen persoonallisempia kuin PC:ssä, mikä johtuu kauttaaltaan herkemmistä pastellisävyistä. Hirviöt kärsivät yhä animaatioanemiasta, mutta ovat näyttäviä. Peliin oikeat puitteet luova intro on säestetty tunnelmallisella musiikilla. Ääniefektit ovat kuitenkin samanlaisia kuin EOB:ssa, tosin kaiuttimista kantautuu uuttakin örinää.

Alun pikkumetsässä tanssitaan susien kanssa, mutta sen jälkeen vastus pahenee. Temppelin syövereistä ryömii vastaan mitä moninaisempia otuksia, jopa sankkoina joukkoina. Hirviöt eivät paini enää höyhensarjassa, mutta ovat suhteellisen helppo vastus varsinkin EOB:sta imaistulle tappajajoukolle. Siitä huolimatta ehtii kleerille tulla hiki hattuun monen monta kertaa.





EOB 2 imaisee pelaajansa välittömästi seikkailun syövereihin, eikä hellitä ennenkuin loppudemo rullaa ruutuun. Pakkoostos jokaiselle itseään kunnioittavalle amigistille.

Jukka ja Pekka Piira

SSI/U.S. Gold
Amiga, PC
350,–
1 Mt, A500+-yhteensopiva
Lisälevyasema/kiintolevy
suositeltava
Testattu: Amiga

96

PELIT HUIPPU

Over The Net

Rantalentopallo on ainakin Amerikassa uskomattoman suosittu kesäurheilulaji. Peliä pelataan lähes perinteisen lentopallon säännöin, mutta siten, että kummallakin puolella on vain kaksi pelaajaa. Pelaamista vaikeuttaa vielä jalkojen alla soljuva pehmeä hiekka. Ilmeisesti Italiassakin peliä harrastetaan, sillä italialainen Genias on tehnyt rantalentiksestä tietokoneversion laiskiaisille ja niille, jotka eivät kestä auringonpaistetta tai tulikuumaa hiekkaa.

Alkuvalikoista valitaan ohjaustapa, pelin pituus, pelityyppi, pisteytys ja nopeus. Kun pelaaja on vielä valinnut joukkueensa, voi peli alkaa. Näppäimistöltä pelaavat voivat varautua aikamoiseen ruljanssiin. Over The Net on nimittäin niin uskomattoman huonosti ohjelmoitu, että käsikirja luettelee monen monta sääntöä, mitkä täytyy pitää mielessä näppikseltä pelattaessa. Esimerkiksi miekkonen lähtee liikkeelle näppäimen osoittamaan suuntaan, kunhan nappulaa osaa painaa oikealla tavalla! Jos jotain nappulaa pitää pohjassa liian kauan, ei peli vastaanota enää ainuttakaan näppäimenpainallusta koko loppupelin aikana. Suorastaan uskomatonta osaamattomuutta, jos minulta kysytään.

Lyöntinappulasta miekkonen sitten tekee joko syötön tai iskun, hieman tilanteesta riippuen. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, ettei pelaajalla ole oikeastaan minkäänlaista kontrollia siihen, mitä ruudulla oleva sälli tekee kun lyöntinappulaa painetaan.

Joystickohjaus toimii lähes moitteetta. Ainoa iso miinus on edelleen se, ettei pelaaja voi mitenkään kontrolloida syöttönsä tai iskulyöntinsä suuntaa. Upeat hyökkäysstrategiat voi siis unohtaa heti kättelyssä.

Pitkiä palloralleja pelin aikana toki tulee. Pitkän pallon päätteeksi onkin aivan uskomattoman raivostuttavaa, kun tietokoneen ohjaama vastustaja iskee pallon metritolkulla pitkäksi, mutta saa silti pisteen! Ruudulla näkyvät kentän rajat taitavatkin pääasiassa olla vain ohjeellisia.

Over The Net on surkeasti ohjelmoitu, mielenkiinnoton ja huonosti suunniteltu peli, joka voi kiinnostaa vain elämänurakseen lentopallon valinneita.

Petri Teittinen

Genias
Amiga, Atari ST, PC
Testattu: PC VGA

41

Ratkaise

LeChuck's Revenge MONKEY ISLAND

Kuka LeChuck oikein onkaan?





Guybrush Threepwood lähtee Monkey Island kakkosessa etsimään kaikkien aikojen legendaarisinta aarretta Big Whoopia. Pulmia kuitenkin riittää, ja niihin tulee apua nyt. Vihdoinkin.

Ensimmäisenä pulmana on edesmenneen LeChuckin kumppani Largo LeGrande, joka terrorisoi Scabb-saaren asukkaita mafian ottein ja on muun muassa takavarikoinut kaikki laivat. Largo on raivattava tieltä toimittamalla vanhalle tutulle voodoogurulle Mojolle ainekset nukkea varten: jotakin päästä (peruukki), jotakin vaatteista (rintaliivit), jotakin elämännesteistä (räkää) ja jotakin esi-isiltä (sääriluu).

Ihan aluksi lähde vasemmalle tutkimaan kaupunkia. Vastaasi tulee ilkeä pikkumies Largo, joka varastaa rahasi ja jättää näyttämön. Nyi lapio irti sillan oikealla puolella olevasta kyltistä. Kartoittaja Wallyn luota saat revittyä itsellesi hieman paperia. Samaten voit ilkeydenpuuskassa pihistää Wallyn monokkelin hänen laittaessaan sen pöydälle hieroakseen silmiään.

Suuntaa baariin ja heitä huulta baarimikon kanssa kunnes Largo saapuu paikalle, nyysii baarimikon rahat ja räkäisee vielä vastapäiseen seinään. Kuivaa räkä seinältä Wallyn paperilla ja lähde pois baarista. Katsele tarkemmin baarilaivaa ja huomaat, että laitimmainen ikkuna on auki. Astu siitä sisään ja pölli veitsi keittiön pöydältä.

Asuntolaivan omistaja ei suostu vuokraamaan sinulle huonetta, joten päästä kostoksi hänen alligaattorinsa vapaaksi veitsellä. Ota juustonaksuja krokon ruokakupista ja avaa Largon huoneen ovi.

Toimi nopeasti ja nappaa mukaasi hänen peruukkinsa. Mene pesulaan. Aikasi kuluksi voit juoruta kolmen merirosvon kanssa ja hankkia yhden kahdeksikonpalan. Yrittäessäsi ottaa ämpäriä merirosvot ryhtyvät protestoimaan. Juttele kauniita ja saat ämpärin mukaasi.

Lähde ulos kaupungista suoalueelle. Täytä ämpäri mudalla ja astu veneeseen. Soutele pääkallon suuhun asti. Pöydältä löytyy tarkasti tiiraamalla jojonaru, jonka nappaat mukaasi. Tutki taikajuomia kunnes löydät "Ash 2 Life" -juoman. Yrittäessäsi ottaa sitä mukaan, Guybrush huomaa sen olevan pelkkä esittelymallin ja marssii Mojon puhutteluun. Kysele Largosta ja lupaa auttaa voodoonuken tekemisessä.

Poistu suolta ja kulje hautausmaan etäisimmälle kukkulalle. Kaiva kaikkein laitimmaisesta haudasta lapiolla Largon isovanhemman sääriluu ja sinulla onkin jo kolme neljästä nukenpalasesta. Palaa Largon huoneeseen, sulje ovi ja viritä mutasanko oven päälle. Piiloudu verhon taakse ja odota, kunnes Largo tulee sisään. Hirveästi sadatellen Largo saa ämpärin päähänsä ja asiaa pesulaan. Seuraa häntä ja palaa huoneeseen. Largo on piilottanut pyykkikuitin oven taakse, josta sen voi helposti puhaltaa. Anna lappu Martylle ja saat Largon rintaliivit.

Nyt sinulla on kaikki voodootarvikkeet, joten nenä kohti Mojon taloa. Hän tekee sinulle sie-





Vastaus on kaksi.







vän pienen nuken, joka on ihan Largon näköinen, ja antaa mukaan pari kivaa neulaa. Uteliaana luonteena tietenkin menet Largon huoneeseen ja tökit nukkea neuloilla. Largo ei tykkää ja lähtee lätkimään saarelta napaten samalla mukaansa LeChuckin parran.

Rotta loukkuun

Rahapula yllättää ikävästi ja rannaltakaan ei löydy kuin pikkuinen tikku. Jospa sen kivan merirosvorotan saisi myytyä jollekin. Pyydystä se käyttämällä tikkua, narua ja juustonaksuja laatikkoon. Alakerran kokki varmaan arvostaisi sitä, joten pudota se soppaan. Kysäise baarimikolta onko soppa kohta jo valmista. Hemmo ei näemmä arvosta rottakeittoa, joten kokki lentää kaaressa ulos. Baarimikko tarjoaa sinulle kokinvirkaa ja lupaa vielä viikon palkan (420 kahdeksikonpalaa) etukäteen. Homma kuitenkin tuntuu sen verran tylsältä, että päätät lähteä nostelemaan ikkunan kautta.

Nyt voitkin lähteä lätkimään saarelta. Kapteeni Dread auttaa auliisti kunhan annat hänelle Wallyn monokkelin ja 20 kahdeksikonpalaa. Ota papukaijanruokasäkki mukaasi ja suuntaa Phatt-saarelle.



Ennen kuin ehdit tehdä mitään Phatt-saarella karvainen vartija pidättää sinut ja vie kuvernöörin Phattin puheille. Ruokakellojen kilkatuksen välissä saat tietoosi, että LeChuck on tarjonnut sinusta palkkion ja rosvomainen kuvernööri aikoo kähmiä sen omiin käpäliinsä. Sinut heitetään vankilaan.

Kun kerran joudut näemmä



viettämään täällä jonkin aikaa päätät tehdä olosi edes hieman mukavammaksi ja pöyhit sänkyä. Patjan alta löydät irtonaisen tikun. Läheisestä luurangosta lähtee sääriluu mukaasi kunhan hieman vilautat sille keppiä. Lahjo koira sääriluulla ja nappaa pieni avain mukaasi. Avaa sellin ovi ja ota hyllyltä sekä gorillaetä manillakirjekuoret. Gorillan kuoresta löytyy banaani ja posetiivi, manillakuoresta omat tavarasi.

Mene kirjastoon. Majakan pienoismallin sisältä taskuusi joutuu minilinssi. Hanki kirjastonhoitajalta kirjastokortti ja etsi kortistosta seuraavat kirjat "Vuosisatamme suurimmat hylyt" Onnettomuudet-otsikon (Disasters) alta, "Voodooreseptit" Reseptien kohdalta ja mikä tahansa kolmas kirja. Pyydä kirjastonhoitajaa etsimään nuo kirjat minkä jälkeen suunnistat kirjaston viereiselle kujalle.



Kujalla näet pikkumiehen juuri voittaneen onnenpyörässä. Seuraa häntä seuraavalle kujalle, jossa näet hänen huijaavan härskisti. Koputa oveen ja kerro sisäpuolella olevalle häiskälle vastauksena hänen ensin näyttämänsä sormien määrä. Eli kun näkymätön kysyy esimerkiksi: jos tämä on kolme (näyttää kahta sormea), niin mikä tämä on (näyttää neljää sormea), niin vastaus on kaksi, eli ensimmäiseksi näytettyjen sormien määrä. Kaikki muu pölinä on hämäystä.

Saat tietoosi onnenpyörän seuraavan voittonumeron, eli siirry pelaamaan. Voitoiksi riittää pelkkä kutsukirje, mutta voit tietysti pelata kolme kertaa hyvän vitsin toivossa. Riennä kuvernöörin palatsille.

Palatsin portaiden alapäässä on karvainen vartija, jota voi varoittaa kolmipäisestä apinasta tai tulipalosta, ja hän lähtee. Kuvernöörin vatsan päällä on kirja, jonka vaihdat varovasti siihen "mikä tahansa kirjaan". Saamasi kirja on "Kuuluisia piraattien sanontoja".



Seuraavaksi mene Booty-saarelle antiikkikauppaan ja osta sulkakynä, laivan torvi, saha ja papukaijan peili. Ensi alkuun kauppias ei suostu myymään peiliä, joten osta "Varokaa papukaijaa" -kyltti. Ripusta siemensäkki koukkuun ja peili on sinun.

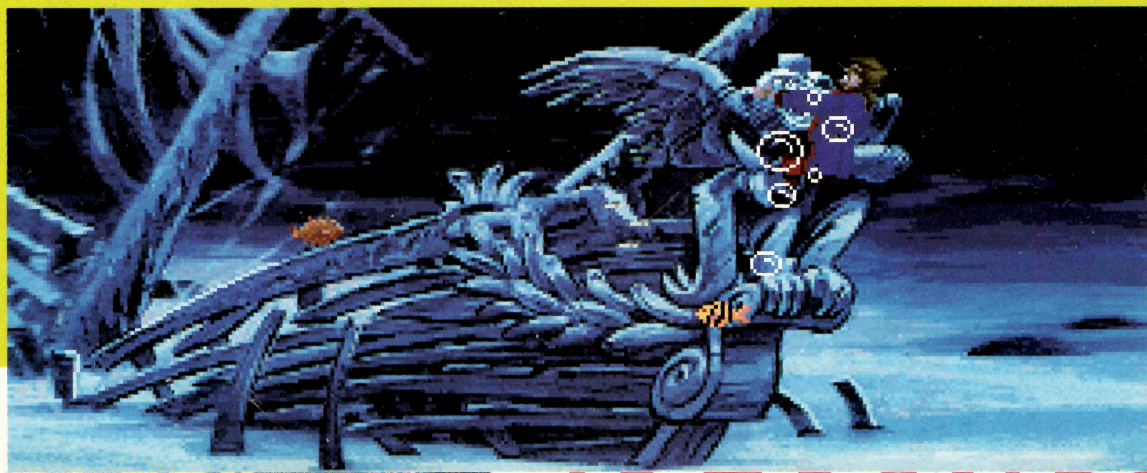
Näytä kutsukirjettä pukuvuokraajalle niin saat itsellesi tyylikkään naamiaisasun. Ota laivanvuokraaja-Katelta mukaasi esite ja kulje kuvernöörin talolle. Anna kutsukirje vartijalle minkä jälkeen pukeudu naamiaispukuusi. Pääset huvilaan.

Vanha rakkaus ei ruostu

Kierrä talon taakse ja ärsytä kokkia kolistelemalla roskatynnyreitä. Et halua tehdä tuttavuutta lihakirveen kanssa, joten juokse pikaisesti talon ympäri keittiöön ja sulje ovi. Ota kala saavista ja luiki ovesta ulos.

Talon sisältä saat mukaasi ensimmäisen kartanpalan. Mutta yrittäessäsi pakoon puutarhuri nappaa sinut kiinni ja vie sinut kuvernööri Elaine Marleyn (!) luokse. Juttele kohteliaasti (ja nimenomaan kohteliaasti), mutta ennemmin tai myöhemmin Elaine suutahtaa ja heittää kartan ikkunasta ulos. Ennen kuin poistut, ota vanhan airon lisäksi ulkoa vahtikoira. Yrittäessäsi ottaa karttaa tuuli puhaltaa sen rotkon reunalle, josta sinulla ei ole mitään mahdollisuuksia sitä saada. Palaa Phatt-saarelle.

Lyö kalastajan kanssa vetoa, että saat suuremman kalan kuin hän ja huijaa häntä keittiöstä kääntämälläsi kalalla. Saat onkivavan. Palaa Bootylle, missä on-









git kartan rotkosta. Viime hetkellä lokki lentää ohi napaten kartan koukusta. Seuraa lintua suurelle puulle. Iske airo koloon kiinni ja astu sille. Unen jälkeen poimi aironpalaset maasta ja matkaa Scabb-saarelle.

Korjauta airo puusepän verstaassa Scabbilla. Väliaikainen kirjastokortti käy henkilöllisyystodistuksesta, joten pääset ostamaan keltaista ja sinistä limua. Sekoita nämä keskenään niin syntyy vihreää mönjää. Aseta banaani metronomin päälle ja nappaa apina mukaasi. Pesulan laiskat piraatit kaipaavat hieman toimintaa – sahaa oikenpuolimmaisen puujalka poikki. Puuseppä lähtee korjaamaan jalkaa, ja voit vapaasti varastaa verstaasta vasaran ja kourallisen nauloja. Palaa Bootylle, Stanin kauppaan.

Kun viimeinkin saat suunvuoron pyydä Stania esittelemään ruumisarkkua. Tyyppi on niin suurisuinen, että suljet kannen ja naulaat sen kiinni. Ota kryptan avain seinältä, kulje oikealla olevaan sylkykilpailuun.

Vaikka mitä tekisit räkä ei lennä tarpeeksi pitkälle, joten pienoinen huijaus on paikallaan. Imaise ensin suuhusi vihreää mönjää, jotta syljestäsi tulisi tiukkaa tavaraa. Puhalla laivatorveen, jolloin sylkymestari lähtee katsomaan mistä on kysymys. Siirtele nopeasti lippuja hieman lähemmäksi (Pick up flag). Ota osaa kilpailuun, henkäise syvään ja odota sopivaa tuulenpuuskaa (oikeanpuoleisen naikkosen vyö alkaa lepattaa). Sopivalla hetkellä klikkaa "Ptoieeee" ja lima lentää kauniisti. VAROITUS: Laivantorvijuttu ei toimi kuin pari kertaa!

On Mikki merelle lähtenyt

Antiikkikauppias antaa palkinnostasi 6 000 kahdeksikonpalaa, kunhan kehut sen ensin pilviin ("Siinä on LeChuckin tappajan limaa"). Nyt sinulla on varaa vuokrata Katen lasipohjainen laiva. Ensin kuitenkin tarkista Hullun Apinan koordinaatit "Vuosisatamme suurimmat hylyt" -kirjasta. Vuokraa Katen laiva ja näytä hänelle koordinaatit Dredin kartasta. Sukella veteen ja nappaa pää apinakeulakuvalta. Nykäise ankkuriköydestä jolloin Kate vetää sinut ylös.

Vaihda apinanpää antiikkikauppian karttaan ja lähde suurelle puulle. Laita airo seuraavaan koloon, astu sille, ota edellinen airo edellisestä kolosta ja aseta se seuraavaan. Astu seuraavalle airolle, ota airo edellisestä... Viimein saavut ylös. Ota kaukoputki yhdeltä alustalta, mene majaan, jonka oviverho heiluu. Koirasi etsii ilolla oikean kartan. Siirry Phatt-saarelle.

Kate ja grogi

Kate ei suostunut antamaan sinulle yhtään groginkorviketta, joten kosta temppu liimaamalla esite etsintäkuulutuksen päälle. Poistu ruudusta ja hetken kuluttua karvainen vartija pidättää Katen, joka joutuu selliin. Avaa vankilan ulko-ovi ja nyysi kirjekuori hyllyltä. Ota groginkorvike vanilla envelopesta. Siirry vesiputouksen päällyställe, josta löydät pumpun.

Vääntääksesi vesiputouksen pois päältä tarvitset jakoavaimen (MONKEY wrench). Sellainen on mukanasi, kunhan hieman käytät aivojasi... Väännä vesiputous pois päältä ja kulje sen toiselle puolelle. Kiipeä kukkulan laella olevaan mökkiin. Huikkaa sisällä olevalle häiskälle "Terve, nimeni on Guybrush Threepwood – valmistaudu kuolemaan". Hän ei kuitenkaan tykkää väkivallasta vaan haastaa Guybrushin juomakilpailuun. Kun saat grogimukin eteesi tyhjennä se huonekasvin juurelle ja täytä se groginkorvikkeella. Rommimestari ei kestä grogia, vaan läsähtää maahan.

Avaa ikkunaluukut ja tunge peili peilinkehyksiin. Aseta kaukoputki apinanpatsaan käteen. Paina mieleesi mihin tiileen valonsäde osoittaa. Räpelöi tiiltä ja putoat kellariin. Kylpyammeessa on yksi kartanpala. Nappaa se mukaasi ja palaa Scabb-saarelle.

Viimeinen pala kartasta

Kipitä hautausmaalla olevaan kryptaan. Oven avaat Stanin avaimella. Lueskele "Kuuluisien merirosvojen sanontoja" ja pane merkille mitä kokki sanoi. Avaa se arkku, jossa on kokin sanat. Ota hieman tuhkaa mukaasi ja käväise Mojon luona. Tämä antaa mukaasi "Tuhka eläväksi" -pulveria. Ripottele sitä tuhkien päälle ja kokki herää henkiin. Hän ei voi levätä rauhassa, koska muistelee jättäneensä kaasut päälle nakkikojussaan. Siirry rannalla olevaan pikkumökkiin ja väännä kaasut pois päältä. Nyt kokki suostuu antamaan viimeisen kartanpalasen sinulle.

Onneksi olkoon. Olet viimein onnistunut hankkimaan kaikki neljä kartanpalaa, mutta et saa niistä mitään selvää. Tarvitset asiantuntijan – Wallyn. Vie kartat Wallylle ja anna hänelle majakan linssi. Tämä pyytää sinua hakemaan rakkaustaikajuoman Mojolta. Tottele kiltisti ja käppäile Mojon luo.

Sillä välin LeChuck & Cumppanit kaappaavat Wallyn. Mojo aistii tämän ja kehottaa sinua kiirehtimään Woodstickiin. Kartoittajan pöytään on raavittu viesti. Luettuasi viestin palaa rämeelle. Joku on jättänyt sinne LeChuckille osoitetun puulaatikon. Avaa laatikko ja kömmi sisälle.



Astu ulos laatikosta, poistu oikealle, ohi kylttien, aina vankiselleille saakka. Jutele mukavia Wallyn kanssa ja palaa kylteille. Kävele oikeanpuoleisesta aukosta sisään niin saavut huoneeseen, jossa on luuveistoksia seinällä.

Muistanet unen, jossa kirjoitit säkeitä ylös? Hyvä. Katso limaista paperia ja paina mieleesi jokaisen säkeistön luiden järjestys, välittämättä säkeistön viimeisestä rivistä. Esimerkiksi, jos ensimmäinen säkeistö on: " The head bone is connected to rib bone, The rib bone is connected to arm bone, The arm bone is connected to lip bone", etsit patsaan, jossa on pääluu, kylkiluu ja käsiluu päällekkäin, painat sitä ja astut sisään. Sitten vain seuraava säkeistö tutkittavaksi.

Lopulta saavut ison oven luokse, jota ei oikein saa auki. Ei hätiä mitiä, oven keskellä on pienempi ovi, joka ei ole edes lukossa. Avaa se ja astu sisään LeChuckin toimistoon. Seinällä riippuu iso avain, jota tarvitset Wallyn pelastamiseen. Yrittäessäsi ottaa sitä LeChuck pudottaa katosta päällesi ison häkin, joka vangitsee sinut.



Vankina

Joudut Wallyn kanssa klassiseen tilanteeseen – riippumaan happokuopan päälle, kynttilän polttaessa teitä kiinnipitävää narua poikki. Heitä LeChuckin kanssa herjaa, kunnes tämä lähtee vetämään. Imaise vieteripillillä vihreää mönjää sisääsi ja syljeskele ympäriinsä. Tähtää oikealla olevaan kilpeen, josta lima sopivasti osuttuaan kimpoaa soikon kautta kynttilään (tadaa).

LeChuck ryntää huoneeseen etsimään teitä, mutta olette ehtineet juuri ja juuri karkuun. Paha puoli asiassa on se, ettette tiedä ollenkaan missä olette. Avaa juju-kassi ja raapaise yksi tulitikku...



Laskeuduttuasi saarelle nosta mäasta martinilasi, rautakanki ja pullo. Avaa rautakangella tislauslaitteen viereinen tynnyri ja ota kuivakeksi, jonka annat papukaijalle. Riko pullo kiveen, johon laskeuduit. Täytä martinilasi merivedellä ja tislaa se isossa vehkeessä. Jos haluat nauraa, puhu Herman Toothrootille ja arvaile noin 60 väriä, kunnes voit valita "Kaikki värit". Muuta hyötyä ei Hermanista ole.

Lähde viidakkoon ja käänny ensimmäisestä risteyksestä vasemmalle. Seuraa polkua kunnes saavut puun luo, jonka oksasta riippuu pussi. Käytä rikkinäistä pulloa pussiin jolloin maahan putoaa paketillinen kuivattuja keksejä. Käytä martinilasia siihen ja saat kaksi keksiä.

Palaa ensimmäiseen risteykseen ja lähde oikealle. Ota seuraavasta risteyksestä arkusta dynamiittia ja jatka keskimmäistä polkua pitkin, kunnes saavut dinosauruksen muotoisen patsaan luo. Anna papukaijalle toinen keksi, ja mene pohjoiseen, kunnes saavut kiviröykkiölle. Anna viimeinen keksisi papukaijalle ja suuntaa itään. Ole tarkkana ja vahdi maata silmä kovana, sillä X on aika ovelassa paikassa. Kun viimein olet löytänyt oikean kohdan kaiva siitä, kunnes "maaperä" muuttuu liian kovaksi. Sytytä dynamiitti ja tunge se koloon. Alhaalla sido köysi rautakankeen. Käytä näin saamaasi lassoa kuopan reunoihin.

Pienen putouksen jälkeen löydät itsesi jälleen pimeästä huoneesta. Väännä valot päälle kytkimestä (...) ja tapaat vanhan ystäväsi LeChuckin! Hänellä on jotain erittäin epämiellyttävää mukanaan - voodoonukke SINUSTA.

LeChuckista eroon

Pyri kohti ensiapuhuonetta (oikealla). Kun olet sinne viimein päässyt nappaa pöytälaatikosta lääkeruisku ja roskakorista kumikäsineet (avaa roskis ensin). LeChuckhan väitti olevansa veljesi, joten kuollut isäsi on myös hänen isänsä. Nappaa luurangon pääkallo mukaasi.

Siirry tarvikevarastoon First Aid -kyltin viereen, jossa avaa kaikki laatikot ja poimi mukaasi juuriolutta, nukke ja ilmapallo. Elevator-kyltin vieressä olevassa varastossa paina grogikoneen rahanpalautusvipua ja odottele LeChuckin ilmaantumista. Hän aikoo taas leikkiä nukellansa, mutta huomaakin maassa olevan lantin. LeChuckin kumartuessa poimimaan sitä hänen alushousunsa pursottavat ulos. Tarraa kiinni vyötärönauhasta ja repäise LUJAA.

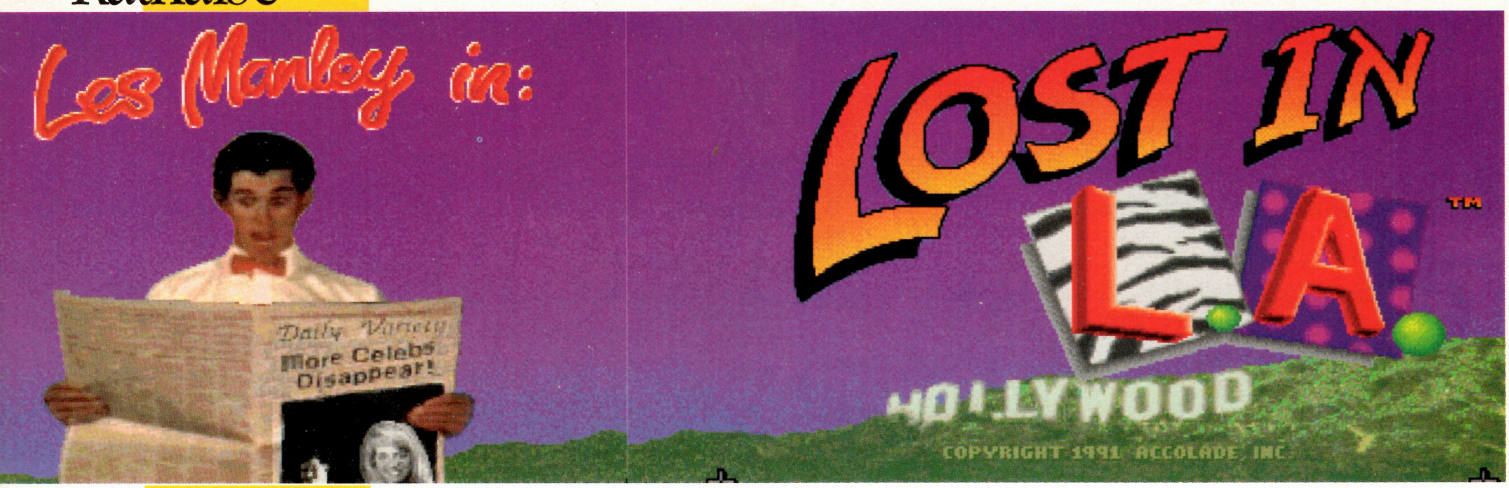
Tapaat LeChuckin kohta puoliin uudestaan. Hänen sylkipärskeensä käyvät ärsyttämään, joten tarjoa hänelle Stanin nenäliinaa nenän pyyhkimiseksi. LeChuck ei osaa arvostaa sosiaalisuuttasi vaan zappailee sinua uudestaan. Nyt paahda hissiin. Hissin painorajoitus on 1000 paunaa, helppo juttu, eihän Guybrush senvertaa paina. Mutta joku älykääpiö on tunkenut sinne 900 paunaa painavan laatikon! Hissi ei lähde mihinkään kun painoraja ylittyy.

Lampsi grogikoneen luokse ja täytä ilmapallo ja kumihanskat heliumilla. Nyt painosi on keventynyt ja hissi lähtee kiltisti liikkeelle. Ennen kuin painat kahvaa odota LeChuckin ilmaantumista. Väännä kahvaa, jolloin zombien parta jää hissinoven väliin. Takavarikoit sen tietysti.

Ylhäällä pääset tuttuun maisemaan. Tunge LeChuckin kalsarit, nukke, pääkallo, LeChuckin parta ja käytetty nenäliina jujukassiin. Käytä myös nukkea ja ravista. Aja hissillä alas odottelemaan LeChuckin ilmaantumista. Tyypin saapuessa tökkäise nukkea lääkeruiskulla, repäise jalka irti ja ota maski pois.

Ossi & Panu Mäntylahti





Kadonneen vahan metsästäjät

●● Les ja hänen vanha ystävänsä Helmut ratkaisevat yhteistuumin Mad Waxin salaisuuden. Kuka onkaan supertähtien salaperäisten katoamisten takana?

Lesin vanha ystävä, maailman pienin supertähti Helmut on kutsunut Lesin Hollywoodiin, jossa supertähdet viime aikoina ovat alkaneet salaperäisesti katoilla. Helmut tosin väittää heidän matkustaneen hyvin ansaitulle lomalle. Les ja Helmut sopivat tapaamisesta Pitillä, rannalla. Kun Les saapuu paikalle ei Helmutia näy missään...

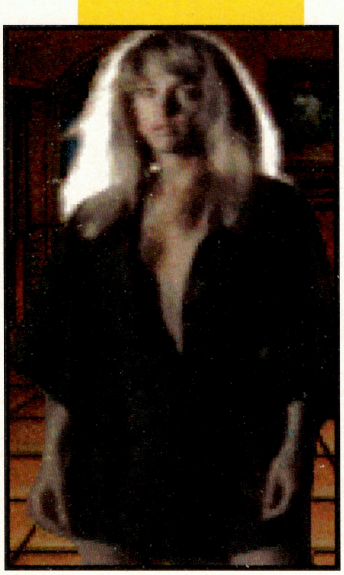
Auringonpimennys rannalla

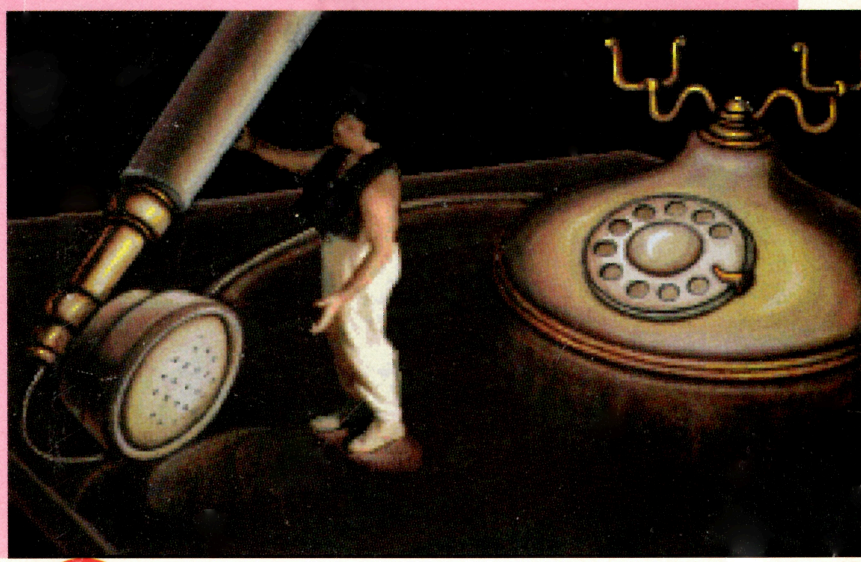
Les on nyt Pitillä. Etsiskeltyään Helmutia hetken hän saapuu lehtiautomaatin luo. Ikävä kyllä Lesillä ei ole rahaa, joten hän ei voi ostaa lehteä, mutta hän yrittää tiirailla lasin läpi kannen tekstejä. Lehdessä ei kuitenkaan lue mitään Helmutista, vaan tulevasta auringonpimennyksestä.

Seuraavaksi Les tapaa rantavahti Lancen rannalla. Lance kertoo Helmutin tunteneen bodarityöt. Hän kertoo myös henkilöistä, jotka kannattaa tavata ja paikoista, jotka kannattaa nähdä. Keskustelun kuluessa tulee auringonpimennys, jonka aikana Les ottaa kaikessa hiljaisuudessa Lancen huivin. Lance ei onneksi huomaa mitään.

Kun Les kertoo bodarityöille olevansa Lancen ystävä, he kertovat hänelle Maladonnan suhteesta sekä poliisiystävästään Rockista. Rockilta voisi saada tietoa katoamisista, joten Les lähtee kohti Hollywood Boulevardia. Boulevardilla Les etsii poliisin, joka ohjaa olematonta liikennettä. Les kertoo poliisille olevansa tyttöjen ystävä, ja hän suostuu kertomaan LAPDista, valtavan tarkoin suojatusta tietokannasta, jossa tieto katoamisista on. Hän myös mainitsee ohimennen salasanasta.

Les puhuu pariskunnan kanssa ja saa selville, että he haluavat kuvan tähdestä. Kun käy ilmi, että Les on Helmutin ystävä he haluavat kuvan hänestä.







Vastalahjaksi he antavat LA:n kartan, samanlaisen kuin Lesillä on jo.

Les löytää Rodeo Driveltä pulun pensaasta. Kun hän tökkää sitä, se lentää auton yli, jonka etulasiin se jättää pikku muiston. Nappaa läjä mukaan luottokortilla. Sitä tarvitaan sitä vielä!

Sunset-vinen kulmalla on katukaupustelija. Kun Les puhuu hänelle paljastuu, että hänet on juuri siirretty eikä hän tunne paikkoja. Kun Les antaa hänelle ylimääräisen karttansa, hän antaa vastalahjaksi Lesille kannettavan puhelimen.

Boyz' N the Hills

Les palaa bulevardille ja puhuu oikealla laidalla olevan kulman vieressä seisovalle pojalle, joka esittelee itsensä Bladeksi ja kertoo olevansa hakkeri. Hän odottaa puhelinsoittoa, mutta hänellä ei ole puhelinta. Kun Les antaa hänelle puhelimen, hän auttaa Lesiä saamaan salasanan LAPDiin. Vaikka hän muuta väittääkin alkaa salasana kirjaimilla EL.

Kadun toisella puolella olevassa motellissa Les saa tietää Bladen oikean nimen olevan Peacechild. Kun Les lähtee motellista Murphy näyttää kädellä tietä ulos ja paljastaa lipun. Sen saa kun palaa motelliin ja pyytää sitä. Samalla Les saa myös filmirullan, joka on tyhjä.

Kun Les palaa Bladen luokse ja sanoo häntä Peacechildiksi, hän auttaa ja kertoo, että Boyzit ovat oikeasti rikkaiden lapsia ja asuvat kukkuloilla, joilla Helmutkin asui, joten he ovat saattaneet nähdä jotain.

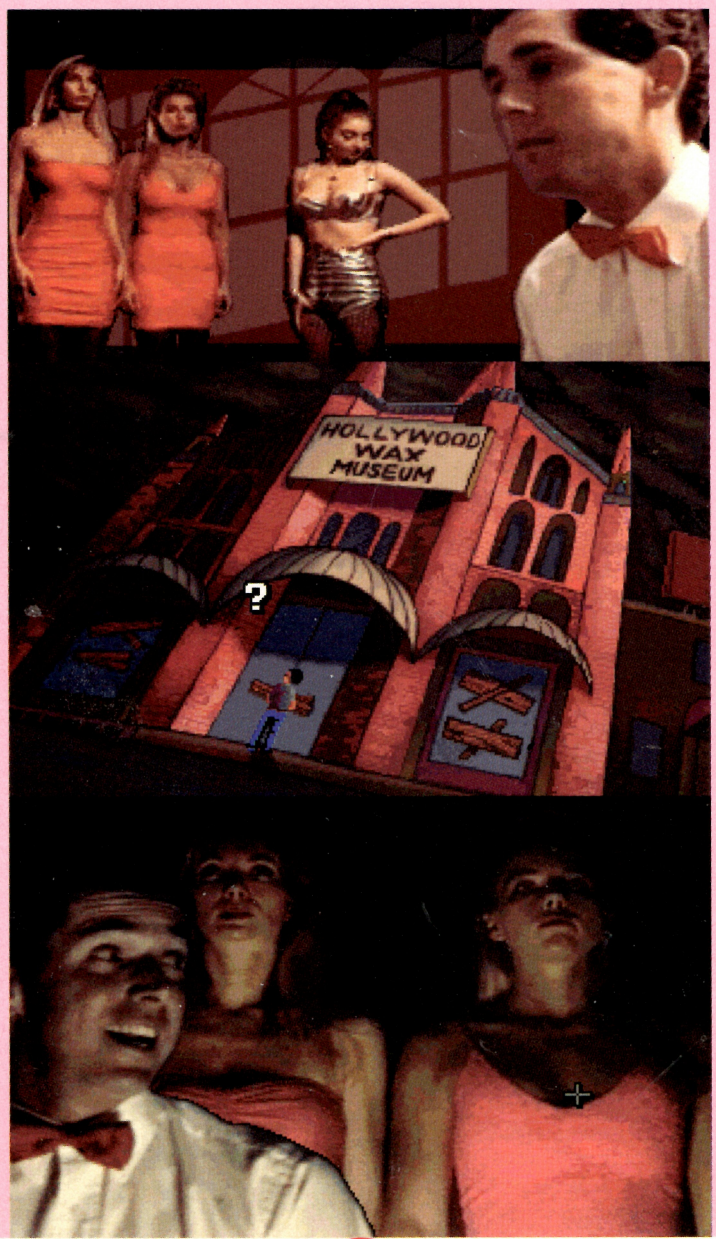
Les käy kuvauttamassa itsensä tähtien kanssa valokuvausliikkeessä. Sitä ennen hän antaa myyjälle filmin, jonka Murray antoi. Les pääsee kuvaan Lafonda Turnerin kanssa, jonka jälkeen hän lähtee panttilainaamolle.

Boyzit oleilevat bulevardin vasemmassa alalaidassa. Kun Les on selvinnyt heidän RAP-testistään, he kertovat mitä tapahtui sinä iltana kun Helmut kaapattiin. Liikkeeseen pääsee vilauttamalla Lancen huivia.

Boottidisketti kateissa

Liikkeenpitäjä Diamond omistaa kannettavan tietokoneen, mutta sanoo ettei se toimi. Keskustelun jälkeen selviää, ettei vika ole koneessa vaan boottidiskettin puuttumisessa. Diamond, joka keräilee tähtien valokuvia, ei omista vielä Lafondan valokuvaa ja suostuu vaihtamaan kannettavan siihen.

Nyt Les pääsee mutapainiesitykseen Club Mudiin. Bobille täytyy antaa Murraylta saatu lippu, ja show alkaa.



Aamulla Les herää sängyssä kahden naisen ympäröimänä. Koska hän ei muista mitään eilisillasta, naiset kertovat hänelle mitä tapahtui. Pienen keskustelun jälkeen Dominique antaa Lesille boottilevyn, joka tarvitaan tietokoneen käynnistämiseen.

Seuraavaksi Les murtautuu salasanalla (elvis) LAPDiin. Kaikki tiedot katoamisista tulevat näkyviin. Pääepäillyiksi paljastuvat Maladonna ja Abe Goldstein. Luettuaan tiedot Les pääsee vihdoin Paramountin studioille, kun kertoo vahdille LAPDissa olleista tiedoista.

Les ei kuitenkaan pääse tapaamaan Abe Goldsteinia, koska ei ole ISO tähti. Siispä Lesin on tultava sellaiseksi.

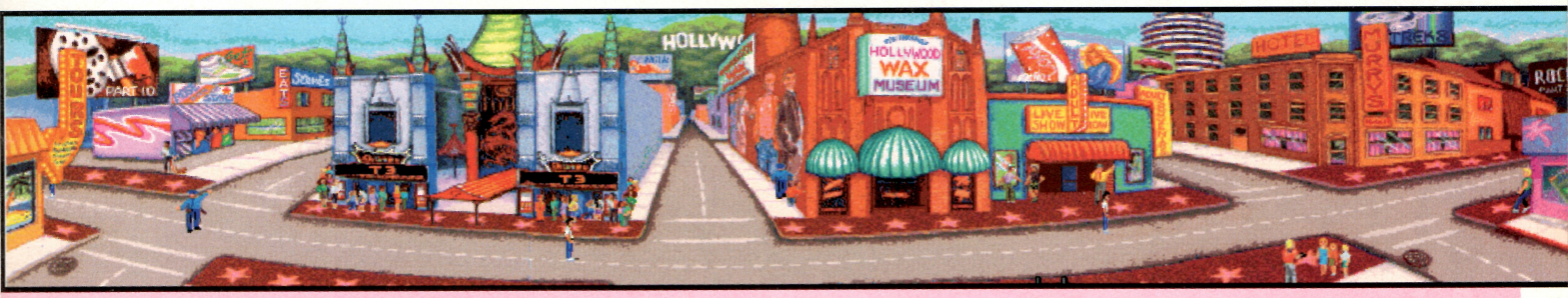
Les tutkii hangaarit ja toteaa että yksi niistä on auki. Les huomaa joutuneensa kauhuelokuvan lavasteisiin. Rannalla on vene, joka tarkemman tutkiskelun jälkeen paljastuu merikelvottomaksi pienen reiän takia. Reiän voi tukkia linnunjätöksillä. Nyt Les voi soutaa kauempana näkyvälle talolle.

Kun Les on ollut hetken laiturilla selviää, mikä elokuva on kyseessä. Les menee talolle, jonne ilmaantuu Jason Myers. Sano Jasonille Freddyn olevan pelottavampi. Pikku animaation jälkeen piilotettu studion ovi paljastuu. Ennen lähtöään Les ottaa kirveen talteen ja poistuu lavasteista kyltin kohdalla olevasta ovesta.

Seuraavaksi Les tulee ääniosastolle ja keskeyttää Maladonnan musiikkivideon kuvaukset. Kuitenkin kaksi kykyjenetsijää huomaavat Lesin. Nyt Les tarvitsee enää agentin päästäkseen supertähdeksi!

Ekonominen nenä

Sunset-vinen kulmalla on agenttitoimisto. Saadakseen agentin Lesin on ensin hankittava valokuva itsestään. Onneksi valokuvaamo on nurkan takana. Ikävä



kyllä valokuvaaja ei hyväksy Lesiä sellaisenaan, vaan vaatii että Les käy plastiikkakirurgilla. Sellainen on Rodeo Drivellä. Les pyytää taloudellista vaihtoehtoa ja saa uuden nenän. Nyt valokuvaaja hyväksyy Lesin.

Kun Lesillä on valokuvat hän palaa agenttitoimistoon. Agentti kertoo Lesin tarvitsevan uusia vaatteita Aben tapaamista varten. Suurten tähtien suosima muotivaateliike sijaitsee Rodeo drivellä. Liikkeessä Les sanoo katselevansa itse ja kävelee vaatteiden taakse. Maladonna tulee liikkeeseen ja Les salakuuntelee heidän keskustelunsa kostosta.

Les on nyt Aben asunnolla. Kun Les on kertonut tarinansa kysyy Abe, haluaisiko hän tähdeksi Les Manley -elokuvaan. Les vastaa kieltävästi. Abe kutsuu Lesin juhliin. Keskustelun jälkeen siirrytäänkin suoraan Nickin kartanolle juhlimaan.

Juhlissa Les syyttää Maladonnaa kaappauksista ja hän ja Abe alkavat riidellä. Riitaa kestää pitkään. Lopulta kun he lopettavat, Les näkee kahden naisen ja Maladonnan keskustelevan. Naiset kaappaavat Maladonnan ja ajavat pois valkealla limusiinilla. Les seuraa limusiinia Hollywoodin suljetulle vahamuseolle.

Kovaa peliä vahamuseossa

Les katkoo lankut oven edestä kirveellä. Tutkittuaan museota hän saapuu LaFondan, Maladonnan ja Helmutin vahakuvien luo. Les nappaa pienen palan vahaa jommasta kummasta naisesta. Soihdulla, joka on seinällä, Les valaisee Helmutia esittävää patsasta ja karmea totuus paljastuu. Patsas ei olekaan patsas vaan vahattu Helmut!

Yhtäkkiä ilmestyvät zombienaiset Lesin taakse ja kaappaavat hänet. Les kahlitaan pöytään. Paikalle ilmestyy mies ja kaikkien naamioiden takaa paljastuu kaiken pahan alku ja juuri, itse Mad Wax.

Les jätti soihdun palamaan Helmutin viereen ja se on sulattanut vahan Helmutin ympäriltä. Helmut on valmis toimimaan. Helmut poimii soihdun vierestään ja tutkittuaan hetken museota löytää Conanin vahapatsaan. Hän sulattaa miekan irti soihdulla. Vieressä olevalta Tarzanin patsaalta hän ottaa lannevaatteen miekalla.

Helmut palaa paikkaan, jossa hän oli vahattuna ja nirhaisee miekalla palan vahaa alustasta. Vahasta hän tekee kupin ja täyttää sen Alienin suusta tippuvalla hapolla. Löydettyään sarkofagin hän avaa sen miekan avulla.

Helmut näkee valtavan pitkän portaikon. Portaita pitkin on turha yrittääkään, joten hän hyppää alas käyttäen lannevaatetta laskuvarjona. Lesin kahleet saa sulatettua hapolla.

Kirkontorni vahamuseossa

Kun kahleet ovat sulaneet, kaappaa Mad Wax Helmutin ja juoksee ylös. Samaan aikaan hänen uskolliset palvelijansa Tappajazombiebimbot yrittävät syödä Lesin. Niistä selviää vilauttamalla luottokorttia.

Kuva siirtyy kellotornin huipulle, missä käydään viimeinen taisto. Luukkua näpäyttämällä Les kiipeää torniin.

Les puhuu Mad Waxille, mutta koska järkipuhe ei näytä auttavan Les näyttää hänelle luottokorttia. Silloin Mad Wax vetää esiin aseen. Kun Les yrittää vetää narusta, puree Helmut Mad Waxia sormeen. Les työntää vahaa korviinsa ja Helmut alkaa soittaa valtavaa kelloa. Mad Waxin korvat ovat suojaamattomat, joten hän lähes kuolee kellon kumistessa. Kun Les yrittää ottaa asetta, lentää Helmut lepakolla Mad Waxin viereen ja menee kontalleen tämän jalan taakse. Helmutin näyttäessä merkin Les tönäisee Mad Waxia ja tämä tippuu alas kirkontornista. Loppudemot voivat alkaa.



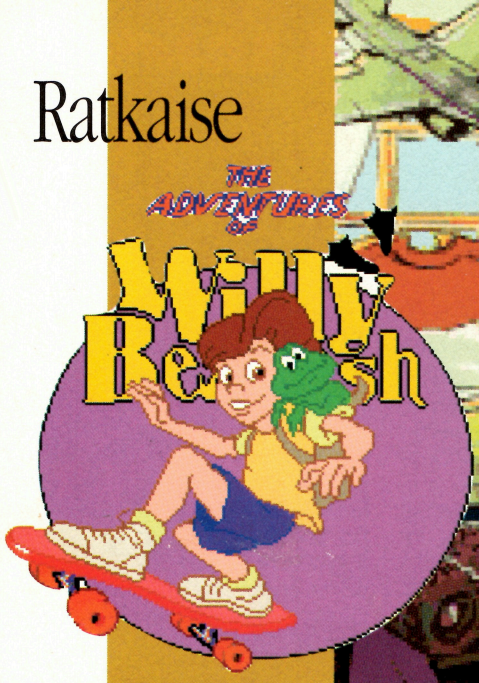
Mikko Mattila
Jukka Kuosmanen







Ratkaise







Olisiko kiva olla 9-vuotias?



●● Koulu loppuu tänään ja alkaa kaikkien odottama kesäloma. 9-vuotiaan Willyn suurin unelma on voittaa kesälomalla kansainvälinen Nintarin MM-mestaruus. Mutta ei mene Willyllä hyvin: jälki-istuntoa rapsahtaa vielä viimeisenä koulupäivänä.



Päivä 1: Äidin pikku apulainen

Peli alkaa jälki-istunnossa. Koeta pysyä poissa ongelmista ja vastaa asiallisesti opettajan kysymyksiin. Voit avata pulpetin ja ottaa sieltä joitakin tavaroita, mutta selviät ilmankin. Odota kiltisti kunnes jälki-istunto loppuu ja pääset kotiin. Vie koiraa ulos ja syötä sitä aina kun on tarve. Ole muutenkin kiltti poika ja vältä vaikeuksia, koska erimielisyydet vanhempien kanssa kohottavat "ongelmamittaria".

Viestit kannattaa kuunnella puhelinvastaajasta, joka on eteisen pöydällä. Pieni Nintarin pelausharjoitus Willyn huoneessa ei ole ollenkaan hassumpi ajatus ja siinä kuluu sopivasti aikaa.

Pian äiti kutsuu sinut keittiöön ja tarvitsee apuasi. Vie pikkusisko ulos keinumaan, mutta älä anna liikaa vauhtia tai muuten käy kalpaten. Seuraava tehtävä on pilkkoa porkkanoita, mutta vahingossa pilkot kättäsi siinä samalla. Haava kannattaa heti mennä hoitamaan yläkerran wc:hen. Tipauta tippa jodia haavaan ennen kuin laitat sen päälle laastarin.

Varasta jossain vaiheessa isosiskosi päiväkirja hänen huoneensa pöydältä ja säädä myös lattialla olevaa vaakaa.

Kohta ruoka on valmista ja sinut kutsutaan syömään. Valitettavasti menetät Nintarin avaimen musiikkikokeen huonon menestyksen takia ja isosiskosi saa ruveta vartioimaan avainta. Anna koiralle ruokaa pöydästä sen sitä kerjätessä.

Ruoan jälkeen mene olohuoneeseen ja puhu isälle. Suostu leikkaamaan ruoho takapihalta, saat pari tärkeää taalaa. Mene pikkusiskosi huoneeseen ja nosta hänet ylös sängylle, niin ongelmamittarisi näyttää parempia arvoja. Äiti pyytää sinua antamaan isosiskollesi hoitoaineen wc:n pöydältä, joten tee se.

Nyt on hyvä tilaisuus kiristää Nintarin avain takaisin. Saat sen vaihtamalla sen päiväkirjaan. Parempi keino on heittää Horny uimaan siskon kylpyyn ja napata avain sillä aikaa. Päiväkirjalla voit myöhemmin vaihtaa itsellesi himoitsemasi Mickey Morris -kortin kaveriltasi. Ratkaisun kannalta tällä ei kuitenkaan ole merkitystä.

Pelaa Nintaria ja ota huoneestasi sammakon ruokapurkki ennen nukkumaanmenoa. Nukkumaan et pääse ennen kuin äiti



kehottaa sinua, mutta älä myöhästy. Jos et saa aikaa kulumaan, voit aina siirtää sitä eteenpäin tavaraluettelostasi.

Päivä 2: Voi ystävät ja lapsenvahdit!

Anna aamiaista pikkusiskolle ja koiralle. Isäsi sai edellispäivänä potkut ja pääsee nyt työhaastatteluun Tootsweetiin. Pese isän auto ja saat viisi dollaria. Auton pesun jälkeen on taas aika kunnella viestit puhelinvastaajasta. Ennen kuin lähdet kavereiden luokse majalle käy olohuoneessa ja vie koira ulos.

Dana on tuonut lainaamansa lehden takaisin, joten ota se majan kaiteen reunalta. Puhele kavereillesi ja kerro myös sammakkohyppykilpailusta, jonka mainoksen näit televisiosta aamiaisella. Dana ei halua ilmoittaa sammakkoaan kilpailuun, mutta kutsuu kaverukset pizzalle. Lähde majasta ja pääset automaattisesti pizzeriaan. Ystävällinen valokuvaaja suostuu ottamaan kaveruksista kuvan, mutta se maksaa dollarin. Maksa valokuvaajalle ja saat kuvan, jota tulet tarvitsemaan. Willylle sattuu pieni vahinko ja pahalta näyttää.

Spider käy kiinni, mutta repliikki "Päästä minut – varoitan sinua" auttaa hetkeksi pulasta ja pääset pizzerian wc:hen. Poista seinästä tupakointikieltotarra ja heitä se roskakoriin. Kun yrität lähteä, Spider tulee vessaan kiristämään sinua. Anna hänelle lehti, jonka sait Danalta, ja hän jättää sinut rauhaan. Myöhemmin näet, kuinka hän sytyttää tupakan vessassa ja lentää pois koko pizzeriasta. Ystävykset palaavat kohta automaattisesti majalle.

Voit nyt vaikka mennä kavereitten kanssa suihkulähteen luokse harjoittamaan sammakoita kilpailua varten. Voit myös ostaa colapullon suihkulähteen luona. Juota Hornylle limua ja näet, mihin se pystyy. Älä kuitenkaan tee sitä itse kilpailussa tai sinut diskataan dopingien käytöstä.

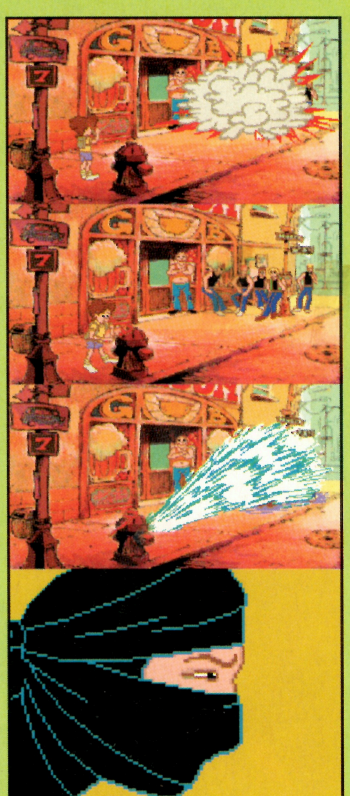
Lähde majasta ja mene West Fromptoniin pizzerian lähistöllä olevalle kioskille. Painata valokuvaajan ottama kuva t-paidalle ja maksa viisi dollaria. Kioskin vieressä on lottoautomaatti, josta saat joltakulta unohtuneen lottokupongin. Anna t-paita Danalle ja hän suostuu lähtemään kanssasi sammakkohyppykilpailuun.

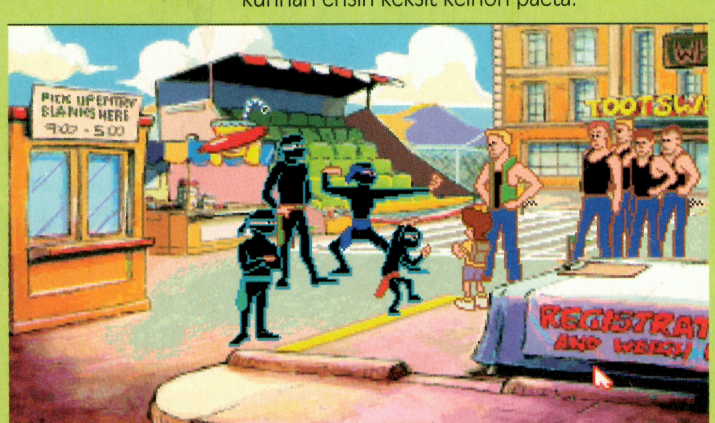


Ole kiltti poika ja pese isin auto. Rahaa tulet vielä tarvitsemaan.

Mene seuraavaksi kotiin ja odottele, kunnes kello on viisi illalla ja äiti kutsuu sinut eteiseen tervehtimään lastenhoitajaa, joka tulee hoitamaan teitä siksi aikaa, kun vanhemmat ovat juhlissa.

Lastenhoitaja syöttää teille matospagettia ja osoittautuu lopulta vampyyrilepakoksi! Juokse kylpyhuoneeseen ottamaan hiuslakkapullo, jolla tähtäämällä (hiiren oikea nappi) lepakon vauhti hidastuu hetkeksi. Juokse nopeasti pikkusiskon huoneeseen hakemaan valkea hiiri ja sitten äkkiä olohuoneeseen. Hyppää sohvan taakse, pane hiiri pöydälle ja huido imurilla lepakkoa muuttamalla kursori tähtäimeksi, ja imaise lepakko imuriin. Lopulta kaikki paljastuukin vain pahaksi painajaiseksi ja heräät kohta kolmannen päivän aamuna.


Vanhat ystäväsi käyttävät itämaisia taistelutaitojaan ja päästävät sinut pälkähästä, kunhan ensin keksit keinon paeta.



Päivä 3: Japanilaista taistelutaitoa

Mene keittiöön ja ruoki koira. Mene olohuoneeseen ja vie Brianna taas leikkimään. Voit vielä hakea majalta punamuurahaisia.

Lähde West Fromptoniin ja poimi suihkulähteestä yksi lantti. Ei kannata olla ahne, sillä jos poimit toisen lantin, poliisi vie sinut putkaan. Yritä mennä lautalle, joka on laiturissa suihkulähteen vieressä. Lauttavahdi pyytää sinulta lanttia, joten anna äsken löytämäsi hänelle.

Lautalla otat japanilaisperheestä kuvan ja siitä kiitokseksi saat savupommin ja heittotähden.

Nouda sammakkohyppykilpailun ilmoittautumislomake Tootsweetin rakennuksen pihalla olevasta lippukioskista. Seuraavaksi mene Union-nimiseen paikkaan kuuntelemaan vesijohtotyöläisten lakkopuhetta, ja sitten kapakkaan nimeltä Golden Bowl. Portsari-Ray ei päästä sinua sisään, mutta yritä sitkeästi. Paikalle saapuu jengi, joka aikoo tehdä sinusta selvää jälkeä. Portsari ei voi jättää ovea, mutta auttaa sinua heittämällä jakoavaimen.

Heitä äkkiä savupommi jengin päälle, ja sillä aikaa kun jengiä ympäröi sankka savu, avaa vesiposti vieressäsi jakoavaimella ja JUOKSE!

Suunnista kohti Tootsweetia, josta löydät tutun japanilaisperheen. Kerro heille, että olet pulassa ja he auttavat sinua. Älä puhu mitään poliisista, he ymmärtävät sinut kuitenkin väärin.

Japanilaisperhe on saanut



ninjakoulutuksen ja lätkii jengin Tootsweetin katolla maan rakoon. Hyvän illallisen jälkeen japanilaiset heittävät sinut kotiin limusiinillaan ja voit mennä nukkumaan.

Päivä 4: Se suuri päivä

Mene aamulla ruoan jälkeen keittiöön ja anna koiralle ruokaa. Sen jälkeen mene olohuoneeseen ja vie koira ulos. Seuraavaksi suunnista lautalle ja pääset ilmaiskyydillä joen yli.

Sammakkohyppykilpailut alkavat kohta, joten mene muun sakin kanssa Tootsweetiin kilpailemaan. Kun sammakot ovat pöydällä tuomarin edessä, anna omalle sammakollesi sammakon ruokapurkista ruokaa, jolloin myös pahin kilpailijasi turbosammakko syö sitä. Aterionti alkaa väsyttää turbosammakkoa ja se nukahtaa ruokalevolle. Anna seuraavaksi kilpailulippusi tuomarille.

Kilpailu alkaa. Sammakkosi hyppää, kun painat hyppynappia. Sitä kannattaa painaa silloin kun hypyn voimamittari on suurimmillaan. Sinun pitää joko voittaa tai tulla toiseksi. Kisan jälkeen sammakot vangitaan Leonan seuraavaa ateriaansa varten.

Oman sammakkosi onnistuu kuitenkin paeta kiinniottajia vähäksi aikaa Tootsweetin rakennukseen, joten lähde perään. Joudut kuitenkin järjestysmiehen kiinniottamaksi salakuunnellessasi isäsi ja Leonan välistä keskustelua.

Järjestysmies vie sinut vahtikopin sisälle ja näet samalla vahtikopin televisiosta turvakameran tallentamaa kuvaa, jossa sammakkosi juuri vangitaan. Kiinnitä ketju ja Nintarin avain yhteen ja käytä sitä hypnotisoimaan järjestysmiestä.

Eteesi ilmestyy valikko, josta pitää valita oikea hypnotisointitaikasana. Oikea taikasana on "hoopa coiler agamemnon". Tämän valittuasi lähde nopeasti ulos vahtikopista ja oletkin jo kohta ulkona rakennuksesta. Rakennuksen ulkopuolella odottaa lehtimies onnitellen sinua hyvän kisamenestyksesi johdosta, ja saat samalla palkinnoksi muun muassa vesiskootterin.



Mitäs Humpfordin kartanossa oikein puuhaillaankaan?

Ritareita, kokkeja ja sammakoita

Vesiskootteri odottaa laiturin vieressä. Aja vesiskootterilla Humpfordin kartanoon ja mene suoraan sisälle. Nyt kannattaa tallentaa. Sisällä on papukaija, jolle sinun pitää puhua kauniisti ja kuunnella kärsivällisesti sen jutut loppuun. Älä koske haarniskaan.

Mene oikealle ruokasaliin ja laske pöydällä oleva pikari lat-



Kokista pääsee eroon näin!





tialle, jonka jälkeen ota se mukaasi. Älä ota pöydältä muita astioita, paitsi pöytäliina.

Laske pöytäliina eteisessä olleen haarniskan alle. Kaada haarniska, pöytäliina vaimentaa kolinan. Ota haarniskasta kypärä ja kartta, joita tulet tarvitsemaan myöhemmin.



Mene seuraavaksi keittiöön. Käytä kuppia kokkiin ja Willy heittää kupin kokin yli niin, että kokki lopettaa työnsä ja katselee kupin perään eikä näe Willyä. Hiippaile kokin taakse ja kaada liedellä olevasta paistinpannusta rasvaa ison padan ja kokin väliin. Työnnä rasvassa hyvin liukuvaa pataa eteenpäin lähemmäksi kokkia.

Mene seuraavaksi takaisin siihen osaan keittiötä, missä olit, kun tulit keittiöön. Hyppää liukuhihnalle, jossa näet sammakoidenkin roikkuvan. Kun tulet kokin kohdalle, hän pelästyy ja tippuu pataan, jonka äsken työnsit hänen taakseen. Vaienna kirkuva kokki haarniskan kypärällä. Paina liukuhihnan oikeanpuolista kontrollointinappulaa, jolloin sammakot pääsevät vapaaksi. Sitten pois keittiöstä.

Leona ja Louis saavat sinut kiinni, mutta älä pelkää. Sammakot, jotka juuri pelastit, auttavat sinut pulasta ja pääset takaisin kartanon eteen.

Skootterilla eteen päin

Mene skootterillesi ja käytä suurennuslasioptiota saadaksesi siitä nauhurin. Mene taas paikkaan, jossa kävit kuuntelemassa lakkopuhetta. Mene avoimesta ikkunasta sisään Louisin huoneeseen. Yritä ottaa pöydältä vesilaitoksen turvallisuuspassi. Kun Louis tulee huoneeseen, käytä häneen imukuppikeppiä, joka on lattialla ja ota sen jälkeen kulkulupa pöydältä. Sitten pois.

Mene puhelinkoppiin. Laita nauhuri kopin pöydälle ja puhelimen luuri nauhurin päälle. Paina record-nappi (ylempi) pohjaan ja näppäile numero joka on kaiverrettu puhelinkopin seinään sydämen sisään (7416912). Kuuntele Alysonin horoskooppi ja lopeta nauhoitus. Sitten näppäile numero, jonka yläpuolella lukee "gb", joka tarkoittaa Golden Bowlin baaria (3423403). Willy pyytää Rayn puhelimeen. Paina play-nappia ja Ray jää kuuntelemaan horoskooppiaan.

Lähde Golden Bowliin ja mene sisälle. Kun baarimikko käskee sinua lähtemään baarista, koska et ole tarpeeksi vanha, anna hänelle lottokuponkisi. Hän antaa sinun jäädä baariin lottoarvonnan ajaksi. Baarimikon voitettua päävoiton kupongillasi (voi ei!), ota baaritiskiltä kalenteri ja lähde pois.

Vesilaitoksen vaarat

Mene vesilaitoksen portille, jossa seisovat kolme lakkolaista ja anna heille kalenteri. Sisälle pääset kun näytät vartijalle kulkulupaasi. Vartija tekee kuitenkin hälytyksen, eli nyt on kiire. Tallenna ehdottomasti.

Mene liukuvan sillan ohjaimiin ja poista virrankytkimen suojus. Pistä laite päälle, jonka jälkeen paina kolmea oikeassa reunassa olevaa eriväristä nappulaa järjestyksessä: alin, ylin, keskimmäinen, ylin. Vasempaan yläkulmaan ohjauspöytää syttyy vihreä valo ja voit ohjata siltaa kahvasta. Käännä äkkiä vasemmalle, niin perässäsi olevat vartijat putoavat sillalta.

Kun pääset seuraavaan huoneeseen, mene ohjauspöydän luo, kytke virta päälle ja kirjoita AIR. Paina ohjauspöydän enteriä, kun vartijat ovat lähelläsi. Sitten kirjoita nopeasti TRAM ja päädyt liukuhihnalle.

Taas sinua ajetaan takaa. Mies heittää sinua hatullaan, mutta jos kumarrut, hattu menee yli. Hae hattu, muuta nuoli tähtäimeksi ja heitä hattu miestä päin. Mies valuu pyörtyneenä liukuhihnalta pois.

Liukuhihnan viereen nousee teräspalkki, jolla pääset alhaalla odottavaan kiituriin.

Nyt olet tunnelistossa. Katso karttaa, jonka sait haarniskasta Humpfordin kartanosta. Olet nyt kartalla kohdassa "intake" ja kartan perusteella sinun täytyy mennä paikkaan, jossa kartalla on suuri wc-pönttö. Reitti kulkee eteen, oikealle, vasemmalle, eteen ja vasemmalle. Jos menet väärin, joudut Rise of Dragon maanalaisasemalle.

Oikein matkustamalla päädyt tehtaaseen, jossa isääsi juuri ollaan upottamassa liejuun. Rupea heiluttamaan jojoa pääsi päällä laittamalla jojo itseesi. Muuta nuoli tähtäimeksi ja heitä jojo Leonan ja Louiksen päälle, ja he tippuvat sinne, minne isäsi piti tippua. Viimeiseksi hyppäät vain painamaan jätesäiliön tyhjennysvivun alas, ja isäsi ja kaupunkisi on pelastettu Leonan juonilta.

Sinua juhlitaan suurena sankarina ja kaupungin pelastajana. Voitat myös paljon puhutun Nintari-kilpailun.

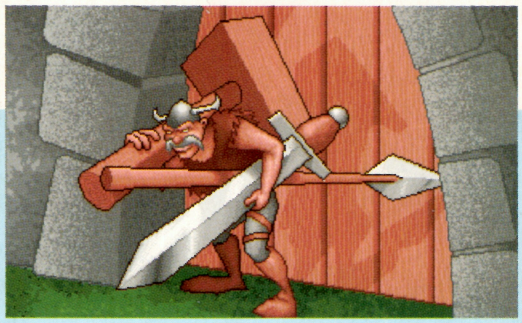




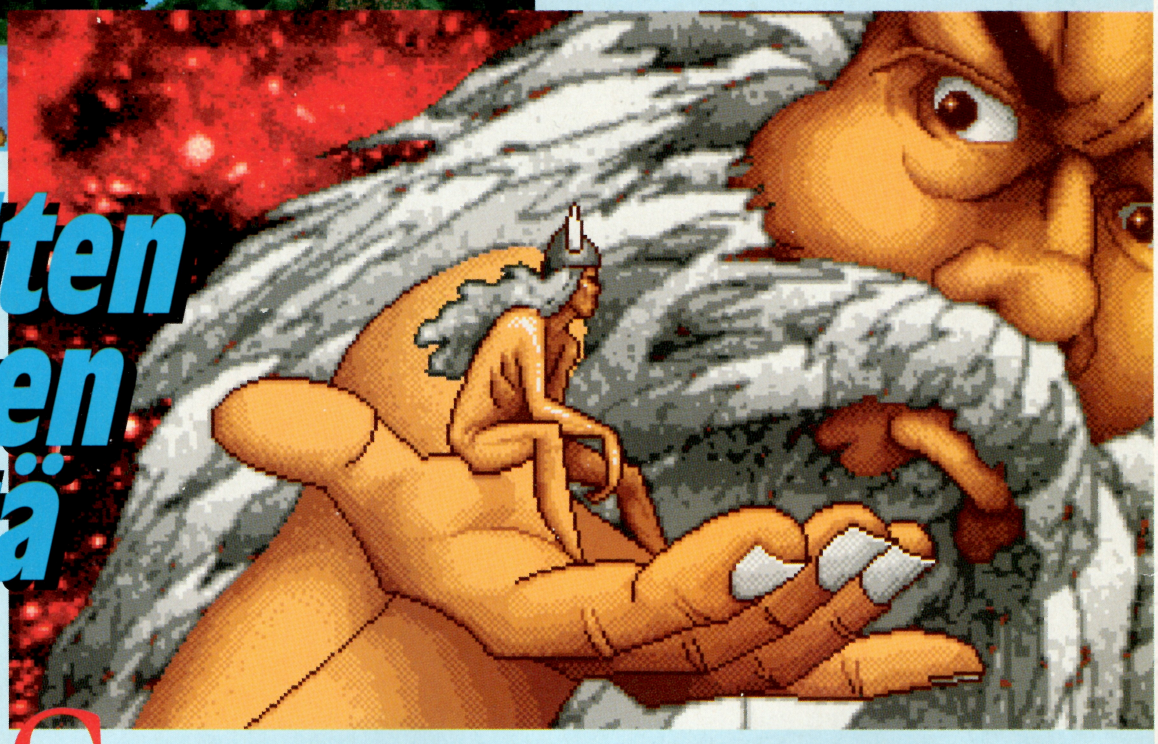
Panu Lijra
Tuija Linden

Ratkaise





Jumalten aseitten etsintä



●● Paha jumala Loki on varastanut ja piilottanut maapallolle jumalten aseet: Odinin miekan, Freysin keihään ja Thorin vasaran. Jumalat eivät voi itse kulkea maan päällä, minkä vuoksi he antavat sinulle tehtäväksi etsiä aseet ennen kuin paha Loki ottaa valtaansa Valhallan.

Seikkailun alussa täytyy käydä läpi kolme testiä, joiden mukaisesti muodostuvat sinun ja ryhmäsi jäsenten taidot. Mitä paremmin selvität lajit sitä kovemmat häiskät saat porukkaasi.

Taisteluissa hyökkäys on paras puolustus. Vältä turhaa matkustelua saarten välillä, sillä jokainen matka kuluttaa ruokavarastojasi. Circlet, charm ja tavalliset sormukset kannattaa myydä pois.

Salaovia ja teleportteja

Aloita seikkailusi saarelta numero kaksi, josta löytyy Revelation- ja Descension-loitsut. Kuilun edessä käytä Revelation-loitsua. Suunnista saarelle kolme, josta nouki mukaasi Hemlock. Huoneessa, jossa on paljon ansoja, käytä Detect doors -loitsua, niin löydät salaoven. Mene saarelle yksi. Paina seuraavat napit pohjaan: toiseksi ylimmäinen, alimmainen ja ylimmäinen. Pylvään saa matalaksi Descension-loitsulla. Anna miehelle Hemlock.

Seuraavaksi saarelle neljä. Tallo heti kaikki napit pohjaan, niin seinästä ei lennä enää nuolia. Kun saavut huoneeseen, jossa ukko leijuu ilmassa, mene alttarille ja juo maljasta. Mies antaa sinulle passin.

Saarilla viisi ja seitsemän ei pitäisi tulla mitään ongelmia. Saarella kuusi teleporttiin pääset vain, jos sinulla on druidi tai soturi ensimmäisenä. Soturin puolella kauppaan päästäksesi tarvitset passin. Druidin puolella kuoppien ohi pääset Teleport-loitsulla.

Merikäärme

Käy saarella kahdeksan hakemassa timantti. Matkusta saarelle yhdeksän, jossa on kolmihaarainen puu, jonka vasemmalle oksalle pitää laittaa timantti, oikealle Runestone (pitäisi löytyä samalta saarelta) ja keskelle hopearaha. Näin saat loitsun, jolla saarta 12 suojeleva käärme kuolee helposti.

Kymmenennellä saarella etsi huone, jossa on kolme nappia. Mene viereiseen huoneeseen, jossa on kaksi nappia ja paina ne pohjaan. Ovi aukeaa viereisestä paikasta. Teleporttiin pääset, jos sinulla on Runestone, joka löytyy samalta saarelta.

Etsi saarelta 11 Shrinking-loitsu. Viimeisellä saarella huppumies haluaa kuusi Runelore-kääröä, jotka sinulla on mukana

(jos olet kolunnut joka saaren). Viimeisessä huoneessa käytä Shrinking-loitsua ja olet selvittänyt ensimmäisen tehtävän.

Käynti jättiläisen kirjastossa

Käy saarella yksi hakemassa Teleport-loitsu ja hörppäämässä vettä padasta (vedestä saa taikapisteitä).

Saarelta kaksi kannattaa noukkia mukaan kypärä ja Revelation-loitsu. Sitten saarelle kuusi, josta löytyy vesiloitsu. Huoneessa, jossa on pöytä ja pöydällä kaksi kypärää, laita kolmas kypärä pöydälle. Saat lasin takana olevan timanttiavaimen.

Nyt mene saarelle kahdeksan, jossa on jättiläisen kirjasto. Kun käytät Revelation-loitsua, saat Shrinking-loitsun.

Matkusta saarelle kolme. Paikassa, jossa seinässä oleva piru sylkäisee lattialle tulen, käytä vesiloitsua. Etsi käsiisi myös rubiini ja Disenchant-loitsu. Käväise saarelta yhdeksän hakemassa jalokiviä eräästä ruukusta, jonka jälkeen mene saarelle yksitoista. Anna kääpiökylän vartijalle jalokivet. Mökissä asustavalta kääpiösepältä saat kaulakorun.



Kohtalon siskot

Seuraava kohde on saari kymmenen. Viimeinen ovi aukeaa timanttiavaimella, jonka takana olevalle naiselle anna rubiini ja saat omenan.

Lähde saarelle viisi. Isossa huoneessa jossa on lattialla kolme kääröä ja yksi pullo, käytä Detect doors -loitsua. Mene paljastuneesta ovesta ja ota lohikäärmeen munat.

Nyt sinulla on kolme tavaraa, mitkä saarella neljä asustavat siskot haluavat, siis mene sinne. Tavaroiden antamisen jälkeen suunnista saaren keskella olevaan mökkiin. Kun käytät Disenchant-loitsua, saat torven suuosan.

Kiidä saarelle setsemän. Teleport-loitsulla pääset ylemmälle tasolle missä torvi sijaitsee. Puhaltamisen jälkeen pääset saarelle kaksitoista. Nyt käytät Shrinking-loitsua. Olet selvittänyt tehtävän kaksi.

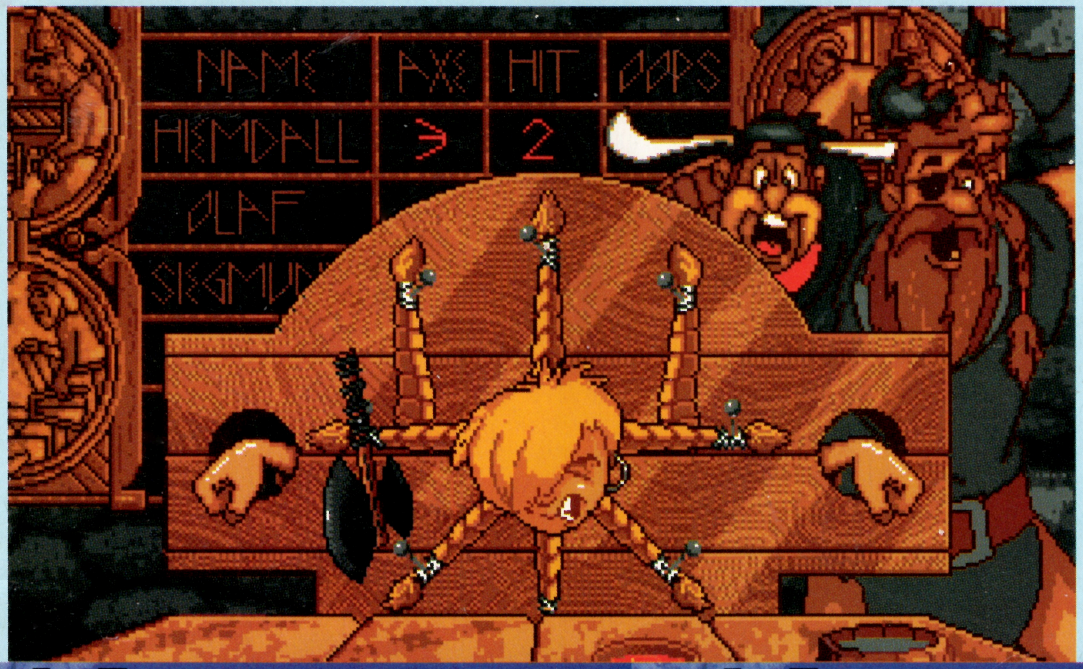
Kolme hopeasormusta

Hae saarelta neljä Revelation-loitsu. Matkusta saarelle yksi jossa järven rannalla käytä Runestoneja. Järven toiselta puolelta löydät hopeasormuksen ja Revelation-loitsun.

Käy kakkossaarella nappaamassa Revelation-loitsu mukaan ja mene saarelle kolme, jossa käytät kaikki Revelation-loitsut. Näin saat vesiloitsun ja kivipussin.

Takaisin saarelle neljä. Laita kivipussi toisen pussin viereen seinässä olevaan syvennykseen. Taika haihtuu ja saat pippuripussin. Nyt on vuorossa saari viisi, etsi laituri ja käytä pippuripussi laivan pään muotoisen keulakoristeen edessä, saat hopeasormuksen.

Mene saarelle seitsemän ja etsi huone, jossa on paljon nappeja. Ota selville mistä napista nuolet lentävät. Toisen seinän vieressä on yksi nappi aivan seinässä kiinni ja kaksi nappia vierekkäin hieman kauempana. Paina näistä kahdesta napista lähempänä nurkkaa oleva pohjaan. Sen jälkeen paina nappia, josta nuolet lähtevät lentoon. Köysi katkeaa ja saat hopeasormuksen.





Valhalla on pelastettu

Nyt suunnista saarelle kuusi. Nuotio häipyy tietenkin vesiloitsulla. Viimeisessä huoneessa laita kolme hopeasormusta niille kuuluvaan paikkaan. Lopuksi mene saarelle kahdeksan ja olet pelastanut Valhallan.

Jari Korpisalo



TAAS ON HULVATTOMAT KESÄHINNAT!! - Ja laadukkaat tavarat!

Suomen parhaat valikoimat ja halvimmat hinnat!!!

386/486 MIKROTIETOKONEET - Nopeimmat koneet! - Edullisimmat hinnat!

Malli	386/25SX	386/33	386/40	486/20SX	486/33	486/50
Prosessori	25MHz	33MHz	40MHz	20MHz	33MHz	50MHz
KeskusMuisti	1MB	1MB	1MB	1MB	4MB	4MB
Cachemuisti		64kb	256kb		256kb	256kb
Kovalevy	80MB	80MB	80MB	80MB	80MB	80MB
Näytönohjain	1MB	1MB	1MB	1MB	1MB	1MB
Monitori	14"SVGA	14"SVGA	14"SVGA	14"SVGA	14"SVGA	14"SVGA
Käteishinta	7200,-	7600,-	7950,-	8450,-	10400,-	12800,-
Ennakkohinta	6650,-	6950,-	7400,-	7850,-	9750,-	11500,-
Takuu	2 vuotta	2 vuotta	2 vuotta	2 vuotta	2 vuotta	2 vuotta

Lisäksi kaikissa koneissa vakiona: Pöytäkotelo, 2 x RS, 1 x Centr., 1 x peliportti, 3,5"/ 1,44MB levyasema, DR DOS 6.0 käyttöjärjestelmä. Ennakkohinnalla 30-40pv.toimitusaika

Lisäoptiot koneisiin:

100MB kovalevy	+300,-	Modeemi 2400BD	350,-
120MB kovalevy	+570,-	Hiiri	100,-
200MB kovalevy	+2000,-	Windows 3.1	450,-
Tower kotelo	+500,-	Virussuojaus ohj.	200,-
MS DOS 5.0	+200,-	5,25" levyasema	450,-
1 MB lisää muistia	+250,-	Lomittamaton näyttö	550,-

Nyt koneen ostajalle kaupan päälle NERO 2000 suomenkielinen tietovisailu, jossa 2000 eri kysymystä + Suomi/ Englanti sanakirja, mukana myös slangisanasto. ARVO 200,-

OSTA KONEESI kesän -92 aikana, saat kaupan päälle NOISE KILLERIN, joka vaimentaa koneesi tuulettimen. ARVO 495,- + ASENNUS.

DISKETIT:

		10 KPL	100KPL
3,5"	DSDD	3,00	2,50
	DSDD SONY	6,00	5,50
	DSDD BASF	6,00	4,95
	DSDD NASHUA	5,00	4,50
	DSDD JVC	5,00	4,50
	DSDD 3M	6,00	5,50
	DSHD	5,00	4,50
	DSHD SONY	9,90	9,50
	DSHD BASF	9,50	8,70
	DSHD MAXELL	9,50	8,80
	DSHD JVC	8,50	8,00
	DSHD NASHUA	8,00	7,40
	DSHD 3M	9,50	9,00
5,25"	DSDD	2,00	1,80
	DSDD Commodore	3,50	3,00
	DSDD JVC	4,00	3,20
	DSHD	4,00	3,50
	DSHD PRECISION	5,50	5,00
	DSHD JVC	5,50	5,00
	DSHD NASHUA	5,50	5,00
	DSHD 3M	7,50	6,50

Hinnat ovat yksittäishintoja 10 ja 100 kpl erissä

IBM PC KONEILLE

KOSMINEN AIKAKIRJA SUOM. TIETOVISAILU NYT VAIN 295,-
NER0 2000 SUOM. TIETOVISAILU VAIN 100,-
Windows 3.0 PD-softaa 3,5" levyillä
PELIpaketti 75,-, HYÖTY paketti 150,-

Matikkaprosessorit:

286/12 MHz	585,-
386/25 MHz	1150,-
386/33 MHz	1250,-
386/40 MHz	1490,-
386SX/16 MHz	785,-
386SX/20 MHz	790,-

AMIGA 500 & TV-MODULAATTORI + PELI-JA HYÖTYOHJELMA PAKETTI VAIN 2595,-
AMIGA 500 JA VÄRI MONITORI JA PELI/HYÖTYPAKETTI VAIN 4195,-

AMIGA 512kb lisämuisti 195,-

LEVYASEMAT:

3,5 " 1,44 MB SIS.	450,-
3,5 " 1,44 MB ULKOINEN	895,-
3,5" 2,8MB SIS.	850,-
5,25" 1,2MB SIS.	495,-

CANON TUPLALEVYASEMA 3,5"/1,44MB JA 5,25"/1,2MB SAMOISSA RAAMEISSA. SOPII YHTEEN 5,25" AUKKOON **1200,-**

EMOLEVYT/PC-KONEET:

386SX/25 MHz	995,-
386/33 MHz64 Cache	1650,-
386/40 256 Cache	1990,-
486SX/20MHz	2190,-
486/33 256 Cache	4495,-

KOVALEVYT/PC-KONEET:

80MB AT/IDE	1950,-
130MB AT/IDE	2890,-
210MB AT/IDE	4290,-
MULTI I/O ATID kortti	180,-
SOUNDBLASTER-äänikortti	850,-
SOUNDBLASTER PRO	1550,-
AT-näppäimistö 102	275,-
Muistipiirit SIMM/SIPP 70ns	250,-



KOMENTOKESKUS OY

PUH.981-371000 Tilaukset myös faxilla 981-371011

PL 391, 90101 OULU, MYYMÄLÄT: SNELLU 25, HESA, ASEMAKATU 9, OULU



KAIKKI HINNAT SISÄLTÄVÄT LVV. PIDÄTÄMME OIKEUDET MUUTOKSIIN ITSELLÄMME!



●● Me tietokonepelaajat elämme keskellä kylmää sotaa. Päivä päivältä, minuutti minuutilta pelikonsolit valloittavat pelimarkkinoita käyttäen edistyneitä aseita, joista tietokonepelifirmat eivät ole kuulleetkaan.

Sota on käynnissä

Käytännössä rintaman tietokonepuolella seisovat PC ja Amiga, konsolirintaman päävastustajat ovat Sega Megadrive ja Super Famicom. ST, C64 ja muut kuuluvat muutaman vuoden sisällä katoaviin lajeihin, samoin Sega Master System ja Nintendon matolaatikkomalli.

Sanottakoon tässä, että ei minulla mitään konsoleita vastaan ole, mutta miettikääpä seuraavaa.

Liity joukkoon kummaan

Pelikonsoleiden tehokkain ase on massapsykologia. Kun ostaa PC:n tai Amigan, ostaa tietokoneen. Kun ostaa Nintendon, pääsee osaksi yhteistä Nintendo-kulttuuria, jolla on jopa oma jumalansa putkimies Mario, sekä paljon yhteisiä riittejä ja salatietoa: koodeja, oikoteitä maailmaan 3–2, Mario-muroja, kasseja, pyyheliinoja, hamsterihäkkejä ja herra ties mitä. Ihan ikioma lehti vielä julistaa pyhää sanaa sellaisella Me-hengellä, että ei voi kuin hattua nostaa.

Sega on vasta parina viime vuonna yrittänyt samaa keinoa, ensin Alex Kiddillä (kuka se on?) ja myöhemmin Sonic The Hedgehogilla, joka kieltämättä alkaa olla kohtalaisen tunnettu, muttei lainkaan samaa megaluokkaa kuin Mario, joka käytännössä on Nintendo.

No entäs tietokonepuolella? Ei yhtään mitään, korkeintaan joitain tosi vaimeita yrityksiä.

Rahaa ja tekniikkaa

Tietokonepiraattien tehdessä hilpeästi hallaa omille eduilleen kräkkäämällä pelejä ja levittämällä niitä vapaasti, konsolipelejä on erittäin vaikeaa, joskin mahdollista, kopioida. Pelifirmojen kannattaa siis ehdottomasti tehdä konsolipelejä ja jälleenmyyjien kannattaa niitä myydä, rahaa ei valu mustille markkinoille. Ja kopioimattomuudesta johtuen nykyään on jopa mahdollista vaihtaa, vuokrata tai ostaa käytettyjä konsolipelejä.

Jos sataatuhatta alkuperäistä Mario III:sta kohti on sata kopiota ja sataa SimCityä kohti on satatuhatta kopiota, niin kumpikohan on houkuttelevampi vaihtoehto?

Entäs laitteiston hinta? Amiga maksaa sellaiset kolmetuhatta markkaa, Sega Megadrive irtoaa nykyään alta tonnin, joten eiköhän erotus lama-Suomessa pistä miettimään. Pelien hinnatkin alkavat kääntyä konsolien eduksi.

Konsolipelaaja pistää moduulin koneeseensa, lukee suomalaiset ohjeet ja pelaa. Ei latailua, ei mystisiä latauskäskyjä, levykkeenvaihtoja, ulkomaanelävien kielellä kirjoitettuja ohjeita, viruksia ja levyvirheitä, vaan pelistä toiseen liki identtiset kontrollit. Niinpä kaksi suurta tietotekniikkavammaista ryhmää pääsee käsiksi peleihin: pikkulapset ja keski-ikäiset. Aikuisten osuus Nintendo-pelaajista onkin jenkeissä noin kolmannes.

Tietokoneita haittaa myös nimikkeiden runsaus. Pari hyvin myyvää peliä korvaa kymmenen hyllyyn jäävän tappiot, kun taas konsolipelejä ilmestyy harvakseen, mutta varaston karttumista tarvitsee harvoin pelätä. Eihän myyntiin tarvita kuin Marion kuva.

Ainoastaan PC:llä on varaa tekniseen vastaiskuun, ja tämän vastaiskun nimi on kiintolevy, jota tukee 99,99 prosenttia PC:n uusista pelistä. Wing Commander, Ultima Underworld tai Monkey Island II eivät konsoliin mahdu. (Konsoli-Ultimat on tietokoneversioiden rankasti yksinkertaistettuja versioita. Ja myyvät kuin häkä.)

Mutta mistäs löytyvät tulevaisuuden tekniset innovaatiot? Missä laitteissa on jo arkipäivää CD-asemat ja muut ihmeelliset lisälaitteet? Minkä N:llä ja S:llä alkavien suuryhtiöiden taloudelliset resurssit riittävät vaikka virtuaalitodellisuuden tuomiseksi koteihin?

Alkaako kylmä hiki nousta?

Tietokoneiden vastaisku

Tietokoneilla on yksi valttikortti ja se on pelien kehittyneisyys. Toistaiseksi konsoleilla ei pelata kunnon lentosimulaattoreita tai vastaavia, roolipelit ovat suht' yksinkertaisia ja yleensäkin konsolipelit jauhavat samoja kaavoja, joskin myyviä ja huolellisesti toteutettuja kaavoja.

Originin filosofian mukaan säälin aika on ohi ja pelien täytyy hyödyntää kalliin PC:n ominaisuuksia, eli isoja kiintolevyjä, nopeutta ja äänikortteja. Ultima VII:n, Underworldin ja Wing Commandereiden menestys kertoo, että he ovat oikeilla jäljillä. PC:n hyväksi toimii myös sen levinneisyys ja koko ajan tippuva hinta.

Amigan toivo lepää paitsi nerokkaissa peleissä a la Lemmings, Populous II ja **omaperäiset** toimintapelit sun muut myös siinä, että Commodoren insinöörit ottavat maalaisjärjen käteen ja julkaisevat sekä kiintolevyllä että 68030/40-prosessorilla varustetun, halvan Amigan. Amiga 600 on pikkuaskel oikeaan suuntaan, mutta enemmän tarvitaan ja nopeasti vielä.

Tällä hetkellä uudet superkonsolit tarjovat markkaa kohti enemmän tehoa, grafiikkaa ja ääntä kuin Amiga, ja toimintapelirintamalla konsolipelit jotakuinkin pieksevät Amigan vastaavat. Massiivisten PC-pelien Amiga-versiot eivät enää onnistu, kuten onnettomat Ultima VI:n ja Red Baronin omistajat voivat kertoa. Amiga-parka on vielä voimissaan, mutta alkaa jäädä puristuksiin.

Mutta kannattaako pistää aikaa ja rahaa uuden Underworldin, uuden Populouksen kehittelyyn, jos ainoa hyödynsaaja on piraattiverkkoa tai -purkkia pitävä "halpamyyjä"?

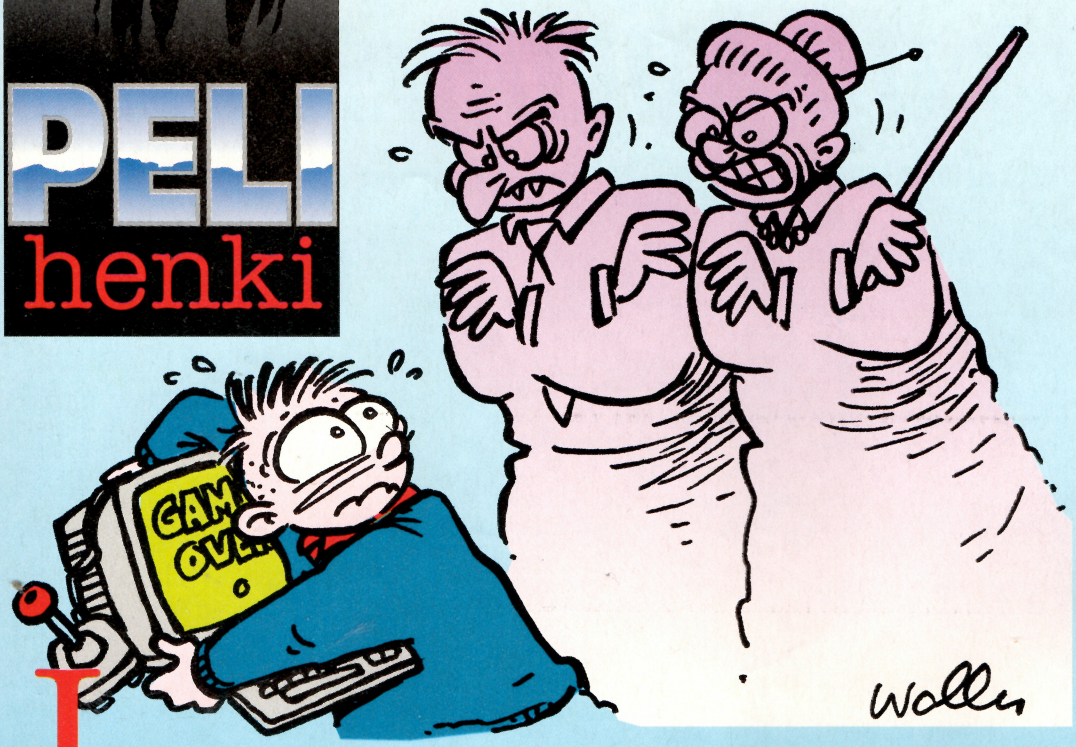
Sitä sietää miettiä, kun viiden vuoden kuluttua odottaa sitä ainoaa PC:lle tai Amigalle sopivaa peliä (joka on käännetty konsolista, tietysti).



PELI henki

Painajainen Matinkadulla

●● Huolestuneita vanhempia, huolestuneita opettajia, huolestuneita puolisoita. Huh! Pelaaminen tuntuu herättävän vain negatiivisia tunteita niissä, jotka eivät pelaa. Mutta mistä ihmeestä moinen kielteisyys oikein juontaa julmat juurensa?



Jokainen itseään kunnioittava pelimies ja -nainen on joutunut jossain uransa vaiheessa huolestuneiden sukulaisten ja ystävien tentattavaksi: "Miten sinä voit viettää noin paljon aikaa pelien parissa?" "Paljonko sinulta kuluu rahaa moiseen turhuuteen?" "Tuo jatkuva pelaaminen ei ole sinulle hyväksi!" "Näitkö sen elokuvan pelien vaarallisuudesta?" "Nuo pelithän ovat kauhean väkivaltaisia!"

Mistä moinen huolestus? Jos nuori tai vähän vanhempikin henkilö vaikka iskisi perheen ruokarahat jääkiekkovarusteisiin ja kävisi päivittäin keräämässä mustelmia ja murtuneita hampaita, se olisi täysin normaalia käytöstä. Mutta kun hän istuu tietokoneen tai ystävien seurassa ja kuvittelee olevansa suuri parpaari, mystinen velhotar tai avaruuspiraatti, suku alkaa kinuta perhelääkäriltä A3-lomaketta.

Ei vaan minun nuoruudessani

Kaikki mitä ei ymmärretä on pahasta tai ainakin epäilyttävää. Esimerkiksi moottoripyörät olivat aikoinaan jos eivät sentään epäisänmaallisia niin ainakin epämoraalisia. Tätä nykyä moottoripyöräilyharrastus yhdistää paitsi lapset vanhempiinsa myös isovanhempiinsa, eikä valistunut yksinhuoltajaisä saa sätkyä tyttären kinutessa 10-vuotislahjaksi enduroa.

Mutta että rooli- tai tietokonepelejä? "Ei minun nuoruudessani vaan tuhlattu rahaa tai aikaa moiseen turhuuteen. Katso nyt vaikka Lassea, hän sentään ratsastaa, käy judossa ja taidekerhossa." Ja saa yläkerrassa parhaillaan hermoromahdusta.

Pahimmassa tapauksessa suku ja ystävät liittoutuvat yhteen muiden pelaajien sukulaisten ja ystävien kanssa: "Juttelin tuossa Pekan äidin kanssa, ja hän kertoi Pekan kasvaneen jo ulos pelaamisesta. Koskahan sinä kasvat niin isoksi?"

Kuinka monta pelaavaa diplomi-insinööriä, lääkäriä, autoasentajaa ja toimittajaa näiden tollojen eteen on marssitettava, ennen kuin he uskovat? Toinen vaihtoehto on tietysti harkita noiden läheisten ihmisten korvaamista esimerkiksi pelikavereilla. Ei olisi ensimmäinen peliporukan sisäinen avioliitto.

Jos mikään muu ei palauta perhe- ja pelirauhaa taloon, voi aina ehdottaa pientä koepeliä. Siinä voi vain käydä yhtä hullusti kuin eräällekin pelaajalle, joka joutui kello kolme aamulla nyhtäisemään piuhan seinästä. Aikuinen kämppäkaveri kun oli illansuussa halunnut vain pikaisesti kokeilla, mikä näissä peleissä oikein viehättää.

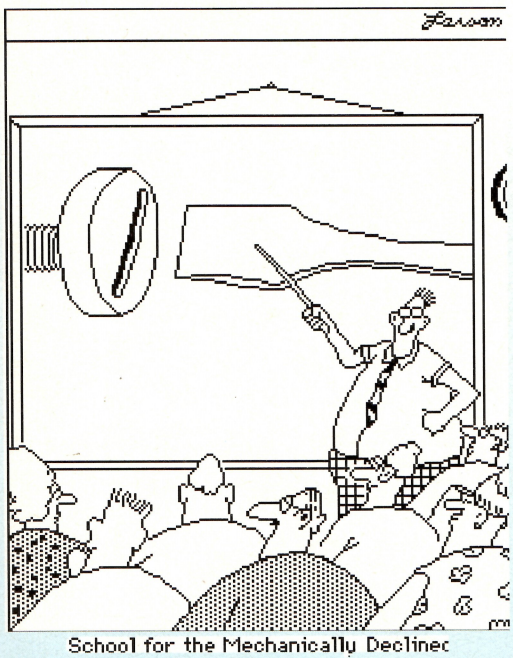
Katso nyt vaikka Lissuakin

Vain pojat pelaavat, kertoo eräs alan sitkeimmistä myyteistä. Entäpä sitten esimerkiksi tämän lehden toimitus? Kieroutuneita, lapsillisia vai muuten vain vinksahtaneita naisia?

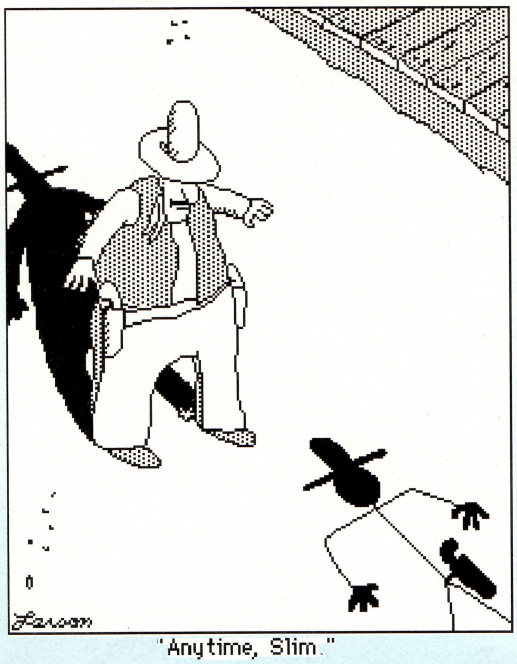
Myös eräs allekirjoittaneen roolipelaamishistorian pahimmista vastuksista osoittautui pitkällisten Englantiin asti käytyjen liittoumaneuvottelujen jälkeen nuoreksi naiseksi, mitä hänen käyttämänsä vaaleanpunaiset kirjekuoret tosin antoivat jo ounastella...

Tytöt ja naiset tuovat toki oman ominaislaatunsa myös pelaamiinsa peleihin. Heitä ei välttämättä kiinnosta perinteinen hack & slash, mutta parempia **rooli**pelaajia saa hakea (Marsin empaatit pääsevät kuulemma lähes samalle tasolle). Otetaan esimerkiksi eräs nuori ja harvinaisen sirpsakka papitar, Jenni nimeltään, jonka moukari taistelun tiimellyksessä ihan vain sattumalta lispahti erään nuoren velhon naamatauluun. Hän toki paransi aiheuttamansa vahingot ja vakuutti, ettei tapahtuneella ollut mitään tekemistä kyseisen velhon edellisenä iltana tekemien epähienojen ehdotusten kanssa.

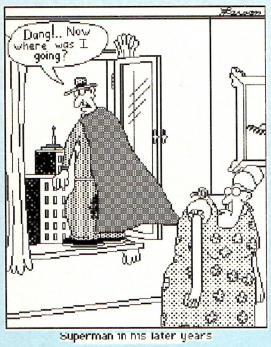
Myös tietokonepelien puolella kyse on vain oikean pelin löytämisestä. Allekirjoittaneen taloudessa asustava lady-drago ei



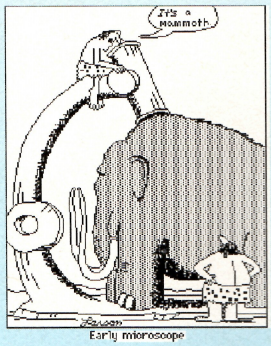
School for the Mechanically Declinec



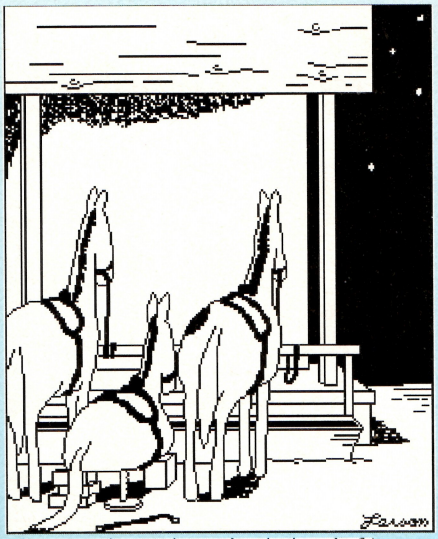
"Anytime, Slim."



Superman in his later years



Early microscope



Never park your horse in a bad part of town.

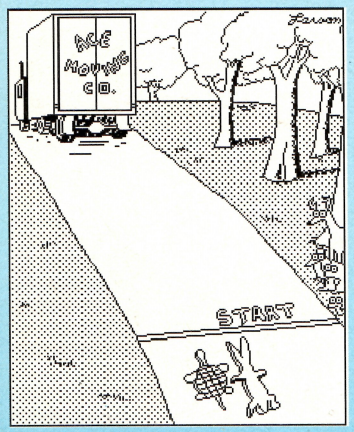
Gary Larson on Kaukana Poissa

Pilakuvatarjonta on ollut Suomenniemellä lähes täysin kotimaisissa käsissä. Kaikeksi onneksi Semic on päättänyt murtaa tullimuurit ja vielä parhaalla mahdollisella tavalla, tuomalla kulttipiirtäjä **Gary Larsonin** kokoelmat **Kaukana Poissa 1 ja 2** myös suomalaisten saataville. Maailmalla hänen hykerryttäviä piirroksiaan on julkaistu sadoissa lehdissä jo vuosien ajan, ja albumit roikkuvat eri maiden myyntitilastojen kärjissä.

Larsonin piirrosten tunnusomaisimpia hahmoja ovat eläimet, jotka käyttäytyvät inhimillisemmin kuin ihmiset itse. Hän ei kuitenkaan pitäydy tavanomaisissa piirroseläimissä, vaan hyödyntää perinteisten susien ja lampaiden ohella esimerkiksi matoja tai hirmuliskoja. Larsonin eläinhahmoista löytääkin usein paitsi inhimillisiä yleistotuuksia myös oman itsensä. Toisaalta jos itselleen nauramisen lahja puuttuu, Larson voi olla jopa vastenmielistä luettavaa.

Kaukana Poissa ei sovellu myöskään hengen laiskuutta poteville lukijoille. Moni pila vaatii aktiivista aivovoimistelua ennen aukeamistaan, mutta se tapahtuu sitten sitäkin sitkeämpien naurukramppien kera.

Jos siis pystyy katsomaan aamuisin peliä silmiin ja uskaltaa vastaanottaa Larsonin huumorin älyllisen haasteen, **Kaukana poissa** on pakko-ostos siinä missä osterisaksetkin.



Jos nämä kuvat eivät viiden minuutin tarkastelun jälkeenkään herätä mitään tunteita, Gary Larsonin huumori ei ole tarkoitettu sinua varten. Muussa tapauksessa olet kouristuksiltasi tuskin pystynyt lukemaan tänne asti. (Yllä olevat piirrokset löytyvät muuten Far Side -tietokonekalenterista.)

osoittanut mitään pelaajan merkkejä, ennen kuin Bubble Bobble eksyi pelitesti-Amigan ruudulle. Hupaisaa sinänsä, sillä kyseinen wòrmineito suorastaan inhoaa räiskintäpelejä, mutta pystyy tarvittaessa pyyhkäisemään kokonaisia sivilisaatioita maailmankartalta pelkällä karjaisulla.

Urospuolisilla on omat osansa pelaamisen miespuolistumiseen. Esimerkiksi erästä päätoimittajaa ei taannoin huolittu roolipeliporukkaan, koska hän on nainen... Langetkoon kaikkien synkkien syövereitten kaameimmat kiroukset noiden jästipäiden ylle. He eivät ansaitse osakseen kunnon fantasiaroolipelin kaltaista ajankulua.

Vaan totta toinen puoli

Kaurapuuroa voi syödä liikaa ja porkkanoista saada karoteenimyrkytyksen. Miksei joku siis voisi myös pelata liikaa?

Liika on aina liikaa, myös pelien suhteen, mutta ei vika ole peleissä. Syyttääkö joku autoja yleensä, kun poika tai puoliso kuluttaa kaiken liikenevän aikansa konepellin alla? Tai pelkääkö joku kalojen turmelevan maailmanjärjestyksen, kun vaimo käy kesät verkolla ja talvet pilkillä?

Peli**mania** on henkilökohtainen ongelma siinä missä mikä tahansa pakkomielle. Mahdolliset oireet voi jokainen tunnistaa itse itsessään. Jos esimerkiksi oma roolipelihahmo on muodostunut niin rakkaaksi, että ollaan valmiita romuttamaan vaikka koko peli hänen pelastamisekseen, on syytä aloittaa välitön paranoiaterapia – mieluiten tosi sadistisen pelinjohtajan vetämänä.

Tai jos tietokoneesta ei pääse irti kuin puolison tai vanhemman suosiollisella vaikutuksella aamukahdelta eikä kavereistakaan ole kuulunut pitkään aikaan mitään, mutta opettajista sitäkin enemmän, on pistettävä asiat tärkeysjärjestykseen. Edes legotalo ei pysy pystyssä jos perustukset huojuvat.

Wexteen, velho

PELIT ★ posti

Kiitos lukijat. Kirjeitä sataa päivä päivältä enemmän. Vaan eipä se mitään, mukavampihan on lukea teidän kirjeitänne kuin pyöritellä peukaloita. Ja palkkaakin siitä saa!

Kirjeet osoitteeseen:

Pelit-lehti
Posti
PL 64
00381 HELSINKI



Sari

Graafisia tekstipelejä

Aloitin aikana pelailemisen 64:llä ja viehätyin erityisesti graafisiin tekstipeleihin (siis ei tarvita joystickiä). Löytyykö Amigalle esimerkiksi Dallasin tyylistä peliä vai pitääkö tyytyä pelkkiin räiskintäpeleihin?
Kertoisitteko vielä, onko Zelda ilmestynyt Amigalle ja onko sille jatko-osia tulossa? Mitä ovat PD-pelit?
Menestystä uudelle lehdelle ja hyvää kevättä!

Amiga 2000

Löytyy, joskin nykyään vaikeasti. Amigaan saa paljon muitakin pelejä kuin räiskintää, Zeldaa ei kuitenkaan, sillä Nintendo on peleistään harvinaisen mustasukkainen.
PD-pelit ovat ilmaisia pelejä, joita saa kopioida vapaasti. Pelejä saa erilaisista purkeista modeemin avulla tai ostamalla pientä korvausta vastaan monilta ilmoittajiltamme. Seuraa mainoksia.

Kaipaan C=lehteä

Mielestäni oli tosi tyhmää siirtyä C=lehdestä Pelit-lehteen, koska moni tietokonetta käyttävä ei haaskaa aikaansa pelkästään pelaamisen. Luulen, että moni käyttäjä lopettaa Pelit-lehden tilaamisen, koska pelaaminen ei kiinnosta. C=lehti oli paras!

Mikko Kivari



Meidänkin mielestämme C=lehti oli hyvä. Onko pelaaminen ajan haaskausta, arvoisat Pelit-lehden lukijat?

Tietoa roolipeleistä

Minua kiinnostava roolipelit. Mikä näistä on paras ja millä perusteella: a) Battle Master b) Ultima V c) Keef the Thief d) Bard's Tale III?

Chaos Lord

Paras? Tjaa-a, melkein kallistuisin Ultima vitoseen, mutta se on pitkälle makuasia.

Mitä näyttöä peli tukee?

Hyvä toimitus, voisitteko ystävällisesti kirjoittaa PC-pelien kohdalle, mitä näyttöjä ne tukevat.

Samuli Nikkilä, koululainen

Of course. Näin olemme tehneet ja teemme vastaisuudessakin.

Pelikone

Olen ostamassa tietokonetta, jolla aion lähinnä pelata. Mikä näistä neljästä olisi parhain pelikone: PC, Amiga, C64 vai Atari ST? Mille koneelle on eniten toimintapelejä?

C64 on aikansa elänyt, eli sille ei enää pahemmin uusia pelejä ilmesty. Vähän samalla tavalla on käymässä ST:lle. Molemmille on toki vanhoja pelejä liikkeellä vaikka kuinka paljon.
PC:n pelitarjonta on vähän "aikuismaista", eli simulaattoreita, seikkailu- ja roolipelejä. Näitä tietysti löytyy Amigallekin, mutta osa on sille aivan liian raskaita. Amiga sen sijaan loistaa toimintapelipuolella, jossa PC:llä ei ole paljon sanottavampaa. Ruksi lehdestä mielenkiintoisimpina pitämäsi pelit ja katso kumpi kone esiintyy useammin.

Lista ostetuimmista peleistä

Haluaisin lehteen listan ostetuimmista peleistä. Ja jos listan peliä ei ole arvosteltu, jonkinlainen lyhyt kuvaus siitä.
Lisäksi haluaisin lehteen sarjiksen, joka koostuisi eri peleistä. Eli joku hahmo seikkailisi eri peleissä.

Jyri Vesanko

Lista on sinänsä mielenkiintoinen juttu, mutta aika työläs toteuttaa. Valitettavasti. Esimerkiksi C=lehden Top-lista oli työstetty maahantuojien, ei jälleenmyyjien avulla, eli se kertoi, paljonko pelejä oli mennyt kauppoihin eikä myytyjen pelien määrää.
Sarjakuva on erittäin hyvä idea, harkitsemme sen toteuttamista.

Amigan monitorit

Miten on mahdollista, että Commodore Amigan mukana myydään Commodoren 1084-monitori? Kyseinen monitorihan on CGA-monitori ja eikös Amiga ole tunnettu väriloistostaan?
Voiko Amiga 500:een kytkeä VGA-monitorin ilman erillisiä välikappaleita?
Kumpi on parempi, väritelevisio, jossa on RGB-liitäntä vai Philipsin CM8833/II-monitori?

Amigako?

Onhan Amiga tunnettu väriloistostaan, ja kyllä 1084 näyttää kaikki 4096 väriä. Amigaan ei voi kytkeä VGA-monitoria ilman välikappaleita. Monitori on parempi kuin tv, sillä kuvan laatu on parempi monitorissa.

Monenlaista kysyttävää

Ostin marraskuussa Olivetti PCS 386 SX -tietokoneen, mutta sen manuaali oli melko niukka. Osaisitteko sanoa:
1. Koneeseen kuuluu Paradise PVGA -näytönohjain. Jos ostan lisää näyttömuistia, voinko kasvattaa resoluution esimerkiksi 800x600-tilaan kahdella värillä? Voinko joskus vaihtaa näytönohjaimen vaikka se on integroitu emolevylle?
2. Olen ostanut myös AdLib-äänikortin. Miten se eroaa SoundBlasterista muuten kuin ohjelmistoltaan? Onko kortissa jotain vikaa, kun räjähdykset muuttuvat tussahduksiksi? Miksi juuri mikään demo ei tule AdLibiä?
3. Onko mahdollista vaihtaa suurempi kiintolevy, senkin ohjain on integroitu emolevylle?
4. Menin Star Trek 25th Anniversaryn läpi kahdessa viikossa. Onko siihen olemassa mission diskejä?

Vastaus helpottaa

1. Kysymykseesi ei ole yhtä selvää vastausta: se on laitekohtainen. Periaatteessa kuitenkin onnistuu.
2. AdLib ei tue digitoitua ääntä, joten Wing Commander II sun muut eivät puhu. Samasta syystä räjähdykset muuttuvat.

4. Interplay vihjaisi, että sellaisia ainakin harkitaan.

Miksi ette neuvo?

Miksi siellä toimituksessa ei ole ketään, joka osaa neuvoa peleissä? Olen soittanut sinne pari kertaa enkä oikeastaan ole saanut mitään selville. Eli kun odottaa ensin tunnin langalla, niin asiasta ei hyödy kuin puhelinyhtiö. Toivoisin tähän parannusta.

Mikael Savia

Kuten jo monesti on kerrottu, toimituksessa työskentelee päätoimisesti kolme (3!) ihmistä, joiden päätyö on tehdä lehteä. Me emme ole pelivinkkipuhelupalvelu. Pelaamme itse varsin paljon, mutta meillä ei ole varsinaista tietokantaa siitä, miten missäkin pelissä pääsee missäkin kohdassa eteenpäin, eikä kenenkään muisti riitä kaikkien pelien kaikkien kohtien muistamiseen. Eli satunnaisesti ehkä pystymme auttamaan, varmimmin kuitenkin avun saa, kun kirjoittaa kysymyksensä Pelit-Seis?-palstalle ja on kärsivällinen.

ST-module

Voiko Amiga Basicista ladata Soundtrackerin tai MED 3.10:n moduuleja omiin ohjelmiin?

Musiikkiongelmia

Toimitus on sitä mieltä, ettei voi.

PC:n pelinteko-opas

Haluaisin tehdä oman pelin PC:llä. Tuleeko PC:n pelinteko-opasta vai onko niitä olemassa suomeksi?

Mistä tietoa?

Tällä hetkellä emme ole vielä edes haaveilemassa varsinaisesta PC:n pelinteko-oppaasta, mutta pistetäänpä mieleen. Sen sijaan kesäkuussa ilmestyy Windows-ohjelma Visual Basicin opas, joka opettaa ohjelmoimaan pelejä Visual Basicilla.

C64-kysymyksiä

Onko rekka-autosimulaatiota tehty? James Bond -pelini latautuu kunnolla loppuun saakka, mutta pelitilaan ei pääse. Missä vika? Onko Formula Grand Prix -peliä tehty ollenkaan C64:lle?

Pelihirmu -72

Ei varsinaista simulaatiota, joku heppoinen kilpailupeli ilmestyi noin vuosi-puolitoista sitten. Näkemättä on James Bondista paha sanoa mitään. Formulaa ei ole, tuskin tuleekaan.



Paljonko palkkio?

Olen ratkaissut Turtles I. Haluaisitteko julkaista ratkaisun ja kartat? Kuinka suuri on palkkio? Riittääkö paperilla oleva ratkaisu + kuvat?

Money, money

Julkaisemme ratkaisuja sitä mukaan, kun niitä kaivataan. Sitä, milloin, mitä ja miksi julkaisemme, on vaikea sanoa, yleensä se riippuu siitä, tulviiko toimitukseen kysymyksiä jostakin tietystä pelistä. @Teksti:Sitä, mitä maksamme, emme voi suoralta kädeltä sanoa. Emme tiedä. Eli siis palkkio riippuu jutun pituudesta, jutun rakenteesta (kuinka paljon joudumme sitä korjaamaan), ovatko kuvat ja kartat mukana, kuinka paljon se vie tilaa lehdessä jne jne. Palkkion siis päätämme, kun lehti on painovalmis.
Kyllähän ne paperilla olevat periaatteessa riittävät, mutta julkaisukynnys nousee suunnattomasti. Joten teksti levykkeelle, kartat riittävät paperille tulostettuna.

Äänikortit

Olen vaihtamassa AdLib-äänikorttiani parempaan. Mitä mieltä olette Rolandin LAP-1:stä ja SCC-1:stä? Entä millainen on SoundBlaster Pro 2? Mikä näistä on paras (äänenlaatu, ohjelmisto jne)?

Minkä valitsen

Yleensä ottaen kaikki pelit tukevat Soundblasteria, ja monet pelit osaavat tukea sekä Soundblasteria että Rolandia. Tällöin puhe tehdään Soundblasterilla ja musiikki sekä efektit Rolandilla.

Läpimeno ja halvin

Kuinka voisin helposti mennä Maniac Mansionin läpi? Entä mikä on Jyväskylä halvin bittikauppa?

Aki Kolehmainen

Pelikysymykset ja ratkaisut ovat toisaalla tässä lehdessä. Jyväskylässä olen asunut noin 15 vuotta sitten, joten tietoni eivät ole ajankohtaisia. Selvinnee kyselemällä.

PC/IBM

Minua kiinnostaisi tietää, sopivatko PC:n pelit IBM:ään. Jos eivät sovi, niin onko Monkey Islandia tai Eye of the Beholderia IBM:lle?

PC/IBM

PC tarkoittaa henkilökohtaista tietokonetta, jota on satoja eri merkkejä, ts. valmistajien tuotemerkkejä. IBM on yksi (suurin) näistä. Puhutaan IBM-yhteensopivista tietokoneista, jolloin tarkoitetaan PC:tä. IBM loi ensimäisenä standardin PC:eelle. Myös IBM on siis PC, joten kaikkien PC-pelien pitäisi sopia, riippuen tietysti näytöstä.

Äänikortista vielä

Mikä äänikortti kannattaa hankkia PC:hen?

SoundBlaster tai yhteensopiva, sillä 99 prosenttia PC-peleistä tukee sitä.

Apua tarvitseva

Voisitteko julkaista Pelit-lehdessä tai postittaa minulle Police Quest 3:n läpipeluuohjeet, jos teillä on ne?

Police Quest 3 -fani

Voimme julkaista vaan emme postittaa. Jos postittaisimme kaikille, jotka pyytävät, emme ehtisi tehdä lehteä. Police Quest 3:n ratkaisu oli Pelit 2/92:ssa.

Paljonko maksaa?

Minä pidän strategiapeleistä. Minulla on mm. North and South ja Theatre Europe. Mitä muita hyviä strategiapelejä on kuusneloselle? Paljonko ne suunnilleen maksavat?

Tiedosta kiitollinen

Hinnat ovat kysymysmerkki, mutta muita hyviä ovat mm. Wasteland, Mars Saga, Wizard's Crowl, Demon's of Midnight ja Doomdark's Revenge.

Konsoleita, kiitos

Konsolit ehdottomasti lehteen! Ottakaa mallia CVG:stä, siinä on mielestäni onnistuttu hyvin yhdistämään tietokone- ja konsolipelit. Onhan se aika hassua, että Suomen ainoat pelikonsolien "tietolähteet" ovat MikroBitin konsolipalsta ja Nintendo-lehti!

A dead serious snes-lover

Jaaaaaaa...

MCGA-pelejä

Haluaisin tietää, mitä uutuuspelejä on julkaistu IBM PS/2:lle, jossa on MCGA-näyttö?

Ville Komilainen

IBM PS/2:n MCGA-näyttöön käyvät kaikki PC-pelit, joissa näyttövaatimuksena on VGA. Eli MCGA on VGA-näyttöä vastaava.

Lisälevari

Tarviiko Monkey Island II lisälevarin?

Tarvitsee.

Millä ohjelmalla

Haluaisin tehdä peliarvosteluita, mutta en tiedä millä ohjelmalla. Kertokaa kaikkien ohjelmien nimet.

Nimetön

Jos kertoisin kaikkien ohjelmien nimet, joilla voi tehdä tekstinkäsittelyä, siihen ei riittäisi 80 sivua.

Otapa Pelit 1/92 esille, kääntä sivu 73 esiin. Siellä on sivun artikkeli, mitä peliarvostelijalta vaaditaan. Tärkeimmät säännöt ovat: teksti levykkeellä, tallennettuna asciina (ascii-tallennusmahdollisuus on jokaisessa tekstinkäsittelyohjelmassa), paperituloste mukaan ja nimi, osoite, puhnro mukaan.

Black Crypt

Mielestäni Black Crypt on erinomainen peli. Grafiikka ja äänet ovat huippuluokkaa ja peli vetää puoleensa kuin magneetti. Silti peli sai arvosanaksi "vaivaiset" 90. Johtuuko tämä mahdollisesti sitä, että peli on suunnattoman vaikea? Jos johtuu, niin miksi? Vaikeuden ei pitäisi vaikuttaa arvosanaan. 97 olisi ollut sopivampi arvosana.

Sad but not true

Ei johtunut, vaan siitä ettei se sinänsä tuonut mitään niin uutta Dungeon Master -kloonien nykyään sankkaan laumaan.

Arvosanat

Pelien arvosanat pomppivat nykyään taivaissa. Tuntuu siltä, että peli, joka saa arvosanaksi 90 on jo huono. Yhden viime pelilehteen kirjoittaneen "Thank you for your Patiancen" sanoihin: arvosanat alemmas, huippupelirajaksi 85.

Jalat maassa

Mikäli peli osuu henkilökohtaisen mieltymyssektorin ulkopuolelle, niin tuntuuhan se huonolta. Korkeisiin arvosanoihin pääsyy lienee lehtemme tapa testauttaa peli sellaisella arvostelijalla, joka pitää pelin edustamasta pelityypistä. Jos pistäisimme simulaattorien vihaajalle Falconin arvosteltavaksi, arvosana tuskin olisi edes 40, ja ketäs se sitten hyödyttäisi?

Huippupeliraja 85 taas tarkoittaisi sitä, että huippupelejä olisi entistäkin enemmän. Sitähän sinä et kai halunnut?



Tietokoneet vs konsolit

Tässä vastaus "Long live Famiconille", joka kirjoitti edelliseen Pelit-lehteen: konsolimiehet saisivat tehdä oman lehtensä, jos huvittaa. Pidetään tietokonelehdet tietokonelehtinä.

Computer

Kiitos mielipiteestä. Lukijat: kommentoikaa! Samaa mieltä oli myös nimimerkki "Short live Super Famicon".

Parannusehdotuksia

Lehtenne on todella hyvä, mutta vähän parempikin se voisi olla. Tässä muutama ehdotus:

1. Laittakaa jokaisen kuvan alle teksti, mitä kuva esittää. 2. Laittakaa eri pelityypeille eri arvostelijat. Esimerkiksi Nirvi arvostelisi vain roolipelit, Tapanimäki vain simulaattorit jne. 3. Lehdestä puuttuu myös pari palstaa. Pelit-lehdessä voisi olla MikroBitin tapaan peliluola, jonka nimi voisi olla Pelikooppi. Palsta voisi kertoa tulossa olevat pelit kullekin pelaajatyypille. 4. Logo ei ole niin hieno kuin voisi. Tehkääpä kilpailu sen parantamiseksi.

Mikko Aaltonen

1. Kuvatekstejä käytämme, jos kuva vaatii selittämistä. Useimmiten kuvan kertoma tapahtuma on selostettu tekstissä. Mutta kieltämättä kuvateksteihin pitää kiinnittää huomiota. 2. Vaihtelu virkistää. 3. Pelit-lehdestä 2/92 lähtien peliarvosteluiden lopussa on ollut aukeama "lyhyesti", jossa kerrotaan tiivistetysti muun muassa uusista peleistä. Lisäksi uutissivuilla kerrotaan tulossa olevista peleistä. 4. Me tykkäämme logosta, emmekä ihan lähitulevaisuudesa sitä vaihda tai uudista.

Battletech-kartan koodit

Pelit-lehdessä 2/92 oli Battletech-ratkaisu karttoineen. Saimme muutaman vihaisen soiton: koodit puuttuivat. Tässäpä tulevat:

a	r1, b3, y5
b	r2, b7, y18
c	r15, b14, y11
d	r13, b31, y4
e	r25, b33, y10
f	r28, b24, y16
g	r29, b12, y6
h	r17, b19, y26
i	r20, b27, y22
j	r8, b9, y21
k	r30, b23, y32

MAHTAVAT 104 SIVUA ASIAA!
Lukemista koko kesäksi!

Testissä: Edulliset 386SX-mikrot

Testissä: Kaikki Amiga 600:sta

Windowsin ikiomat pelit

MUKANA PC-EXTRA!

Testissä: Nopeat modeemit

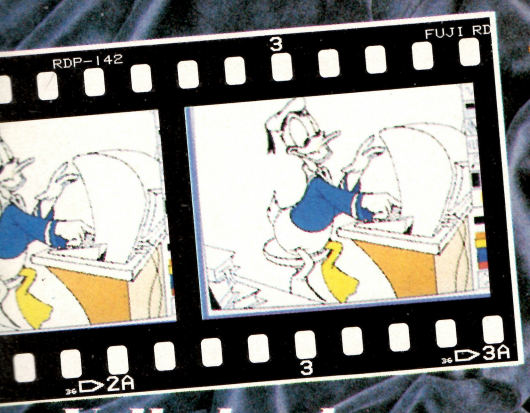
Esittelyssä pelikonsolien laiteuutuudet!

Taulukossa tiedot kesän ja syksyn peliuutuuksista

Bittipörssi, juliste, kilpailu peliarvostelut, vinkit...

MIKROBITTI 6-7/92
NYT LEHTIPISTEISSÄ!





DISNEY

VALLOITTAA TIETOKONEET

Valkokankaan sankarit: seikkailu jatkuu kotona

Mikki kotiopettajana



Ducktales (PC*)
Ankkojen suku aarteenmetsästyksessä. Peli täynnä vauhtia, vaaroja ja kiperiä tilanteita. Hinta **VAIN 289 mk.** Tuoteno 98631

Dick Tracy (PC*)
Onko sinussa miestä pelastamaan kaupunki Big Boy Capricelta? Dick Tracy, legendaarinen sarjakuvapoliisi kohtaa konnalauman.
Hinta **VAIN 289 mk.** Tuoteno 98630

Roger Rabbit: Hare Raising Havoc (PC*)
Roger jätetään vahtimaan Baby Hermannia, mutta Hermanpa häviää saman tien. Pelastuuko Roger koe-eläinlaboratoriolta? Loistavasti animoitu puhuva piirroselokuvan ja pelin sekoitus.
Hinta **VAIN 289 mk.** Tuoteno 98629

The Rocketeer (PC*)
Rakettireppuinen supersankari taistelee roistoja vastaan graafisesti loisteliaassa, 30-luvun tunnelmaa tihkuvassa toimintapelissä.
Hinta **VAIN 289 mk.** Tuoteno 98628

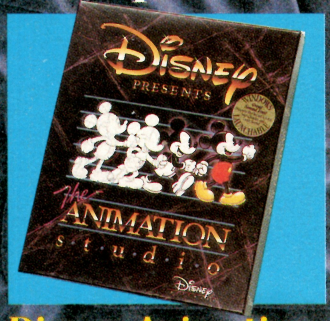
Mickey's 123's (PC)
Pääset Mikin synttäriostoksille ja opit hauskasti numerot yhdeksään asti. Et tarvitse englanninkieltä, vaan tutkivaa mieltä.
Hinta **VAIN 289 mk.** Tuoteno 98632

Mickey's ABC (PC)
Opit kirjaimia hauskasti Mikin, Akun ja muiden tuttujen kanssa. Englanninkielikin kehittyy samassa.
Hinta **VAIN 289 mk.** Tuoteno 98633

Mickey's Jigsaw Puzzle (PC)
15 eläväitettyä palapeliä etsii ratkaisijaansa. Palojen määrän voi valita neljän ja kuudenkymmenenneljän väliltä.
Hinta **VAIN 289 mk.** Tuoteno 98634

*-merkityt tuotteet sisältävät 5.25" levykkeen, muut sekä 5.25" että 3.5" levykkeet.

Liikettä piirroksiin!



Disney Animation Studio (PC)
Helppokäyttöinen ja tehokas animointiohjelma piirroselokuvien mestareilta. Mukana näytefilmejä täynnä rakastettuja Disney-hahmoja. Yhdistä kuvaa ja ääntä, luo animaatio, joka lyö kaikki ällikällä.
Hinta **VAIN 749 mk.** Tuoteno 98635

Tilaukset myös puhelimitse numerosta (90) 120671
Henkilökohtainen palvelu arkisin 8-16

Tilauskortti

© Disney

Merkitse tuotteiden tiedot selkeästi, kiitos!

tuote-numero	kpl	tuotteen nimi	hinta/kpl	yhteensä

Tuotteet toimitetaan postiennakolla. Tilauksen loppusummaan lisätään toimituskulut 19,90 mk/tilaus sekä postiennakkokulut 13,40 mk (postin hinnaston mukaisesti; sis. 11 mk + lvv).

2PE3

Tilaaja (18 vuotta täyttänyt)

Sukunimi	Etunimi
Lähiosoite	
Postinumero ja -toimipaikka	
Allekirjoitus (alle 18-vuotiailta holhoojan)	

Disney-postimyynti maksaa tilauksen postimaksun

DISNEY
POSTIMYYNTI/
SANOMAPRINT
PL 30

VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 01770/63
01003 VANTAA 300



max moritz

● Pojat, joit' ei saatu hyviks,
nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Max

●● Ossin innostuttua pelaamaan Originin uutuutta, aloittaa dualistisen vinkkipalstan alkuosa räväkästi Ultima Underworld -tietopaketilla.

Ultima Underworld

KUOLLEEN MIEHEN HAUTAKAMMIO
Ghoulitason kaakkoisosassa on erään ritarin hautakammio. Hautakiven takaa löytyy muutama maaginen kivi, joille keksii takuuvarmasti käyttöä. Ongelmana on vain se, että huoneeseen astuttua rämähtää ovi takana kiinni, eikä paluuta ole.

Tähän on muutama ratkaisu. Ensinnäkin ovesta astuttua voi hypätä sisään, yli näkymättömän lattianapin. Toiseksi kaltereiden toiselle puolelle voi heittää kuukiven, jonne pelaaja teleporttautuu Gate Travelin -loitsun käytön jälkeen. Viimeinen keino epätoivoisille on kuolla nälkään, jolloin hahmo syntyy uudelleen hopeapuun luona.

KOLME AVAINTA
Viimeisen demonin taisto ei oikein pääse alkamaan, ellei demonin kanssa pääse silmätysten. Ikävä kyllä tien tukkii iso ovi, johon tarvitaan yhdistettyä kolmikkoavainta.

Ensimmäinen pala avaimesta on eräällä alttarilla. Puhu matraksi "FANLO", ja avain ilmestyy. Toisen löytää pitkän taistelun jälkeen seiskatason kääpiövangin ohjeiden avulla. Viimeisen antaa vanha naismaagi, kun hänelle antaa kartan kääntöpuolen kuvan.

KADONNEET KAIVOKSET
Viitostason luoteisosan asukki kaipailee Zentiulm-mineraalia. Tätä löytyy saman tason lounaasta, jonne aukeaa ovi, kunhan seinän vivut vääntelee asentoon 7, 2 ja 6. Vipu aivan yläasennossa tarkoittaa nollaa.

Riimukivi Vas löytyy kahdeksannelta kerrokselta, lounaasta, parin golemin vartioimana.

Caribuksen artefaktit

Jottei taival olisi turhan ruusuinen, vinkit ovat tarkoituksenmukaisesti kryptisia. Vaan pitäähän sitä päätäkin oppia käyttämään.

SWORD OF JUSTICE
Rämeikön kakkoslaidalla on paikka, jossa kaksi käytävää viettää oudosti. Läheltä tuota paikkaa sijaitsee eräs köynnös, joka sopisi muualle paremmin.

Toisen osan hankkimiseksi joutuu puolestaan muistelemaan kuolleita, varsinkin pahaa Rodrickia.

Samaisessa paikassa lojuu myös kuoppa, joka kaipaa G:n osasia. Vaan "ei kaikki ole kultaa, mikä kiiltää, hopeaa, mikä hohtaa".

WINE OF COMPASSION
Rehelliset ja nöyrät perivät maan, varsinkin, kun kyse on maageista.
"Kun kaksi suurta tappelee, on pienten paras pysyä syrjässä."

RING OF HUMANITY
Kolmostason kääpiöitä terrorisoi ilkeä tuijottaja. Sen luokse päästäksesi joudut hankkimaan raivaustyökalun ja moukaroimaan tien tukkivat järkäleet murusiksi. Itse tuijottaja on varsin helppo nakki, kunhan vain käyttää Beholdereista tuttua taktiikkaa. Loitsuja tai pitkän matkan aseita ei kannata käyttää, sillä tällöin tuijottaja vastaa salamaryöpyllä.
"Auta miestä mäessä"

TAPER OF SACRIFE
Räme-erakko pelkää pimeää, vaan suostuu myymään valonlähteitään.
"Ei ole koiraa karvoihin katsominen."

STANDARD OF HONOR
Pahan miehen tappamisesta kunniakkaassa taistelussa on luvassa kunniakas palkinto.
"Maasta (tai sillalta) se pienikin ponnistaa."

SHIELD OF VALOR
Liity sinäkin Abyssin pyöreän pöydän iloisiin veikkoihin.
"Sitä kuusta kuuleminen, jonka juurella asuvi."

BOOK OF TRUTH
Kuutostasolta, varsin itsestäänselvässä paikassa.
"Rehellisyys maan perii".

CUP OF WONDER
Kosteassa pesässä tapahtuu jotain ihmeellistä, kunhan vain puhaltelee rytmikkäästi.
"Aina sitä pesästä munat vierähtellöö."

Matrix Cubed

Stormridereiden Jupiterin kuun tukikohdan tietokonekeskuksen pommi puretaan koodilla a76t2.

Another World

Pelit-lehti 2/92:ssa olleessa ratkaisussa oli virhe: yksi kokonaisuus puuttuu kokonaan. Vaan Ossimaisella sitkeydellä on tämänkin ratkaistu. Koodit vain jäivät unholaan. Paikkailtu versio, olkaa hyvät.

Aluksi ihan pikkuvinkki: Lesteri liikkuu paljon nopeammin, kun hyppii juostessa.

PIKKU PAIKKAILUJA
Lesterin päästyä ilmastointiputkiin on edessä pienoinen vierimissokkelo. Lähde aluksi länteen ja varo katosta vuotavia vesisuihkuja. Pudottaudu alas, kieri oikealle, alas vasemmalle, alaoikealle ja alas. Muista ladata aseesi!

Tästä jatkuu Pelit 2/92:ssa, paitsi Särkelän Jannelta oli unohtunut mainita, että kattokasvit kuolevat megajysärin paukusta. Samaten sekin, että lintua on ammuttava kellarissa kahdesti ja ensimmäisessä palkissa roikuttaessa on hyvin suotavaa kiivetä hieman kattoa kohden, ellei halua pudota piikkeihin.

Holviston kohta on epäselvästi kirjoitettu, joten tässä hieman rautalankaisempi versio: päästyäsi pakoon vettä kulje oikealle ja tykitä ovi säpäleiksi. Kulje ensimmäisestä mahdollisesta paikasta ylös, kunnes saavut samaan tasoon, johon saavuit viemärisokkelosta.

Kulje oikealle, huoneeseen, jossa kaverisi putkahtaa ruudun alareunan putkistoon. Tästä huoneesta saa koodin, jolla peli jatkuu kuoleman jälkeen.

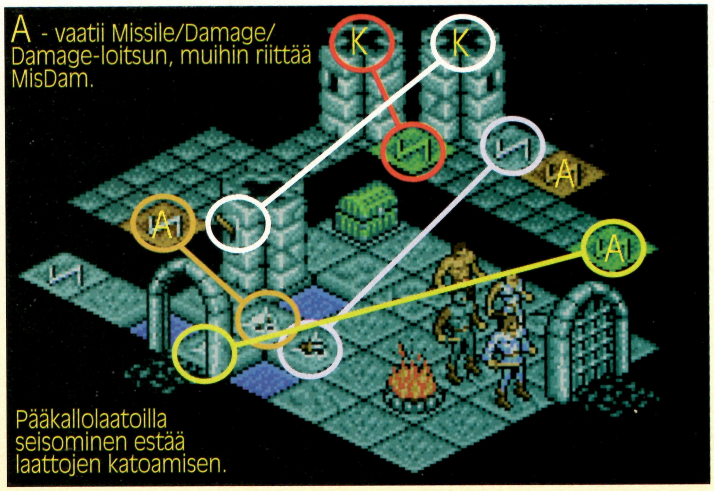
Kulje oikealle, portaita alas ja kävele, valmiina ampumaan. Keisarillinen vartija ilmaantuu hyvin pian ja juoksijan tie vie hautaan. Älä välitä pakoonjuoksevasta miehestä, vaan mene alas ja vasemmalle.

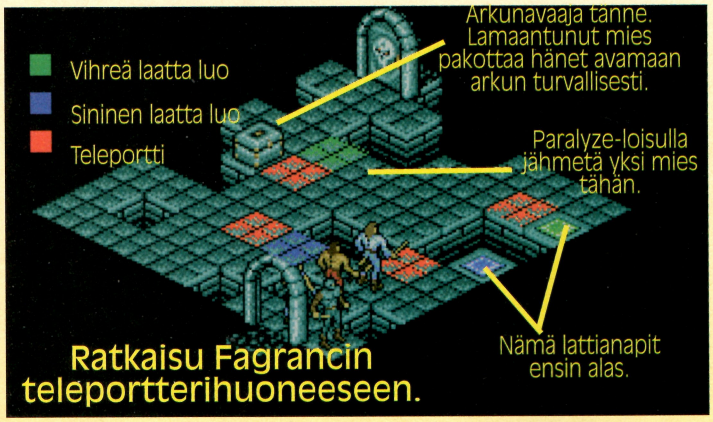
Ammu muutaman kerran toista vartijaa. Jos meni ohi, loitsi suojakenttä ja anna palaa megajysärillä. Juokse vasemmalle ja ammu kattokruunu alas. Käväise katsomassa, miten kaverillasi menee ja palaa alakertaan. Yritä lähteä oikealle, jolloin eräs vartija tyrmää sinut. Hän nostaa ruumiisi ilmaan ja alkaa tenkaamaan jotain hämärää. Monota häntä sinne, missä tuntuu, nappaa aseesi ja päästä kärsivä päiviltä parilla tarkalla laukauksella.

Jatka oikealle ja hieman ennen ruudun puoltaväliä luo suojakenttä. Kulje tämän oikealle puolelle ja luo välittömästi toinen. Kummaltakin puolelta ilmaantuu vartija. Ammu ensin vasemmanpuoleisen vihollissuojakenttä mahtipaukulla ja heti perään mies itse. Vahvista oikeanpuoleista kentää ja tapa kakkosvartija tutulla rutiinilla.

Yläkupolin alapuolella käppäilevä alieni pysähtyy hetkeksi, kunhan vain odottaa aikansa. Tällöin on oikea aika ampua kannatinvaiereihin.

Nämä olivat vasta pieniä virheitä verrattuna seuraavaan: pakomatka ei ole suinkaan niin yksinkertainen, että kaverin pelastettua Lesterin, tämä joutuisi









Legendissä on muutama visainen kohta, mutta näillä kuvilla pääsee jopa Dark Toweriin. Lisää myöhemmin, jos tarvetta löytyy.

heti pakotankkiin. Välistä on jäänyt tavaraa ja paljon. Ikävä kyllä muistini petti minut jälleen, enkä muista tämänkään vaiheen koodeista tuon taivaallista.

LESTER TEMPPELISSÄ

Ikävä kyllä alienitkin osaavat käyttää megajysäriä. Ainoa mahdollisuus on siis juosta heitä karkuun, aina käytävän päähän asti. Yritä pitää puolesi paukuttelijoita vastaan, ja luo suojia seisaaltaan. Kohtapuoliin katosta ilmaantuu auttava käsi, joka vetäisee sinut ylös.

Pettyneet vartijat ampuvat pari laukausta perääsi, jotka (vartijoille) pahaksi onneksi osuvat yläpuolen kattoon, pudottaen siitä pari kiveä, jotka surmaavat jahtaajat (kiäh kiäh).

Juokse vasemmalle ja heti perään oikealle, eli nouse rampille, joka vie pienen talon taakse. Juokse ikkunoitten ohi, äläkä jää ihailemaan pidätettyä kaveriasi. Pudottaudu rampilta ja juokse mahdollisimman lähelle laitimmaisia suojakenttiä ja tiputa vartija. Sinä ja kaverisi jatkatte pakomatkaanne oikealle, suurelle kuilulle asti.

Kuilun reunalla ystäväsi kehottaa ottamaan vauhtia ja juoksemaan kuiluun päin. Seuraa kaverisi ohjeita, ja hän viskaa sinut toiselle laidalle. Ikävä kyllä avuliaan sielun käy itse melko hassusti. Loikkaa vasemmalle ja vedä tikkua vasemmalle yläviistoon ja paina samalla nappia. Luo alhaalla välittömästi suojakilpi ja nitistä kaksi vartijaa. Kulje vasemmalle, eräänlaiseen temppeliin.

Juokse vasemmalle, jahdaten silmittömästi pakenevia palvelijoita. Kaikki muut ehtivät portista, yhtä lukuunottamatta. Astu noin kolmen sentin päähän hänestä ja vedä aseesi esille. Mies aikoo selvästi antautua, nostaen kätensä kattoa kohden. Anna henkilön olla ja lähde kävelemään oikealle. Avot, kaverihan äityy ovelaksi ja painaa nappia, jolla ruudun molemmat seinät sulkeutuvat. Jos mieli tekee, konnamon voi nitistää, pakko ei ole, mutta säälihän on mitä on...

Palaa ruudun verran oikealle ja kiipeä portaita ylös. Majoitu itäiselle tasanteelle, luo suojakenttä ja ammu ovi rikki. Anna vihollisen päästää neljä plasmapalloa, sitten hänet voikin tappaa. Jatka vasemmalle ja pudottaudu aukosta: Alhaalla viiden suojakentän suojassa odottaa ovela vartija, joka on ottanut elämäntehtäväkseen Lesterin käristämisen. Odota rauhassa ja tee vain lisää suojakenttiä. Vartija nimittäin unohtaa käristysoperaatiossaan omien suojakenttiensä ylläpidon ja kuolee harhalaukaukseen.

Pudottaudu alas ja katkaise virta sähköjohdosta. Palaa ylös, ensimmäiseen temppelihuoneeseen. Kas kas, pallomiehen paukut ovat räjäyttäneet lattiaan Lesterin-mentävän aukon, joten siitä vaan läpi.

Alhaalla ala jälleen juosta ja pomppia yhtäaikaisesti, äläkä lopeta, ennen kuin olet varmasti ohittanut viimeisen laserin. Tämän jälkeen kävele hitaasti ruudun oikeaa reunaa kohden ja hyppää seuraavan ruudun vasemmalta laidalta oikealle.

Vedä vivusta ja päästä mustat hirviöt keisaripopulan kimppuun. Anna hirviöiden ja keisarikaartilaisten teurastaa toisiaan hetkenaikaa ja hyppää sekaan. Ammuskele apinan raivolla tiesi avaruustankille ja painele namiskoita, kunnes lennät alienkylpylään.

Tässäpä ne letaalisimmat virheet tulivatkin korjattua.

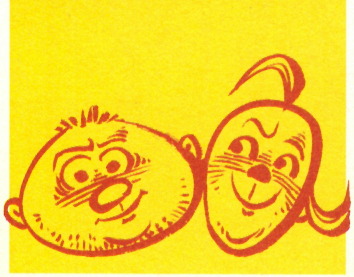
Black Crypt

Jos kartoissa merkittyjä kohteita (laattoja, nappeja yms) ei näy, niin ei huolta, sillä ne ilmestyvät, kun olet tehnyt jotain muuta (painanut nappia, astunut laatalle yms.). Taikasauvoja ei kannata säästellä, sillä niitä on pelissä paljon. Myöskin miekkojen taikavoimia kannattaa käyttää.

Suurin osa hirviöistä kunnioittaa avoimiakin oviaukkoja. Kannattaa kuitenkin muistaa, että taikoja heitteleviltä hirviöiltä eivät loitsut lopu. Scrolleja kannattaa käyttää, sillä niitä löytyy varsin paljon, tosin Dispel Magic- ja Remove Glyph -scrolleja suositellaan käytettäväksi vasta tosi tarpeessa, sillä jotkut glypheistä ja taikaseinistä tuhoutuvat hahmojen omilla loitsuilla.

Seinäteksteihin voi luottaa mutta kääröt kannattaa testata Reveal Truth -loitsulla. Kummallista, mutta tasoja 14 löytyi kaksi kappaletta eikä sille löytynyt järkevää selitystä.

Tasot 1 ja 2: Tappaaksesi Ogren sinun täytyy etsiä Ogreblade.



Taso 3: Etsi Mask of Truesight, joka auttaa näkemään hirviöt. Selvitä taso 4 ennen tasoa 3.

Taso 9: Tarvitset paljon valoloitsuja. Pääkallokäytävässä ota kallot 2, 4, 6 ja 7.

Taso 10: Teminin pystit kannattaa kuljettaa Teminin arkussa. Itse Temin on paras tappaa isolla loitsutulvalla, sillä lohikäärmettä ei kerkiä miekoilla silpoa.

Taso 13: Täältä haarautuvissa neljässä tasossa on jokaisessa yksi Estorothin tappamiseen tarvittavista aseista.

Taso 21: Tässä tasossa tarvitset Triton-kypäriä ryhmällesi, myöskin kaksi vesihengityssormusta käyvät.

Taso 22: Älä tapa häkkeihin lukittuja olentoja.

Taso 24: Meduusan voi tappaa ainoastaan peilikilvellä. Isossa salissa kannattaa juosta, sillä meduusa tappaa todella helposti. Jos joku ryhmäsi jäsen kuolee, voit herättää hänet henkiin Stone to Flesh -kääröllä kivipatsaan edessä ollessasi.

Taso 27: Jokaisen oven takana on ritari jolta saat avaimen. Taso 28: Laita aseet seuraavasti: taistelijalle Vortex, papille Forcehammer, druidille Protector ja maagille Soulfreezer. Tappele jonkun aikaa Estorothin kanssa kunnes lyömöaseet välähtävät sinisenä. Heitä sitten Protectorilla suoja, jäädytä Estoroth Soulfreezerillä, avaa ulottuvuuksien kuilu Vortexilla ja tuuppaa Estoroth sinne Forcehammerilla.

Niko Kaartinen & Sami Kinnunen

Captive

Amiga
Käynnistä peli normaalisti, tee hahmot ja laita niiden nimeksi Johannes Paukku: hahmojen kyvyt nousevat maksimiin!
Tom Rånngard

Moritz

●● Tämä toinen pikkuvintiö kaipailee pikkuvinkkejä yhtä paljon kuin velipoikansa isompia. No niin, vinkit paperille ja kirje postiin!

Turrican I

Amiga
Kun peli alkaa lähde vasemmalle. Juokse niin pitkälle kuin pääset. Odota vähän aikaa niin saat lisäelämän tai jotain muuta kivaa.
Aki Kolehmainen

Colorado

Amiga
Miksi enää koettaisit tappaa karhua tai intiaanikylän kauhua puukolla ja kirveellä, kun voit käyttää kivääriäkin? Paina ensin namiska pohjaan ja sitten työnnä vipua vasemmalle yläviistoon. Joudut lataamaan kiväärin joka kerta uudestaan. Älä ammu huteja.
Aki Kolehmainen

Ninja Spirit

C64
Tarvitset esimerkiksi Action Replay VI:n. Resetoi ja kirjoita
Tasot 1 ja 2
POKE 10448,173
Tasot 3 ja 4
POKE 10494,173
Tasot 5 ja 6
POKE 10409,173
Tasot 7 ja 8
POKE 10396,173
Jani Nurminen



Shadow Warriors

C64
Resetoi ja
POKE 31185,173 aika
POKE 34665,234 elämät
POKE 35002,173 energia
Jani Nurminen

Impossamole

C64
Pelaa itsesi highscore-listalle ja kirjoita nimeksesi JUGGLERS. Pelaa uudestaan listoille ja kirjoita nimeksesi
HEIN 2 – kolme asevoimapylvästä
ANNFRANK – energiaa
LUMBJACK – tuplapitkä energiapylväs
Jani Nurminen

Klax

Amiga
Aloita normaalisti ja valitse ensimmäinen taso. Paina Caps-Lock pohjaan ja pidä välilyöntiä alhaalla. Paina samaan aikaan 3 (hyppää yhden tason) tai 4 (taso 100 eli viimeinen).
Jani Nurminen

Midnight Resistance

C64
Kirjoita POKE 10300,173 resetoinnin jälkeen ja saat loppumattomat elämät. Jos sinulla ei ole jotakin moduulia, saat pelin käynnistymään käskyillä
POKE 2048,120
POKE 2049,216
POKE 2050,162
SYS 2048
Jani Nurminen
Kirjoita listoille näppäimistöltä sana SIAMESE ja saat loppumattomat elämät.
Jari Pehkonen

Dynasty Wars

C64
Paina pelin alkukuvassa pohjaan näppäimet F,I,S,H ja saat loppumattoman energian.
Jari Pehkonen

Commando

C64
Lataa peli, resetoi ja kirjoita POKE 2454,173. Peli käynnistyy painamalla restorea tai kirjoittamalla SYS 2128.
Jari Pehkonen

Test Drive II

C64
Paina ajon aikana näppäintä G, niin peli varppaa seuraavaan kenttään.
Jari Pehkonen

Shadow of the Beast II

Amiga
Upea alkuanimaatio hidastuu naputtamalla Esc-näppäintä.
Aki Kolehmainen



Prince of Persia

Amiga
Paina CapsLock ja L pohjaan yhtä aikaa niin pääset seuraavalle tasolle.
Annukka Matilainen

Chuck Rock

Amiga
Kun bändi soittaa latauksen aikana, paina kaksi kertaa Esciä ja kirjoita TURN FRAME. Paina vielä returnia. Nyt voit valita tason näppäimistä 1–5.
Annukka Matilainen

Predator 2

Amiga
Paina pelin aikana pausea ja kirjoita YOUR ONE UGLY MOTHER ja saat ikuiset elämät.
Annukka Matilainen

Eye of Beholder

Amiga
Tee kaksi kopiota levykkeestä 2. Näin voit tallentaa kahden eri seikkailijaryhmän seikkailut.
Annukka Matilainen

Robocod

Amiga
Löydät kaksi kätkettyä ruutua menemällä oikealle, viimeisen tornin vieressä olevalle katolle. Kulje siellä vasemmalle ja löydät ne. Jos lisäruudut eivät kiinnosta kerää pelin alkaessa ensimmäisellä katolla olevat esineet järjestyksessä: kakku, vasara, maa omena ja hona (??) Käytyäsi ensimmäisessä ovessa kaikkien ovien lukot ovat hävinneet.
Voitto Rintala

Parasol Stars

Amiga
Ensimmäisellä planeetalla on kuusi kenttää, joissa kahdessa tarvitaan suunnittelua ja hiukan onnea nopeaan selviytymiseen. Kentässä neljä kannattaa heti alussa iso hirviö muuttaa vihreäksi kahdella vesipisaralla. Älä kuitenkaan tuhoa sitä, vaan odota, että pikkuhirviöt putoavat sen päälle ja muuttuvat vihreiksi, jolloin voit yhdellä vesipisaralla tuhota koko joukon. Näin saat lisäbonuksiakin.
Yleensäkin kannattaa tarkkailla, mitä kerättävää kenttään ilmestyy (salamoita, sydämiä, kenkiä jne.). Kun olet tappanut viimeisenkin hirviön, kaikki kerättävät tavarat häviävät saman tien.
Kentässä viisi mene ylös, kerää viidestä vesipisarasta yksi iso pisara ja lennätä se keskeltä alas. Jos ajoitus on oikea, pisaran pitäisi tuhota kaikki kolmiohirviöt.
Ensimmäisen planeetan loppuhirviö tarvitsee viisi osumaa. Hirviön tuhoaminen ei ole vaikeaa, jos salaman muistaa "valmistaa" jo juostessaan puolelta toiselle.
Toisella planeetalla saa heti ensimmäisessä kentässä (jos on tarpeeksi pisteitä) taikakengät, joilla pääsee liikkumaan kaksi kertaa nopeammin. Kengät pysyvät jalassa noin kahden ja puolen kentän ajan.
Neljännessä kentässä ei kannata hypätä ylös seuraavalle "orrelle", vaan pyydystää alhaalta päin yksi hirviö ja koskettaa sillä orren läpi muita hirviöitä, kunnes ne kaikki ovat vihreitä.
Toisen planeetan loppuhirviö on hankalahko. Siitä selviää viidella osumalla, mutta varo menemästä itse tulipisaroihin: niissä joutuu hikoilemaan muutaman sekunnin, ja hirviö on nopea...
Sari Alho

Rick Dangerous

C64
Eräässä ruudussa on isot kiviportaat. Helpoiten tapat vihollisen lyömällä kepillä kakkosportaassa olevaan reikään, jolloin ansa laukeaa vihollisen kohdalla. Ansa jää kuitenkin voimaan, joten hyppää äkkiä seuraavalle portaalle, jossa siinäkin on reikä. Lyö siihen kepillä, jolloin siitä lähtee tulinuoli tappaen ylhäällä kyttäävän vihollisen.
Kun kuolet, kirjoita listoille Flufomatic ja voit valita 1. tai 2. tason. Jos haluat jättää pari tasoa väliin kirjoita Bbooiinngg ja paina kaikkia mahdollisia näppäimiä vasemmalla, mutta ei shift-lockia.
Erkki Tuuttu

Vinkkejä voi lähetellä osoitteella
Pelit
Max & Moritz
PL 64
00381 Helsinki

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
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Sanomaprint Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
PL 34
Vastauslähetys
Sopimus 01770/4
01771 Vantaa

Sanomaprint Erikoislehdet maksaa postimaksun

Tilaa kirjat ja ohjelmalistaukset
NYT TOSI HALVALLA!!!

ALE!

❒ 61302 Amiga 1 -kirja AmigaDos 95 mk
❒ 61303 Amiga 2 -kirja Amiga Basic 95 mk
❒ 61323 Amiga 1 + Amiga 2 **yhteishintaan 160 mk**
❒ 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 kolmas painos ilm. syksyllä

ALE!

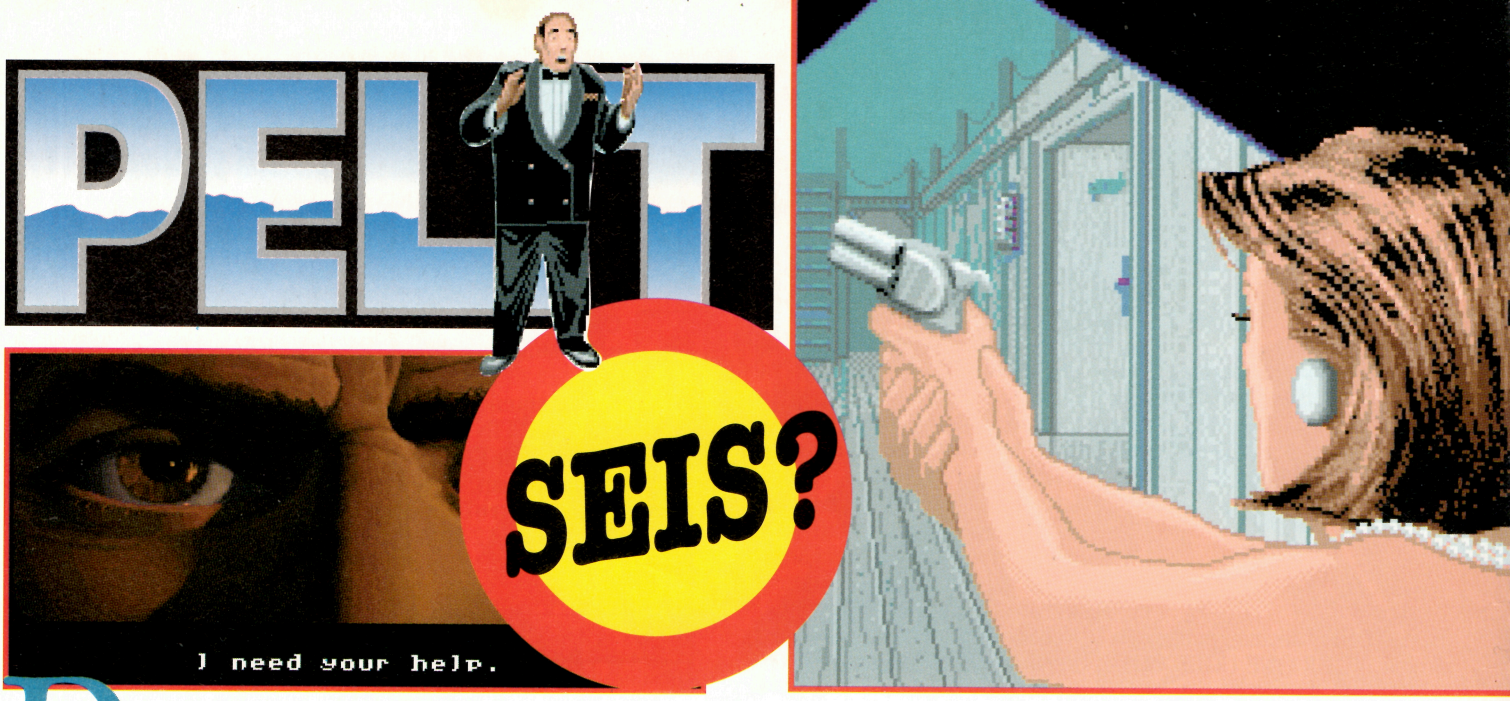
❒ 61308 C64 Pelintekijän opas 95 mk
❒ 61310 ST-käyttäjän käsikirja 95 mk
❒ 61325 PC:n käytön perusteet 125 mk
❒ 61314 Ohjelmalistaukset 1991 Amigalle 49 mk

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



PelitSeis?-palsta ei vastaa kysymyksiin, jotka selviävät ohjekirjasta.

Huom! Eye of Beholder 2:n ratkaisu julkaistaan Pelit-lehden elo- ja syyskuun numeroissa. Kärsivällisyyttä.

Ultima IV

Miten pääsee sisään abyssiin? Olen jo yrittänyt kaikkea, esimerkiksi sytyttänyt kynttilän, lukenut kirjan, sottanut kelloa, hakenut kolme osaa avaimista, murskannut Mondainin pääkallon oveen ja kerännyt 8 hyvettä maksimiin sekä hakenut salasanat linnoista.

"Jumissa"

Mikä on Axiooma?

Avatar

Martian Dreams

Mitä tehdä, jotta saisi Elysiumin lähellä sijaitsevassa kaivoksessa sattuneen sortuman auki?

King's Quest III

Olen velhon taikakammiossa kaikki tarpeellinen mukana. Olen onnistunut etenemään loitsussa kasteen lisäämiseen saakka. Sitten tulee stoppi. Mitä tehdä?

Jukka Tolvanen

Taikakirjasta avaa ensin sivu II ja taio, seuraa ohjeita tarkasti. Seuraava taika tehdään sivulta IV ja viimeinen sivulta XXV. Sitten heilauta taikasauvaa ja leipomus on valmis. Sen jälkeen lennä vuoren juurelle osoittamalla kohtaa kartasta. –tl

Red Baron

Onko pelissä joku vika, kun lentokoneen pudottua maahan joudun lataaman pelin alusta uudelleen?

Jussi

Ei ole. –nn

King's Quest IV

Miten vuorella olevaan linnaan pääsee niin, etteivät lepakkomiehet ota kiinni?

Jussi

Ei mitenkään. "Goonit" vievät sinut linnaan, jossa Lolotte antaa sinulle tehtäväksi pyydystää yksisarvisen. Sitten ne vievät sinut takaisin metsään, jossa kuljet länteen yhden ruudun verran. –tl

Indiana Jones & Last Crusade

Olen juuttunut natsien linnaan. Miten ja mistä löydän Henryn? Miten pääsen hengissä kaikista natseista, jotka rupeavat tappelemaan?

Vartijoita on kaikkiaan 12 kappaletta. Jokaisella vartijalla on oma heikkoutensa, joka yleensä selviää keskustelemalla. Muutaman ohi pääsee myös tappelemalla.

Esimerkiksi yksi haluaa nahkatakkisi, toinen piirroksen (painting, jonka sait pelin alussa Henryn talosta) ja kolmas kirjan (Mein Kampf). Muutaman ohi täytyy pujahtaa, muutaman edellä täytyy juosta nopeasti karkuun. Myönnän, että vaikeaa on!

Lisäksi kannattaa kiinnittää huomiota, mitä Indyllä on yllään: sama vartija kannattaa aina kohdata samassa asussa (nahkatakki, palvelijan asu, uniformu). –sa

Larry II

Miten tehdään pommi?

Kraaterin vierellä oksennuspussista ja hiussuihkeesta. –tl

Eye of Beholder

Miten löytää kääpiöprinssi Keirgarin ja juoman joka herättää kääpiökuninkaan?

Fleetwood

Miten pystyy taikomaan? Vaikka kirja on kädessä, pystyy loitsuja vain muistelemaan.

Ari

Napsauta kirjaa ja valitse loitsu. –nn

Miten saan Fireball-taian? Saako sen muualta kuin 3. tasolta? Miksi pappi ei osaa Cure Poison -taikaa, vaikka tasoja on jo 5, vai haittaako, että se on cleric/thief?

"Huolimaton"

Ei muistaakseni. Haittaa, koska kehittyy puolet hitaammin. –nn

Black Crypt

Vaihda 7. tasolla lokeroissa 29 ja 30 olevien tavaroiden paikkaa, niin seinä vieressäsi katoaa. Seinällä lukee SWITCH väärinpäin.

Paingiver

P.S. Kiitos kaikille BC:n vinkin lähettäneille. Olinpas minä tyhmä. –tl

Conquest of the Longbow

Miten voi avata puzzle boxin, jonka saa luostarista? Mitä Green Manin kysymyksiin pitää vastata? Mitä St. Mary's kirkon labyrintin keskuksessa pitää tehdä?

Miten pääsee mustien munkkien luostarista ulos?

Zak McKracken

Mitkä ovat Zakin ja Annien luottokorttien koodit?

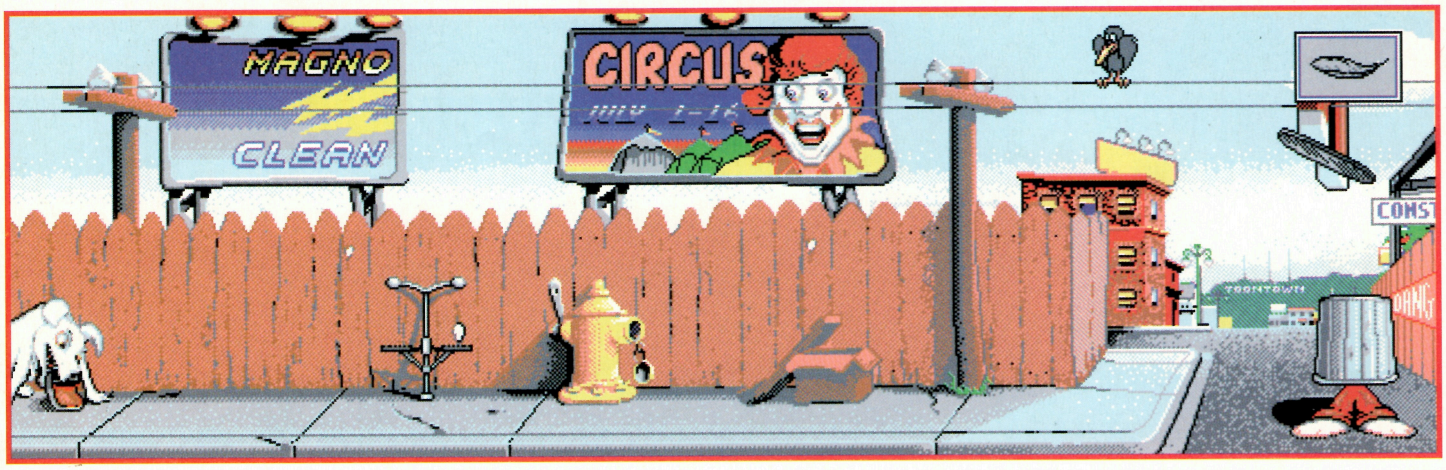
"Viimeinen mahdollisuus"

Katso ohjekirjasta. Ne ovat kopiosuojauksia. –tl

Cruise for a Corpse

Mitä pitää tehdä rannekkeen löytämisen jälkeen? Miksi peli aina välillä ilmoittaa, että kartan tms. tutkiminen ei ole mahdollista? Jossain vinkissä neuvottiin juomaan viinipullo. Miten se tehdään? Mitä tehdä sen jälkeen kun on hakenut kiitoskirjeen Nikioksen toimiston työpöydältä?

Raoul



Entäs nyt?

Monkey Island I

Mistä saa taideteoksen, jota heittämällä puusta tippuu banaaneja?

"Taideteos" on vuorella oleva katapultti. Pane siihen kivi ja tähtää sopivasti. –tl

Larry III

Mihin pitää mennä diskon jälkeen?

Larry Laffer

Disko? Tarkoitatko mahdollisesti Paulin kapakkaa? Sieltä joka tapauksessa pitää palata kasinolle ja hissillä 9. kerroksen Penthouseen. Jos tarkoitat kasinon showta, jää sen jälkeen odottamaan Pattia puhelimen viereen ja juttele hänelle. Ja sitten lakitoimistoon ottamaan avioeroa. –tl

Space Quest 2

Mistä löytyy Rubikin kuutio? Mitä tehdä ötököiden kylän jälkeen tunnelissa, kun aina jonkun aikaa odoteltuaan kuolee?

Mikael Savia

Tasmanian tuholaiset ovat kiinnostuneita Cubixin kuutioista. Ne saa paikalle puhaltamalla pilliin.

Tunnelissa käytä loistavaa jalokiveä, jonka otit vedenalaisesta luolasta. Putoat kuiluun, josta pääset pois salakäytävää pitkin. Salasana WORD avaa käytävän. –tl

Conquest of Camelot

Miten pääsee viiden kiven ohi hakemaan muulia?

Mikael Savia

Puhu kiville, jolloin kivet kysyvät sinulta arvoituksia. Vastauksia arvoituksiin: verkko, avain, viini, sininen, tuuli, aika, kaiku, tuli, kulta, vene, musiikki, sydän, vesi, pyörä, varjo, peili, arvoitus, jäävuori, vesiputous. Jos et saa kaikkia kiviä hehkumaan, mene ruudusta alas ja tule saman tien takaisin, jolloin arvoitukset ovat uusia. Kun kaikki kivet hehkuvat, pääset läpi. –jt

Codename Iceman

Miten pääsee sukellusvenekohdan läpi?

Ville Kormilainen

Sukellusveneessä tapahtuu noin kolmasosa koko pelistä. Mitähän kohtaa tarkoitat? Tässä kuitenkin pari ensimmäistä sukellusta.

Ota hytistäsi koodikirja. Lähde vasemmalle ja kapteeni vie sinut ohjaamoon. Noudata ohjeita, joita kapu sanelee. Joudut sukeltamaan.

Tallusta kapteenin hyttiin. Salkun koodin alkuosa on 134. Ota kirjekuori ja katso karttaa minkä jälkeen lue ohjeet. Kun kapu ottaa salkun, kysy numeroyhdistelmä. Kassakaapin numero on 23448803. Salkun numero on 762134. Kävele karttapöydän luo (periskooppien luona). Katso sitä ja aseta kurssi (katso manuaalista ja käytä pelin mukana tullutta karttaa). Sopiva kurssi on esimerkiksi: 30,170, 75,170, 85,75, 83,0, 50,15, 36,12, 0,0. Mitä paremman kurssin asetat, sitä enemmän pisteitä tulee.

Häivy karttaruudusta. Kapu vie sinut taas ohjaamoon. Seuraa hänen ohjeitaan uuteen tarkistuspisteeseen. Kapteenin komentaessa sinut periskooppisyvyyteen, nouse jonnekin 70 jalkaan. Kun Blackhawk on vakaa, nouse ylös ja mene periskooppien luo. Tarkkaile taivaanrantaa hetken aikaa ja laske periskooppi painamalla alas. –om

King's Quest V

Miksi merellä tulee aina lohikäärmeen näköinen otus ja syö veneen?

Maiju ja Leena

Simpsons

Ekan levelin läpi pääsee maalaamalla sprayllä kaiken mahdollisen pinkin. Vaikeimmat kohdat ovat nämä:

1. Puhelinkioskilta pitää soittaa viereiseen baariin, jolloin Moe tulee paikalle pinkissä puvussaan.
2. Kioskin päällä olevalla pyykkinarulla pitää kävellä. Pyykit tippuvat ja peittävät alla olevat pinkit esineet.
3. Toolworld-nimisestä kaupasta pitää ostaa jakoavain, jolla avataan pienemmän pinkin markiisin lähellä oleva vesiposti.
4. Isompi pinkki markiisi värjätään sen päällä olevalla maalipurkilla.
5. Mel's Novelty Hot -nimisestä kaupasta kannattaa hakea cherry bomb ja monta rakettia. Cherry bombilla säikäytetään yhden liikkeen ikkunassa oleva lintu pois.
6. Bowlarama-keilahallin kylttiä ammutaan raketilla keilojen kuvan kohdalle, samoin vanhainkodin ikkunoita.

Star Trek – 25th Anniversary

Toisessa tehtävässä olen vapauttanut Masadan miehistön. Mitä sitten?

Little John

Valloita komentosilta puhumalla kapteenille. Sillalle pääsee parhaiten lataamalla phaserhitsurin phaserista ja hitsaamalla Masadan miehistön kertomasta paikasta. –nn

Robin Hood

Puun henki kyselee koodeja. Mistä ne katsotaan?

Little John

King's Quest I

Kääpiön nimi on käänteisillä aakkosilla kirjoitettuna Rumplestiltskin, eli R=I, U=F jne. (IFNKOVHGROGHPRM)

Mikko Vuorinen

Star Flight

Mistä löytää maapallon?

Captain A. Kirk

Ghostbusters II

Miten pääsen viemäristä pois toiselle levelille?

Joni Tuomaala

Police Quest I

Miten pääsen eroon Mariesta, että pääsen pelaamaan pokeria?

Kalle

Mene hissillä toiseen kerrokseen huoneeseen 204 ja vastaa myöntävästi Marien kysymyksiin. Soita Morganille ja hän pyytää sinua lähettämään Marien taksilla asemalle. Taksiyhtiön numero selviää numerotiedustelusta, ilmoita osoitteeksi hotellin nimi.–tl



Voita!

Tällä kertaa vain yksi kilpailu, mutta sitäkin mahtavammat palkinnot ja sitäkin useampi voittaa!

Dyyni on kuuluisa scifi-kirja, elokuva ja nyt myös peli. Yhdessä Virgin Gamesin kanssa julistamme nyt kilpailun, jossa testaamme tietonne. Palkintona on Suomessa ainutlaatuista roipetta.

Eli vastaa kysymyksiin, raapusta nimesi, osoitteesi, puhelinnumerosi, ikäsi ja tietokonemerkkisi postikortille ja postita se 15. heinäkuuta 92 mennessä osoitteeseen:

Pelit
Dyyni-kilpa
PL 64
00381 Helsinki.

Oikein vastanneiden kesken arvotaan
3 Dune-peliä PC:lle
3 Dune-peliä Amigalle
10 T-paitaa
30 rintamerkkiä

Ja tässä kysymykset.
1. Kuka esitti Dyyni-elokuvassa Paul Atreidesia ja mistä televisiosarjasta hänet tunnetaan?
2. Kuka esitti Dyyni-elokuvassa Fred Raytha Harkonnenia ja mikä on hänen varsinainen ammattinsa?
3. Mitä sukua Lady Jessica ja Paul Atreides ovat toisilleen?
4. Dyyni-kirja poiki elokuvan ja elokuva pelin, mutta mitä Dyyni-peli on poikinut?
5. Mikä on shai-hulud?
6. Mistä tehdään fremenien krys-veitset?

Voittajien nimet julkaistaan Pelit 4/92 -lehdessä 14.8.
Muista mainita konemerkkisi!



Megapelien juhlaa?

Jo viime syksyn Tietokonepelien vuosikirjassa julistettu peliohjelmointikilpailu ratkesi lopultakin. Ideana kilpailussa oli tehdä joko Amoksella/Stosilla tai 3D Construction Kitillä mahdollisimman loppuunhiottu peli, jota myös jaksaa pelata. Pyydämme anteeksi viivytystä kaikilta kymmeneltä osallistujalta. Pelit olivat kaikin puolin hienoja.

Toimitukseen saapui siis kymmenen peliä. Lähes kaikissa oli erittäin hyvä idea ja voittajan Tetris-variointi Blocks Fun on yksi parhaista näkemistämme.

Ensimmäinen sija ei kuitenkaan ollut itsestäänselvyys. Kymmenestä pelistä jopa neljä olisi hyvin ansainnut voiton. Toimitus (etenkin Sari) kuitenkin ihastui voittajaan niin, että pelasi sitä kaksi päivää, lähes ilman taukoa. Siitä voitto.

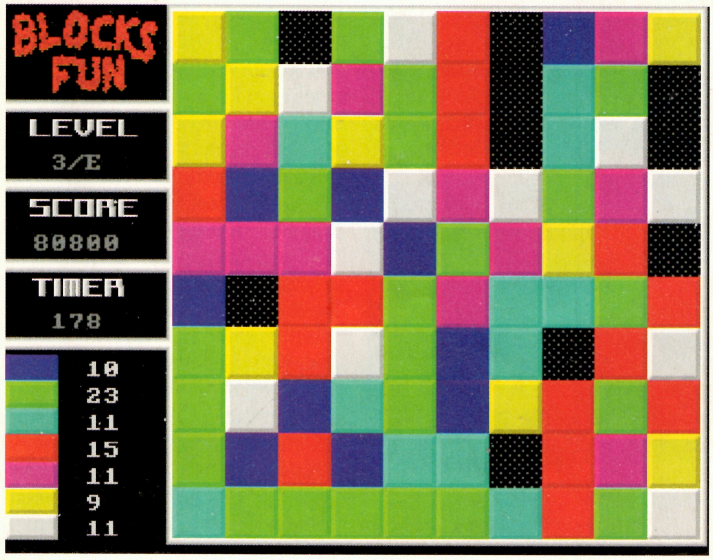
Omaperäisyyttä olisi kaivattu lisää. Monilta oli jäänyt huomaamatta hyvien ohjeiden tärkeys. Pelejä myydään aina kokonaispakettina, jossa kaikki osaset ratkaisevat. Tässä suhteessa Blocks Fun oli ylivoimainen.

Kuusi peleistä oli tehty Amigan Amoksella ja yksi 3D Construction Kitillä, ainoa Atari ST -peli oli STOSilla tehty ja ainoa PC-peli oli tehty 3D Construction Kitillä. Valitettavasti ainoa Amigan 3D-peli ei idealtaan ollut voiton arvoinen. Ensimmäisen sijan saanut on mainittu ensin, seuraavat ovat sattumanvaraisessa järjestyksessä:

Blocks Fun v. 3.0

Rauli Priha, Anjalankoski

Ehdottomasti paras kaikista kilpailuun lähetetyistä peleistä! Upean omaperäinen peli, joka jaksoi kiinnostaa pitkään, pitkään. Ideana Tetris-tyyppinen näppäimistöllä tai joystickillä

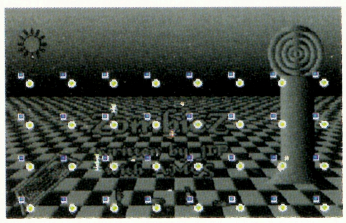


pelattava peli, jossa siirrellään samanvärisiä neliöitä vierekkäin. Kenttiä on useita, vaikeustasoja kolme. Peli vaatii lisämuistin. Pelin voi asentaa kiintolevylle.
Täysin ammattitaitoista työtä aina hienoa ohjevihkosta myöten. Blocks Funissa oli mukana nidottu, noin kymmensivuinen ohjevihko. Kotitekoiseksi tuotteeksi loppuun saakka ajateltu.

Toptronics Ky:n kunniamaininta ja 1 000 markan edestä Amiga-pelejä!

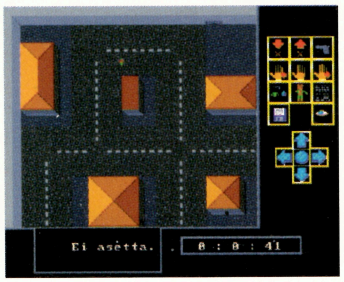
NewsMaker v.1.0

Janne Kalliola, Polvijärvi
Amoksella tehty valikko/hiiripeli, jossa Karjala ja Viro ovat liittyneet Suomeen. Yhdistettynä nämä ja Ahvenanmaa muodostavat Finelandian valtion. Olet aikakauslehden päätoimittajaja tehtävänäsi on tehdä lehdestä kannattava. Rahaa on alussa 30 000 markkaa ja levikki runsaat 20 000.
SimCity- ja Railroad Tycoon -faneina innostuimme välittömästi tästä lehtimaailmaan sijoittuvasta simulaatiosta. Ideana suorastaan lennokas ja muutamilla muutoksilla tästä saattaisi saada varsin kiinnostavan pelin. Nykyisellään turhan vähän eri muuttujia, joten peli muuttuu nopeasti itseään toistavaksi.



Zombiez

Joonas Palaste, Espoo
Vaatimattomasti tehty toimintapeli, jonka miinuksena liian pienet spritet ja olematon pelattavuus. Vaikka idea on periaatteessa hyvä (syytä ollakin, pöllitty PD-pelistä), on toteutus jäänyt pahasti kesken. Alkutekstejä ei ole lainkaan ja kuollessasi pelin tiimellyksessä, heittää ohjelma heti Cli-ikkunaan. Selkeät ohjeet A4-paperilla, jostain kumman syystä kolmella kielellä.



Tavintappaja

Mikko Viikari, Helsinki
Hieman Zombiezia muistuttava action-peli, joka kuolee grafiikan pienuuteen ja idean kuivuuteen. Ohjeina mukana pieni printtiliuska, josta tosin selvisi kaikki oleellinen. Omia ideoita kaivattaisiin rutkasti.



The Super Number

Ari Salonen, Huhtamo
Speden ohjelmista ja taskupelistä tuttu numeroiden muistamispeli Amigalle siirrettynä. Ohjelma toimii mainiosti, mutta koska idea on ikivanha, ei todellista ihastumista pääse syntymään. Sinänsä kelpo peli, jonka toteutus on tyylikäs. Ei vain jaksanut kiinnostaa kokeilukierrosta kauempaa.

Star Front

Vili Jussila, Tampere
Monikymmensivuinen jatkolomake ja mielenkiintoinen avaruusstrategiapeli a la Imperium Galactum. Vähän kosmeettista kuorrutusta ja ergonomian hiontaa niin vot!

C.A.T.S.

Pekka Tallqist, Turku
3D Construction Kitin ominaisuuksia tavanomaisesti hyödyntävä seikkailuampumapeli. Ideana ei siis kovin omaperäinen, ja tuntui pikaisesti kyhätyltä. Jopa ohjauspaneeli oli suoraan 3D Kit Gamesta pöllitty. ISO MIINUS kirosanoista alkuteksteissä sekä ohjeiden puuttumisesta.

Mineraali

Pasi Laaksonen, Kausala
Liian pieneen grafiikkaan sortuva tutkimus/toimintapeli, joita pelitietokoneiden alkuajoilla oli MikroBitinkin sivut pullollaan. Välikuvat ajoneuvoista kivoja, mutta tylsyys iskee muutaman peliminuutin jälkeen. Paljon lisää olisi tehtävä, jotta ohjelmoijan lisäksi joku muukin jaksaisi innostua asiasta.
Iso plussa kielestä, joka on ennakkoluulottomasti suomi. Jostain kumman syystä melkein kaikki pelin tekijät luulevat englannin käytön olevan jotenkin hienoa tai tarpeellista tietokonepeleissä. Mieluummin käyttäkää selkeää suomea kuin kömpelöä kouluenglantia.

Ski jump

Teppo Salonen, Espoo
Teppo Salosen PC:n 3D Construction Kitillä tehty mäkihyppypeli. Plussaa hyvästä ideasta ja 3D Kitin luovasta käytöstä, mutta 130 metrin leiskauksia oli turhan helppo saavuttaa. Matikkapuoli paremmaksi ja tulosluettelo monelle pelaajalle sekä koodinhiomista hypyn jälkeen (ei hyppäjää ihan kuin seinään pysähdy) niin tulos on mukava pikku peli.

Strata gem

Oskari Koskimies, Evitskog
Hyvin tehty Empire-variaatio, jossa ei ole muuta vikaa kuin tietokonepelaajan puuttuminen. Julkaistu sharewarena, mutta eiväthän säännöt sitä kieltäneet.

Kiitoksia kaikille osanottajille!

Kiitos kehuista!

Pelit 1/92:ssa kyseltiin lukijoitten mielipiteitä kilpailun muodossa. Vastauksia tuli peräti 306 kappaletta, joista suurin osa oli varsin mukavia. Vastaajien mielestä lehtemme oli täysosuma. Muutama kaipaili vielä C=lehteä, ja muutama halusi konsolipelit mukaan, mutta kokonaisarvosana oli jotakin hyvän ja loistavan välillä.

Vastaajien ikä vaihteli 8 vuodesta 58 vuoteen. Eniten lukijoita tuntuu olevan 13–16-vuotiaissa, tyttöjä oli mukana ilahduttavan paljon.

Kaikkien kilpailuun osallistuneiden kesken arvoimme **1 000 markkaa** puhtaana käteen. Palkinto lähtee **Jani Muikulle** Lieksaan. Jani tiivisti korttiinsa kaikkien muidenkin mielipiteet eli: "Laadukkaat värikuvat tekevät lehden näyttäväksi. Usean sivun peliarvostelut on hyvä juttu. Paras asia lehdessä oli uudenlainen kuvilla toteutettu peliratkaisu. Tällaisia ratkaisuja lisää!"
Onnittelut Jani!

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

PELIT TULEE!

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 ★

PELIT

Tulossa seuraavissa numeroissa
(jos pelitalot suovat...)

3/92 English Summary

Dark Seed (Cyberdreams/Mirage) Enter the world of beautiful terror. A very challenging (difficult) adventure in two different worlds. For professionals only.
Dune (Virgin Games) is a technically brilliant and highly interesting strategy game, which follows the spirit of the classic spice opera quite faithfully.
Epic (Ocean) After two years in the making, Epic, with its eight missions and blast-'em-up approach, is a bit disappointing, but at least it is an excellent shoot-'em-up.
Fort Apache (Impressions) is a nice Wild West "simulation" with indians and everything. Impressions seems to find all the wars that have not been simulated yet.
Free D.C! (Cineplay/U.S. Gold) Those who like this kind of humour will like the game, others won't be so impressed.
John Madden Football (Electronic Arts) is a nice console conversion. A must for American football fans.
Legend (Mindscape) Maybe the best spell system ever and the game is great fun, too. Simple enough for amateurs, challenging enough for professionals.
Pacific Islands (Empire) Not much of a simulation and too similar to Team Yankee, but who cares? Interesting blasting with TY's worst points fixed.
Parasol Stars (Ocean) Bubby and Bobby are better than ever.
Rocketeer (Disney Software/Infogrames) Are all the Disney games really so difficult?
Roger Rabbit (Disney Software/Infogrames) Wonderful animation, wonderful sounds, but as difficult as learning Chinese.
Steel Empire (Millennium/Electronic Arts) is too simplistic to be interesting. More game, less presentation, please!
Storm Master (Silmaris) Something of everything, all mixed together. The programmers were unable to handle it any more.
The Addams Family (Ocean) does not follow the lisenced film at all, but turned out to be one of the best platform games of the year.
The Manager (U.S. Gold) One of the best football managing games ever. But you really need the manual!
Tilt Quite clever puzzle game, for those who wish to use their brains.
Treasures of the Savage Empire (SSI/U.S. Gold) Standard AD&D-stuff with romantic overtones. Get rid of C64 sprites!
Ultima VII (Origin) It took quite a long time to decide whether the game is good or poor. However, the longer you played, the better it became. Brilliant!

Eye of the Beholder 2

Paljon siitä on kyselty, ja paljon siinä on pahoja paikkoja. Me ratkaisimme pelin, piirsimme kartat ja julkaisemme ohjeet kahdessa seuraavassa lehdessä. Behold, Darkmoon!

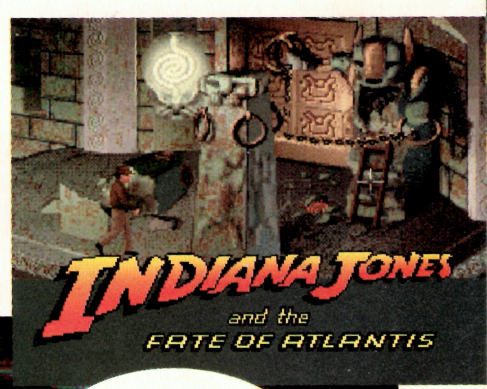
Miten Sierran pelit syntyvät

Pelin synty on aina yhtä suuri mysteeri. Toiset talot käyttävät ulkopuolisia ohjelmoijia ja ostavat valmiit pelit heiltä, toisilla on varaa pitää koko pelinkehittelyosasto talonsa sisällä, niin kuin Sierralla. Kerromme, miten kaikki kuuluisat pelit Larryista King's Questeihin syntyvät ja miksi.

Arvosteluissa

NYT SEN PITÄISI OLLA TÄÄLLÄ!
Indiana Jones & The Fate of Atlantis, Lucasfilm
Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra, Sierra
Hook, Ocean (no jos nyt...)
Aces of the Pacific, Sierra
Darklands, MicroProse
Eternam, Infogrames
ja paljon muuta!







Seuraava Pelit ilmestyy 14.8.

ÄÄNIVALLI MURTUU!



TOISEN POLVEN MULTIMEDIA-ÄÄNIKORTIT OVAT SAAPUNEET!

Pro Audio Spectrum 16 **1990,-** CD-audiotasoinen 16-bittinen stereoääni. 44,1 KHz:n äänitaajuus stereona. Laaja ohjelmistopaketti sisältyy hintaan. Yhteensopiva Ad-Lib, Sound Blaster ym.
Pro Audio Spectrum Plus **1690,-** 8-bittinen stereotoisto 44,1 KHz:n taajuudella. Laaja ohjelmistopaketti sisältyy hintaan.
Sound Blaster v.2.0 **925,-** Sound Blaster PRO 2 **1490,-** Thunderboard **849,-**

SUOMEN SUURIN PELIMYYMÄLÄ TARJOAA HUIPPUPELIT HULVATTOMAN HALVALLA!

EPIC, Amiga **239,-**, PC **279,-** ULTIMA VII, PC **299,-** MONKEY ISLAND 2, Amiga **259,-** ACES OF THE PACIFIC, PC **319,-** INDIANA JONES IV, PC **279,-**, Amiga **229,-** CIVILIZATION, Amiga **299,-**

LISÄÄ TUNTUMAA PELEIHISI. ÄLÄ TINGI LAADUSTA, VAADI PARASTA!

Flightstick-Joystick PC:lle **350,-** Gravis PC:lle **295,-**, Amigalle, ST:lle **250,-** Prof Comp 9000 Amigalle, ST:lle, C 64:lle **129,-** Speed Mouse -hiiri, PC:lle **229,-** Amigalle **199,-**

DISKETIT JÄRJESTYKSEEN!

Diskettiboxi 3,5" 100 kpl:eelle **45,-** 3,5" 40 kpl:eelle **35,-** 5,25" 100 kpl:eelle **45,-**

HUOM! KAIKKI TUOTTEET NYT MYÖS POSTIENNAKOLLA! Lähetyskulut 35,-/lähetys. Yli 5 kg:n toimitukset painon mukaan. Osoite: Citysokos/Sound & Vision, Asema-aukio 2 C, 00100 HELSINKI. Puh. (90) 1256 226.

TÄLLÄ KUPONGILLA 20% ALENNUS
KAIKISTA NORMAALIHINTAISISTA PC:t, AMIGAn ja COMMODORE 64:n PELEISTÄ!
KÄYTÄ ETU HYVÄKSESI (voimassa 15.6.-14.8.)!

CITYSOKOS
HELSINKI