HINTA 25 MK

PC
AMIGA
ATARI
C64

VIIMEISIMMÄT PELIUUTISET

PELIT

4/92

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS

Peli kuin elokuva

Näin syntyvät
Sierran seikkailut

Laura Bow 2:
The Dagger of Amon Ra
Neiti Etsivä ja uhrilampaat

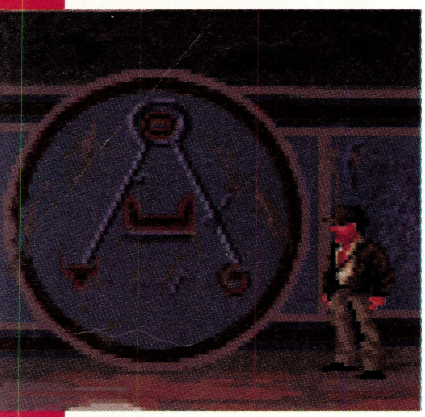
Hook
Peter Panin uudet seikkailut

Ratkaise: **EcoQuest**
Eye of The Beholder 2

Kesän suuri
HITTIPELIPAKETTI:
Aces of the Pacific ● Aquaventura ● Eternam ● Fire & Ice ● Myth ● Pushover ● Rampart ● Risky Woods ● Jaguar XJ220 ● Monkey Island 2, Amiga ● Civilization, Amiga ● ja paljon, paljon muuta

6 414886 093546
609354-92-04

PELIT 4/92



Arvosteluissa

Indiana Jones & The Fate of Atlantis.....4
Ossi Mäntylahti. Koko kevään odoteltu huippupeli vihdoinkin täällä. Tai oikeastaan kolme peliä. Kerrankin odottelu kannatti, LucasArts teki sen taas.

Aces of The Pacific.....18
Nnirvi. Yksi tämän hetken parhaista toisen maailmansodan lentosimulaattoreista Dynamixilta.

Carrier Strike 20
Jukka O. Kauppinen. SSI:n uskomaton luomus, joka pisti vuorokausirytmin uusiksi.

Cool Croc Twins.....21
Nnirvi. Vanhahtavan tuntuinen, mutta yllättävän hauska peli Empireltä.

Fire & Ice 22
J & P. Piira. Andrew Braybrook on jälleen lunastanut paikkansa erittäin nautittavalla tasohyppelypelillä.

TV Sports Baseball.....23
J & P. Piira. Cinemaware on tehnyt hengettömän baseballin, joka on kyllä hyvä omassa sarjassaan.

AD&D: Dark Queen of Krynn 24
J & P. Piira SSI:n viimeinen kultalaatikkopeli on ehdottomasti kaikista kultalaatikoista paras.

Aquaventura 26
J & P. Piira. Psygnosiksen todella hyvä demo pilaantuu, kun mukana tulee peli.

Global Effect 27
Jukka O. Kauppinen. Milleniumin strategiapeli saa fanit kuolaamaan, tavalliset ihmiset haukottelemaan.

Myth 28
J & P. Piira. Kolme vuotta odoteltu System 3:n suuri barbaariseikkailu on kutistunut konsolirusinaksi.

Rampart.....29
Nnirvi. Riippuvuutta aiheuttava yksinkertainen idea Electronic Artsilta. Mitä useampi pelaaja, sitä hauskempaa on.

Eternam.....30
Tuija Linden, Nnirvi. Infogramesin Apinasaaren tappaja, joka pursuaa huumoria, surrealismia ja upeata vektorigrafiikkaa.

Heroes of the 357th.....32
Nnirvi. Vuosia sitten tämän Electronic Artsin simulaatio olisi ollut kova sana. Nyt se on vanha jo syntyessään.

International Sports Challenge.....33
J & P. Piira Empire ei pystynyt tekemään yhtä hyvää urheilupeliä kuin Epyx aikoinaan.

Hook 34
J & P. Piira. Miltei orjallisesti elokuvaa noudattava Oceanin lisenssi yllätti myönteisesti.

The Magic Candle II.....36
Jukka O. Kauppinen. Electronic Artsin vanhahtavan tuntuinen roolipeli sai arvostelijan kuolaamaan.

Galactic.....38
Jukka Tapanimäki. Terramarquen ohjelmoima, vielä ei kenenkään levityksessä oleva suomalainen peli vetää vertoja jopa Bubble Bobblelle.

Risky Woods 39
JTurunen. Espanjalaisen Dinamicin ohjelmoima ja Electronic Artsin levittämä toimintatasohyppely, joka on pikkaisen yllätyksetön.

Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra.....40
Ossi Mäntylahti. Visuaalisesti ja auraalisesti Sierran onnistunein peli, jossa ongelmatkaan eivät ole ylivoimaisia.

Jaguar XJ220.....42
JTurunen. Core Designin Jaguar on paras autopeli sitten Lotus kakkosen.

Wing Commander 2: Special Operations 2.....43
Mikko Rintasaari. Uusi lisätehtävä on aina mannaa Siipien komentajille. Originilta.

Pushover.....45
JTurunen. Oceanin pikkusievä palikkapeli, jossa kieltämättä on ideaa.

Gateway.....46
Ossi Mäntylahti. Legendin yllättävä veto seikkailupelimaailmaan onnistuu hyvin. Parserikin palaa takaisin.

Global Conflict 48
J.J. Kasvi Empiren manttelinperijä, jonka Dan Bunten on vääntänyt paremmaksi kuin esikuvansa.

Planets Edge: Point of No Return.....50
Mikko Rintasaari. New World Computingin teknisesti hieno avaruusroolipeli, joka aiheuttaa punaisia silmiä.

Lyhyesti.....52
Updateja Amigalle, mm. Civilization ja Monkey Island II. Updateja PC:lle, mm. Powermonger. Mukana myös uusia Windows-pelejä ja Supertetris.

Pelit läpi

The Legend of Darkmoon osa 1.....56
Hyvyys. Ensimmäinen osa Eye of the Beholder 2:sen koluajille. Ensi numerossa loput kartat.

EcoQuest.....60
Ossi ja Panu Mäntylahti.. Sierran nuoremmille pelaajille tarkoitettu sarja on sekin aiheuttanut päänvaivaa. Eipä aiheuta enää.

Mukana myös

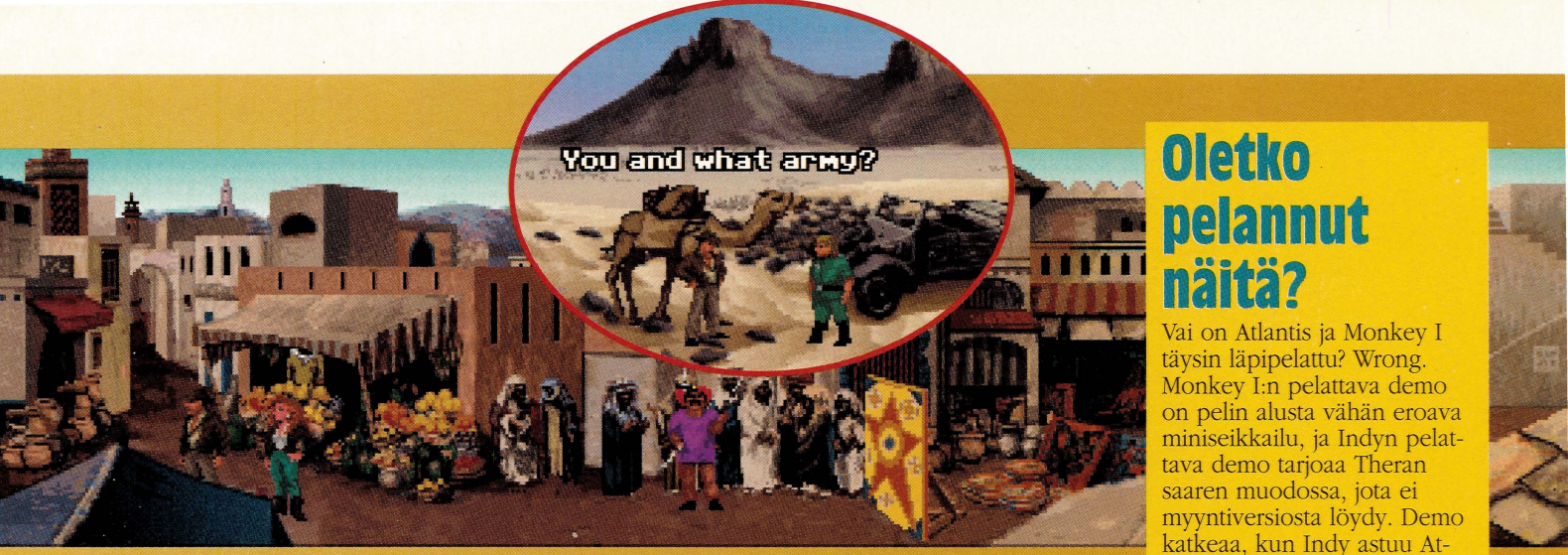
Nnirvi.....63
Kopiointi kannattaa. Silloin kun kysymyksessä on kloonaus.

Pelin Henki.....64
Wexteen kiroilee megahintaisten megapelien megavaatimuksia ja kertoilee Valerianista.

Posti.....66
Nyt selviää, mikä on kiintolevy!

Max & Moritz.....70
Maxissa Civilization, Ultima Underworld, Conquest of Longbow ja Space Quest IV, muutamia mainitaksemme. Pikkuveljensä Moritz antaa kasan Action replay -vinkkejä ja apua mm. Floodiin ja New Zealand Storyyn.

PelitSeis? 73
Aiheina mm. Dark Seed, Dune, Dungeon Master ja Eye of the Beholder.



Oletko pelannut näitä?

Vai on Atlantis ja Monkey I täysin läpipelattu? Wrong. Monkey I:n pelattava demo on pelin alusta vähän eroava miniseikkailu, ja Indyn pelattava demo tarjoaa Theran saaren muodossa, jota ei myyntiversiosta löydy. Demo katkeaa, kun Indy astuu Atlantikseen.

rasta poikki -ongelmia ei ole mukana yhtään, eli King's Quest -maiselta kokeile-lataa-kokeile-lataa-kyllästymiseen-saakka-jaksoilta vältytään.

Vaikka mukaan mahtuu huumoria, ei vitsejä lauota Monkey Island -tyylisellä konekivääripeudella. Kysessä on vakava seikkailu, ei vitsimiehen vuosikirja.

Nyrkki heiluu...

Indy & Fate of Atlantis jakaantuu noin kolmeen osaan eli kirjan hakemiseen, Atlantiksen löytymiseen ja itse Atlantikseen. Näistä osio kahden voi pelata läpi kolmella eri tavalla, joten muistakaa tallentaa peli oikeassa paikassa.

Action-versiossa edellisestä Indystä tuttu nyrkkeily on mukana kuvioissa. Jos huvittaa ja action-hammasta kolottaa, voi ongelmat ratkoa brutaalisti voimakeinoin. Vaihto-ehtona on tietysti Wits eli äly. Kummassakin tapauksessa Indy löytää Atlantiksen yksin ja kohtaa entisen työtoverinsa Sophia Hapgoodin vasta Atlantiksessa.



Seuralliset ihmiset tietysti valitsevat Team-tien, jolloin Sophia liittyy mukaan. Teamin paras puoli onkin se, että aina välillä voi kysyä Sophialta, josko hänellä olisi hyviä ideoita, mitä tehdä seuraavaksi. Sophia puolestaan kyselee neuvoa Nur-Ab-Salilta, jonka neuvot ovat useassa paikassa aikamoisen tarpeellisia.

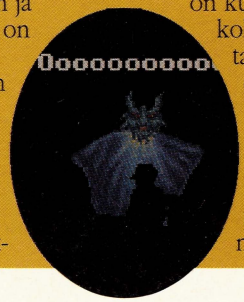
Orilcalchumin herra

On itsestään selvää, ettei Nur-Ab-Sal ole se kiltti jumalolento, jolta ensin näyttää. Vaikka hän olikin alunperin varsin mukiinmenevä ihminen, jumaluus vääristi hänen olemuksensa. Esimerkiksi Indyn ollessa mahdollisimman kiperässä tilanteessa houkuttelee Nur-Ab-Sal Sophian omaan kammioonsa ja miehittää tämän ruumiin natsimaisella ahneudella.

Tämä antaakin pelille varsin mielenkiintoisen filosofisen sisällön: valta tuhoaa ja täydellinen valta tuhoaa täydellisesti. Kovapäiset natsit kokevat tämän lauseen oikeellisuuden kantapään kautta.

... ja hiiri heiluu

Käyttöliittymä on täsmälleen sama kuin Monkey Island II:ssa, sillä poikkeuksella että tappeluissa, sukellusveneen ja ilmapallon ohjailussa on oma metodinsa. Eli ruudun alalaidassa on verbivalikko, josta valitaan mitä tehdään, ja seikkailuruudusta tai inventaariosta valitaan tekemisen kohde. Käyttöliittymä on aivan Sierran vastaavan tasoa, jollei parempikin.



Verbeille on näppäinlyhenteet, joka poistaa osan hiirenheiluttelutarpeesta. Pelkästään näppistä käyttämällä ei pelistä kuitenkaan juuri tule mitään.

Erittäin hämmästyttävää on se, että peli pyörii Windowsin alta ihan kiltisti, eivätkä edes SoundBlasterin äänet kärsi. Mukana tulee jopa oma ikoni. Windowsin tulevaisuus näyttää todella valoisalta, kun kerran jo Lucasfilmkin tukee sitä!

Pensseli on viuhunut ja viulu vaiennut

Graafikot on pantu töihin ja tulos on odotusten mukaista eli ensiluokkaista. Kuvat ovat vanhahtavan näköisine väreineen kuin parhaasta Indiana Jones -elokuvasta. Indy ja muut sankarit on digitoitu videolta (en tosin mene vannomaan, että kyseessä on Harrison Ford) ja tulos on animaatiopuolellakin varsin vaikuttavaa: mukaan mahtuu puuskassa seisomista, päänraaputtamista, syyttävää silmäilyä, hiusten pölläyttämistä ynnä kaikkea muuta kivaa. Jopa Kerneriin on saatu ilkeyden tuntua pelkillä graafisilla keinoilla, puhumattakaan hullusta professorista, joka suorastaan hohtaa järjetöntä neroutta. Parasta kaikista on kuitenkin se, että Indy kolmosen yliterhakkuustaudista on päästy eroon.

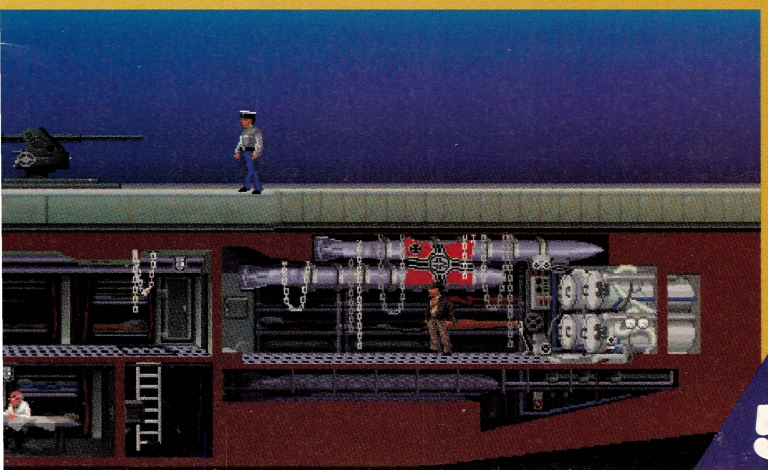
Pimeissä paikoissa käytetään varsin hienoa visuaalista efektiä. Pilkkopimeästä paletti vaalenee lähelle normaalia hiuksenhie-

Vinkkejä

Pelit-lehti odottelee Amiga-version ilmestymistä ennen täydellisen ratkaisun julkaisemista, jottemme vie amigistien peli-iloa. Tässä kuitenkin muutama vinkki ongelmapaikkoihin, joiden valinta perustuu toimitukseen tulleisiin kyselyihin.

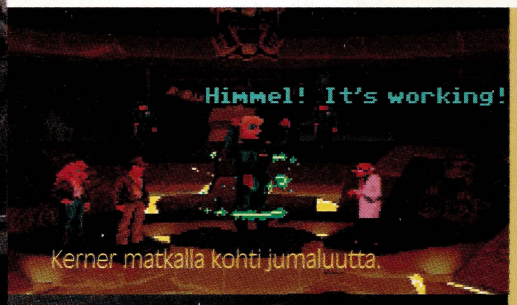
Atlantis

- Sisäänpääsy aukenee kuten kirja kertoo: päinvastaisesti ajatteleville, joille päivä on yö.
- Ratkaisu robotin rintaan on kirjattu kaapin oveen. Sophia vapautuu vasta kuin robotti korjattu. Ota saranat käytön jälkeen talteen.
- Mustekalat pitävät ravuista, ravut pitävät muun muassa voileivistä ja bratwurstista. Eikös "Kylkiluuhäkki" ole Maria Jotunin kirja?
- Kaksi ohjauskeppiä riittää.
- Helppo tapa hakata natsi: napsuttele hänen jalkojaan.





Indy kohtaa minotauruksen Minoksen labyrintissä.



Kerner matkalla kohti jumaluutta.



Yksi kuula orichalcumia säästää tappelun vaivalta.

sitä luokkaa, että voisi luulla katselevansa uuden Indy-elokuvan tekoa aitiopaikalta Spielbergin vierestä. Koko peli on Täyttä Seikkailua, aina Atlantiksen kohtaloa myöten. Indiana Joneshan on tunnetusti muinaisaarteiden viikatemies.

Ossi Mäntylahti

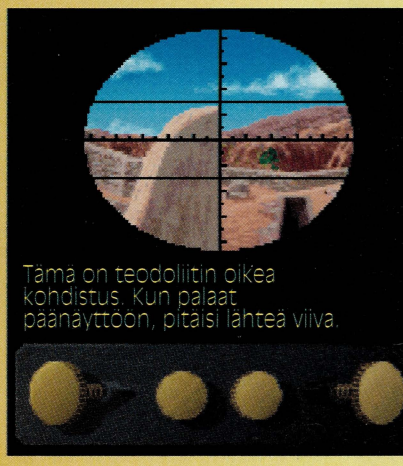
Lucasfilm
PC (Amiga tulossa)
320,–
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib/SoundBlaster/Roland
Ohjaus: N/H (Käytännössä vain hiiri)
Muuta: Levytilaa 9,5 megatavua. Toimii Windowsissa ongelmitta.
Testattu: 486/VGA/SB/ Windows 3.1

nosti, ikäänkuin silmät tottuisivat hämärään. Olisipa Ultima seiskassa ollut sama toiminto!

Ikävä kyllä audiopuolen pojat ovat laistaneet hieman. Musiikki on sellaista "olenpahan nyt takana pimputtamassa" -tasoa, johon ei pahemmin tule kiinnittäneeksi huomiota, mutta joka ei liiemmin häiritse. (Tjah! Muu toimitus on kyllä eri mieltä. Reippaasti pärähtävä Indy-teema probleeman selvittämisen jälkeen ja muutenkin toimintaa myötäilevä soundtrack toimii kyllä erinomaisesti!)



Kovasti on kyselty, että mistä sen viimeisen koodin löytää. Pitäisi kulkea silmät auki.



Tämä on teodoliitin oikea kohdistus. Kun palaat päänäyttöön, pitäisi lähteä viiva.

Lopullinen tuomio

Tekijät ovat onnistuneet vangitsemaan Indiana Jonesin idean ja roolin paremmin kuin yhdessäkään aikaisemmassa lisenssipeleissä on nähty. (Indiana Jones -pelihän on periaatteessa lisenssipeli, joka on tehty kuuluisan hahmon mainetta hyödyntäen.) Tunnelma ja jopa jännitys ovat



Kyllä Lucasfilm osaa. Indy & The Fate of Atlantis vangitsee pelaajan lisäksi täysin Indy-elokuvien hengen. Luulenpa, että Lucasfilmin perimmäinen tarkoitus on ollut tehdä kaikille sopiva seikkailupeli, ja siinä on onnistuttu.

Ossikan kanssa olen eri mieltä vain musiikista. Indyn sountrack nimittäin oli päällä koko pelin läpipelaamisen ajan eikä ärsyttänyt yhtään, vaan päinvastoin mukavasti korosti pelin tapahtumia. Ja minä pidän enemmän Lucaksen kuin Sierran käyttöliittymästä.

Matka Atlantikseen -osio kannattaa ehdottomasti pelata jokaisella kolmella tavalla. "Wits" liikkuu Algerian, Monte Carlon ja kaivuupaikan kautta Theran saarelle, sieltä sukellusveneelle ja Kreetaan. Action jättää sekä Theran että sukellusveneen väliin matkalla Kreetalle. Team etenee kaivuupaikalta Kreetan kautta sukellusveneelle. Polut yhtyvät Atlantiksen ilmalukossa. Vaikeudeltaan kaikki kolme ovat enemmän tai vähemmän samanlaisia. Silti tuntuu kuin pelaisi täysin eri peliä.

Nnirvi

Toteutus

Taattua Lucasfilm-laatua, eli kelpo musiikkia, jännittävä huumorimausteinen juoni ja koreaa, mainiosti animoitua grafiikkaa.

Kynnys

Hiukkasen helpompi kuin Monkey II, eli pois ei jää kukaan, joka vain englantia taitaa.

Yhteenveto

Indyn henki on tavoitettu pilkulleen ja tulos on yksi vuoden 92 nautittavimmista seikkailupeleistä.



PELIT HUIPPU

92

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 pois-jäämisestä 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



Kopiointi on piratismia

Piratismista on jauhettu kyllästymiseen asti, silti koko asia tuntuu olevan täydellisen outoa varsinkin nuoremmalle ikäpolvelle. Jopa toimitukseen tulee soittoja, joissa silmät kirkkaina pyydetään kopiota vaikkapa uusimmasta Indystä. Eihän tämä tällainen passaa.

Pelien kopioiminen on tekijänoikeuslain alainen rikos, myös Suomessa. Ainoa syy, miksi pelin voi kopioida, on varmuuskopioiden otto OMAAN käyttöön. Tätä monet pelifimat jopa suosittelevat. Sen sijaan näiden VARMUUSkopioiden luovuttaminen oman perheen ulkopuolelle on rikollista. Rikollista on siis pelikopioiden luovuttaminen kaverille, serkulle, tädille tai kummin kaimalle.

Ja jos käteen sattunut pelikopio ohittaa kaikki suojaukset, pelin koodi on mitä suurimmalla todennäköisyydellä murrettu, mikä myös on rikos. Niin että ottakaa opiksenne!

Pelit-lehti joustaa materiaalin mukaan. Kesän aikana toimitukseen tuli vyörymällä uusia pelejä (joita emme kopioi!), mikä näkyy lehdestä varsin selvästi. Jotta saimme edes suurimman osan kesän hiteistä arvosteltua, lehden muusta sisällöstä piti karsia. Eli mukana on tällä kertaa peliarvostelujen lisäksi pari ratkaisua (mutta sitäkin toivotumpia) ja Sierran pelien tekemisestä kertova juttu. Seuraavassa numerossa sitten taas toisin.

Pisteytys on parhaillaan hiomisen alla. Jo tähän lehteen olemme yrittäneet laskea pisteytystasoa, silti huippupelejä tulee paljon. Muistakaa kuitenkin, että pisteet annetaan verraten peliä oman lajityyppinsä edustajiin. Eli jos esimerkiksi joku selvä strategiapeli saa huippupeliarvon se ei tarkoita sitä, että toimintapelifriikki pitäisi pelistä pätkääkään. Jatkamme pisteytyksen hiomista.



Tuija

Ajan hermolla

Uutiset 8
Haikailua tulossa olevien pelien perään, sekä huhuja uusista kotitietokoneista.

Sierran seikkailupelin syntymä 12
Paljastamme pelin synnyn suuren mysteerin. Alunperin juttu on julkaistu Sierran omassa lehdessä.

Kilpailut 76
Vastaukset ja voittajat Origin-, Dyyni- ja Ratkaisut-kilpailuihin. Tällä kertaa kilpailuissamme tunnistetaan pelejä ja kysellään harrastuksia.

Tulossa 79
Seuraavissa lehdissä, jos pelitalot suovat ja tilaa riittää.

Short Summary 79
If your game is not included, better check your mailing list!





Nur-Ab-Salin kutsu

●● Tähänastisista Lucasfilmin peleistä ei yksikään ole ollut pettymys. Siispä odotukset ovat aika korkealla, kun Indiana Jones jälleen kerran astuu kotimikrojen kuvaruuduille. Uusin seikkailu ei tällä kertaa perustu elokuvaan, mutta onpa kuulunut sitkeä huhu, että tilanne saattaa lähivuosina korjaantua.

Indiana "Indy" Jones on tuskin tuntematon hahmo kenellekään. Sympaattisen Harrison Fordin esittämä nahkahattuinen, sänkinen, ruoskaa heiluttava seikkailija ratkaisee ongelman kuin ongelman. Useimmiten älyllään, mutta jos vastus on kovaa, heiluu nyrkkikin tarvittaessa.

Legendan jäljillä

Ammattiarkeologimme on jälleen uuden haasteen edessä: pitäisi löytää Atlantiksen kadonnut manner ja vielä selvittää kuka, tai pikemminkin mikä on salaperäinen Nur-Ab-Sal. Tie Atlantikseen kerrotaan legendaarisessa Platon kadonneessa kirjassa, joka on ensin tietysti löydettävä. Hommia siis riittää.

Ikävä kyllä Indy ei taaskaan saa seikkailla rauhassa. Kadonneen kaupungin voimanlähde, orichalcum-metalli, kiinnostaa myös kyseisen ajan pahoja poikia, natseja. Näiden päätavoitteena on löytää orichalcum-varasto ja varustaa Saksan sotakalusto mittaamattomalla määrällä energiaa. (Lienee tarpeetonta kuvailla, miten tällainen voima olisi vaikuttanut toisen maailmansodan lopputulokseen.)

Matkalla kadonneeseen kaupunkiin

Suuri Seikkailu alkaa Indyn omalta yliopistolta, jonka varastoista hän koluaa vanhaa patsasta eräälle vieraalleen. Tämä kun väittää, että hänellä olisi siihen sopiva avain. Kun patsaan sisältä löytyy kummallinen metallinpalanen, paljastaa salaperäinen vieras todellisen olemuksensa, vetäisee pistoolin esille ja käskee nostaa kädet kattoa kohti. Roiston yrittäessä paeta Indy hyökkää kimppuun. Vieras pääsee kuitenkin livahtamaan ulos, mutta jättää takkinsa Indyn käsiin. Taskusta löytyvän passin perusteella Indylle ja Marcukselle selviää, että mies oli saksalainen vakooja.

Tämä osuus on itse asiassa yhtä kuin alkudemo, jossa pelaaja johdatellaan hiljalleen Lucasfilmin käyttöliittymään mukaan. Osuus on hauska ja muutenkin yksi parhaista konsanaan näkemistäni alkudemoista, suurelta osin juuri systeemiin tutustuttamisensa johdosta.

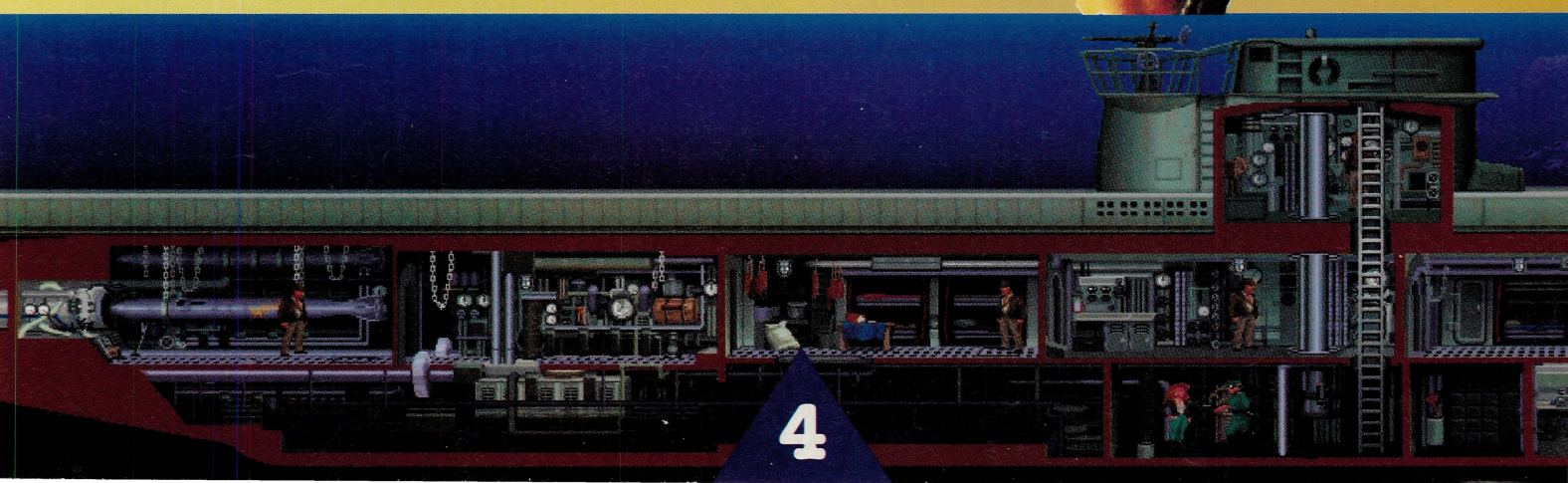
Kilpajuoksussa Atlantikseen Indyn haastajaksi ilmestyy natsiagentti Kerner, joka on päättänyt visusti löytää kadonneen Atlantiksen voiman salaisuuden. Indylle tulee hätä käteen: hänen on varoitettava vanhaa "ystävää" Sophia Hapgoodia ja ennätettävä löytää se kadonnut Platon kirja.

Tästä alkaa seikkailu, josta ei irti pääse kuin rautakangella. Se, mikä saa pelaajan painimaan Indyn kanssa viikon putkeen on vaikeustaso, joka on säädetty lähes prikulleen oikeaksi. Ongelmien ratkaisua joutuu joissain paikoissa hieman miettimään, mutta ei kertaakaan liian kauan. Tosin myöhemmissä vaiheissa olisivat ongelmat ehkä voineet vaikeutua hieman enemmän. Nyt peli sujahti Team-moodissa yötä päivää pelaten viikossa läpi.

Kukaan ei ole kuolematon



Herra Henry Jones Jr. voi periaatteessa hölmöillä miten paljon tahansa, mutta kuolematon hän ei ole. Viikate viuhahtaa, mikäli tekee todella typerän virheen, esimerkiksi yrittää viisastella pistoolin asiakaspuolella. Onneksi sentään Lucasfilmin periaatteen mukaan ker-



KINARA

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

Aina valmiina ottamaan tilauksesi vastaan. Soita!

90-5061420

Pelit	Amiga	PC
Addams Family	189.-	239.-
Air Support	189.-	
Aquaventura	189.-	
Ashes of Empire	269.-	
B-17 Flying Fortress		299.-
Bane of the Cosmic Force	299.-	299.-
Bard's Tale Trilogy	269.-	269.-
Bat 2	269.-	
Battle Isle	239.-	269.-
Black Crypt	189.-	
Bonanza Bros.	189.-	
Buck Rogers 2	239.-	239.-
California Games 2	189.-	
Castle of Dr. Brain	269.-	299.-
Carrier Strike		269.-
Chessmaster 3000		269.-
Civilization	269.-	299.-
Command HQ		269.-
Conflict - Korea	239.-	239.-
Conflict - Middle East	239.-	239.-
Conquest of the Longbow	269.-	195.-
Dagger of Amon RA		299.-
Dark Queen of Krynn	269.-	269.-
Darklands		369.-
Darkseed		299.-
Death Knights of Krynn	239.-	239.-
Dune	239.-	195.-
Dungeon Master		269.-
Dungeon Master & Chaos S.B.	189.-	
Dynablaster	239.-	269.-
Ecoquest		299.-
Elf		239.-
Epic	195.-	269.-
Eye of the Beholder 2	239.-	239.-
F-117A Nighthawk		299.-
F-15 Strike Eagle II	239.-	239.-
F-19 Stealth Fighter	269.-	
Falcon 3.0		330.-
Fire and Ice	195.-	
Frederik Pohl's Gateway		269.-
Free D.C.		269.-
Global Effect	269.-	269.-
Grand Prix Unlimited		269.-
Grandmaster Chess		269.-

Pelit	Amiga	PC
Heart of China	269.-	299.-
Heimdahl		195.-
Heroes of the 357th		269.-
Hook	189.-	239.-
Humans	239.-	299.-
Indy 4 Fate of Atlantis Adv.		269.-
King's Quest 5	265.-	295.-
Knights of the Sky	229.-	299.-
Legend	199.-	239.-
Lemmings 2	179.-	189.-
Links	299.-	299.-
Links II (Links Pro)		369.-
Lure of Temptress	269.-	299.-
Manager	239.-	239.-
Megafortress	269.-	299.-
Megasports	189.-	
Microprose Golf	250.-	295.-
Microprose Grand Prix	269.-	
Might & Magic 3	199.-	239.-
Monkey Island 2	239.-	239.-
Perfect General	269.-	299.-
Plan 9 from Outerspace	269.-	299.-
Police Quest 3	269.-	299.-
Pools of Darkness	239.-	195.-
Powermonger		269.-
Prophecy of Shadow		269.-
Push Over	189.-	239.-
Railroad Tycoon	239.-	269.-
Rampart		239.-
Realms	239.-	195.-
Red Zone	189.-	
Risky Woods	189.-	
Rules of Engagement	189.-	189.-
Second Front	239.-	239.-
Secret Weapons of Luftwaffe		299.-
Secret W / DO-335 lisälevy		145.-
Secret W / HE-162 lisälevy		145.-
Secret W / P-38 lisälevy		145.-
Secret W / P-80 lisälevy		145.-
Sensible Soccer	189.-	
Shadowlands	199.-	
Shoe People		239.-
Shuttle		329.-
Silent Service 2	269.-	269.-

Pelit	Amiga	PC
Sim Ant	195.-	239.-
Space Crusade	189.-	
Special Forces	269.-	
Starflight 2	189.-	189.-
Super Tetris	235.-	195.-
Team Yankee 2 Pacific Islands	239.-	269.-
Toyota Celica GT4 Rally	239.-	269.-
Treasures of Savage Frontier		269.-
Ultima 6	199.-	
Ultima 7		299.-
Ultima Trilogy 2		299.-
Ultima Underworld		299.-
Wayne Gretzky Hockey 2	189.-	239.-
Willy Beamish	269.-	299.-
Wing Commander De Luxe Ed.		329.-
Wing Commander 2		299.-
Wing C 2 / Special Op. 1		145.-
Wing C 2 / Special Op. 2		145.-
Wing C 2 / Speech Disk		145.-
World Tennis Championship		269.-

Erikoistarjoukset	Amiga	PC
10 Great Games kokoelma	150.-	195.-
A-10 Tank Killer V1.5	195.-	
Air Combat Aces kokoelma		150.-
Air Sea Supremacy kokoelma		150.-
Award Winners	120.-	150.-
Bard's Tale 3		95.-
Bitmap Brothers Vol 1 kok.	150.-	
Centurion	95.-	95.-
Chuck Yeager's AFT 2.0	95.-	95.-
Ferrari F-1 Simulator		79.-
Fuzzball	150.-	
Harpoon V1.21	175.-	195.-
Hyperspeed		195.-
Imperium	95.-	95.-
Leisuresuit Larry 5	195.-	
Midwinter 2 Flames of Freedom	195.-	195.-
Parasol Stars Rainbow Isl. 2	150.-	
Populous 2	150.-	
Tintin / Bobo / Hostages	95.-	
Turtles 2	150.-	
Space Quest 4	195.-	239.-

Meiltä myös Atari ST, Commodore 64, MAC sekä Sega -pelit ! Soita ja kysy !

Äänikortit

Thunderboard	775.-
Thunderboard for Windows	995.-
Pro Audio Spectrum Plus	1795.-
- Samplaus ja toisto stereona 44.1kHz.	
Pro Audio Spectrum 16	2195.-
- Samplaus 16-bittisenä stereona 44.1kHz.	
AudioPort	1295.-
- RS-porttiin liitettävä äänikortti.	

Yllämainitut kortit ovat AdLib, Soundblaster ja Windows 3.1 -yhteensopivia.

PC Joystickit

Advanced Gravis	260.-
Advanced Gravis Gamepad	150.-
CH-FlightStick	299.-
Mach I Plus	179.-
Quickjoy SV-202	139.-

PC Peliportit

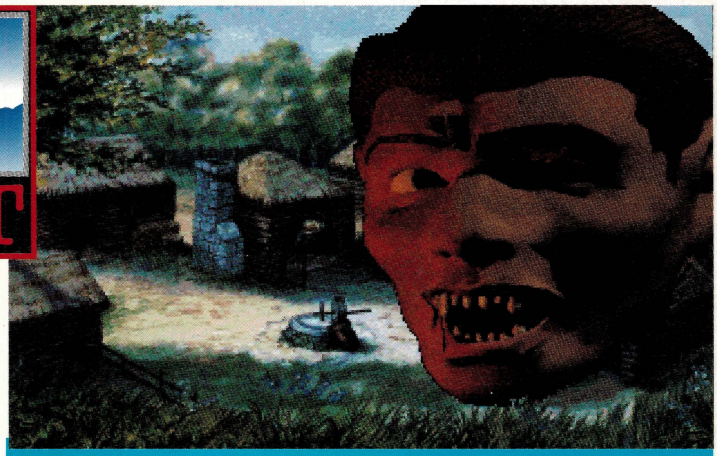
CH-Automatic Game Card III	189.-
Eliminator Game Card	189.-
Game Card SV-210	139.-

Amiga/ST/C64 Joystickit

Advanced Gravis	199.-
Arcade Suzo	150.-
Prof Competition 9000	145.-
Quickjoy Jetfighter	139.-
Quickjoy Junior	55.-
Quickjoy Supercharger	89.-
Quickjoy Topstar	169.-
Quickjoy Turbo 2	79.-

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

PELI UUTISET



Lisää kauhua

Kun kerran kauhuun on nyt panostettu jopa Gigerillä (Dark Seed) hyödyntää Infogrameskin vastaavaa aihetta Lovecraftin romaanien kautta. **Call of Cthulhu I: Screams in the Dark** on numerointinsa perusteella ensimmäinen näistä peleistä.

Peli tapahtuu vanhassa Derceto-nimisessä maatalossa, jossa taiteilija Jeremy Harwood on tehnyt itsemurhan. Päiväsaikaan talo on varsin viehättävä, mutta auringon laskiessa helvetin voimat pääsevät irti...

Seikkailupelin voi pelata joko Emily Hartwoodina, Jeremyn veljentyttärenä, joka on viettänyt lapsuutensa talossa, tai Edward Carnbyna, yksityisetsivänä, joka on palkattu inventoimaan talon antiikkiesineet.

Peli on tehty reaaliaikaisella 3D-grafiikalla. Myös eri esineet ovat saaneet omat animaationsa. Peli ilmestyy PC:lle. Joskus.



Vastaisku Underworldille

Legend of Valour

Nopeammin kuin ajatus iskee U.S. Gold samaan rakoon kuin Origin Ultima Underworldillään. Lisäiskuna Originin massalaitteistoa vaativille peleille U.S. Gold lupaa, että **Legend of Valour** pyörii ongelmitta paitsi 286:ssa myös Amigassa ja Atari ST:ssä!

Käyttöliittymän pitäisi olla samantyyppinen kuin kilpailijassaan: pehmeää vieritystä, kolmiulotteisuutta, sulavia kääntymisiä. Taistelu voi olla joko reaaliaikaista tai sitten voi antaa koneen hoidella sen, jolloin tulos riippuu voimakkuudesta, taidoista ja strategiasta sekä pikkuisen myös sattumasta. Magiaakin voi käyttää.

Hyvästi holvistot!

Tuhansien holvikilometrien sijasta Legend of Valour tapahtuu "raikkaassa ulkoilmassa" kaupungissa. Omituisten otusten kerhon asemesta vastaan kävelee klassisia hirviöitä eli muun muassa ihmissusia, vampyyreita, minotauruksia ja lohikäärmeitä.

Legend of Valourin on ohjelmoinut Kev Bulmer, Corporationin suunnittelija. U.S. Gold lupaa, että pelissä on niin paljon pelattavaa, että uusia ongelmia ja tehtäviä löytyy vielä viiden vuoden pelaamisen jälkeen! Pelissä on aloittelijan moodi, jolla pääsee peliin helpommin käsiksi.

Pelin pitäisi ilmestyä vielä tämän vuoden puolella U.S. Goldilta.



Lyhyesti

■ MicroProse vahvisti simulaatiopuoltaan entisestäänkin ostamalla Vektor Grafixin, jonka viimeisin saavutus on Virgin Gamesin kautta ilmestynyt Shuttle. Ensimmäinen MicroProsen julkaisema Vektor Grafix -peli on B17 Flying Fortress, joka ilmestynee elokuussa.

■ Gunship 2000 saa elokuun lopulla tehtävälevykkeen, jonka avulla pelaaja voi itse rakentaa ja suunnitella omat tehtävänsä. Levykkeen nimi on Island and Ice.

■ Sierra on dumpannut tuotannosta EcoQuestin Amiga-version. Sitä ei siis tule.

■ Mindscape heitti CD-ROMille pelinsä Megafortress, Das Boot ja Aces of the Great War. Kaikki yhdessä paketissa.

■ Vain yksi peli on Psygnosiksen mielestä parempi kuin Armour Geddon, nimittäin Armour Geddon II, joka ilmestyy Amigalle lokakuussa.

■ The Sales Curve tekee jouluksi pelin elokuvasta Lawnmover Man, joka parhaillaan pyörii Euroopassa. Kauhukirjailija Stephen King voitti juuri oikeusjutun, joka kieltää hänen nimensä käyttämisen elokuvan yhteydessä. Alkuperäisestä novellista on nimittäin jäljellä vain kaksi minuuttia.

■ 3D Construction Kit II on tulossa Domarkilta syyskuussa. Tuote on tarkoitettu Virtual Realityn (keinotodellisuuden) ohjelmoimiseen, eli sillä voi suunnitella ja luoda oikean kolmiulotteisen ympäristön, mitä voi sitten tutkia "aivan kuin itse olisit siellä". Pakkauksessa tulee mukana opetusvideo, joka opettaa käytön askel askeleelta.

Gravis Ultrasound

Ääni-korttien aateliako?

Maailmalla liikkuu sitkeitä huhuja, joiden mukaan kanadalainen Advanced Gravis Computer Technology Ltd on tuomassa markkinoille Gravis Ultrasound -nimistä äänikorttia. Noin kahdensadan dollarin (noin tuhat markkaa) hintaan on tarjolla täysin CD-tasoista ääntä, joka ei ole FM-piipillä aikaansaatua, vaan waveform-syntitesaatiota tukevalla omalla digitaalisella Michelangelo-piirillä.

Kortti on yhteensopiva tämän hetken standardien, SoundBlasterin ja AdLibin kanssa. Lisäksi lisämaksusta saa mukaan piirit, joiden avulla kortista lähtee ulos Rolandinkin ääniä.

Varsin vaikuttavan kuuloisia ovat kortin ominaisuudet, joihin kuuluvat ainakin: maksimisamplaustaajuus 44,1 KHz, puskurimuistia vakiona 128 kilotavua, josta sen voi laajentaa aina yhteen megaan saakka, kahden watin sisäänrakennettu vahvistin, 32 stereoäänikanavaa, täysi MIDI-tuki ja yhteensopivuus Multimedia-Windowsin kanssa.

Lisätietoja voi kysyä suoraan yhtiöltä:

Advanced Gravis Computer Technology, Ltd.
#111, 7400 MacPherson Ave.
Brunaby, British Columbia, CANADA
V5J 5B6
Puh: (604) 434-7274
Fax: (604) 434-7809

Ossi Mäntylahti

P.S. Äänikorttihuhut ovat liikkuneet jo ainakin vuoden verran. Vahvistusta ei uuden kortin tiedoista kuitenkaan ole saatu. Vrt. AdLib Gold, joka teki konkurssin. – toim. huom.

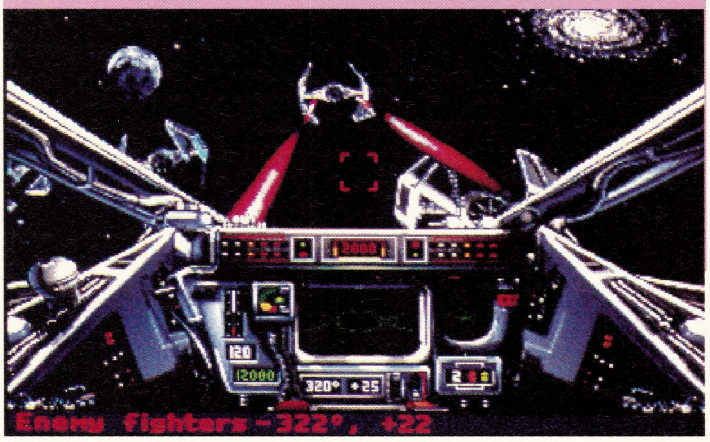
X-Wing tulee jouluksi

Use the force, Luke!

LucasArtsin erittäin lupaavalta kuulostava avaruustaistelusimulaattori **X-Wing** tullee jouluksi. Jo kultiksi muodostuneeseen Star Wars -trilogiaan perustuva peli heittää pelaajan kapinallisten joukkoon Luke Skywalkerin kanssa taistelemaan Darth Vaderia ja Imperiumia vastaan.

Kapinallisten uutena jäsenenä pelaajan täytyy ensin tulla tutuksi X-siipisten hävittäjien ja muiden omien avaruusalusten kanssa. Onnistuneet hyväksytään Kapinallisten Akatemiaan, missä heidän pitää todistaa olevansa tarpeeksi hyviä kapinallisten lentäjiksi. Pilotit pistetään sitten puolustamaan Kapinaliittoa mätää Imperiumia vastaan.

X-Wingin kehitysryhmästä löytyvät muun muassa Edward Kilham ja Lawrence Holland, mies Secret Weapons of the Luftwaffen ja Their Finest Hourin takaa. X-Wing käyttää spritepohjaista 3D-grafiikkaa ja iMUSE-musiikkisysteemiä, ja ilmestyy siis näillä näkymin jouluksi PC:lle. Amiga-versiosta ei ole tietoa.



Tohtorin aivot II

The Island of Dr Brain II jatkaa siitä, mihin The Castle of Dr Brain loppui. Nyt olet hullun tiedemiehen virallinen apulainen ja tehtäväsi on löytää tohtorin uskomaton voimanlähde trooppiselta saarelta.

Saari on tietysti ansoitettu ja vain viisaimmat pääsevät keskelle hakemaan patterin. Onneksi tohtori kuitenkin antaa mukaasi kaksisuuntaisen rannesatelliittitelevision nimeltä The Holgraphic Imagine Nano Transmitter eli H.I.N.T. jonka kautta hän voi antaa vihjeitä. Mutta kun patteri löytyy, peliä ei vielä olekaan pelattu...

Sierra on piilottanut uuteen peliin ihan oikeata tietoa, eli peli jatkaa sarjaa "opettavaiset pelit". Ilmestyy näillä näkymin elokuun lopulla.

Wing Commander tulee sittenkin Amigalle

Yllättäen Origin ilmoittaa, että legendaarinen **Wing Commander** todennäköisesti sittenkin ilmestyy Amiga-versiona.

Kyseessä ei ole mikään lonkalta vedetty rahat pois -käännös vaan täydellisesti Amigaan sopeutettu versio. Tällä hetkellä sen pitäisi sisältää kaikki WC:n ominaisuudet, mutta vie vain kaksi korppua! Eikä kiintolevykään ole välttämättömyys.

Grafiikka, lähinnä värimäärä, tietysti kärsii, jotta nopeus saadaan riittäväksi ja peli pysyy siedettävän kokoisena, mutta kannattaa elää toivossa. Mikäli projekti onnistuu, niin tänä vuonna pitäisi kilrathin lihan paistua.



Himoittua jatkoa

edustaa varmaan **Quest for Glory III: The Wages of War**, joka on jatkoa Trial by Firelle. Kuten nykyisin on tapana, edellisten osien pelaajat voivat jatkaa suoraan vanhalla tutulla hahmollaan, taidot ja tavaratkin saa siirrettyä kolmososaan. Pelin voi pelata taistelijana, taikurina tai varkaana. Ongelmat ja niiden ratkaisut vaihtelevat hahmon mukaan.

Peli alkaa Raseirissa Ad Aviksen kuoleman jälkeen. Kahden kuukauden kuluttua Aziza, Rakeesh ja Hero kokoontuvat keskustelemaan Shapeiriin Ad Aviksen kuolemasta ja ruumiin katoamisesta, kun Rakeesh yhtäkkiä saa viestin, että hänen maansa Tarna on vaikeuksissa. Rakeesh pyytää Heron mukaansa ja syöksyy estämään sotaa. Siitä alkaa seikkailu.

Quest for Glory III: The Wages of War ilmestyy Sierralta elokuun lopulla PC:lle.

Messuja!!!

Minkä alan messuja Suomesta on aina puuttunut? Me ja kaikki alan harrastajat olemme sen tienneet jo pitkään, mutta nyt näyttää siltä, että messujen järjestäjätkin ovat lopulta huomanneet saman asian. Täältä puuttuvat pelimessut.

Herääminen on tapahtunut kummasti samaan aikaan eri tahoilla. Sekä Tampereella että Helsingissä järjestetään ensi keväänä "Suomen, Pohjoismaiden ja kenties koko maailman ensimmäiset Pelitmessut", minkä lisäksi myös perinteinen pienoismalleihin keskittynyt Model Expo on laajentamassa pelaamiseen.

Helsingissä koko perheen pelimessut järjestetään jäähallissa 16.–18. huhtikuuta -93. Tampereella Peli!-nimellä kulkeva tapahtuma järjestetään Pirkkahallissa 13.–16.5 -93, parhaaseen luokkaretkiaikaan. Model Expo sen sijaan on tuttuun tapaansa syyskuun alussa (4.–6.9.92) Helsingin jäähallissa. Kaikissa tapahtumissa tietokonepelit ovat kuitenkin todennäköisesti vähemmistönä.

AMIGAT, TARVIKKEET !!!		386/486, TARVIKKEET !!		
Amiga 500	2350,-	386SX/25	Paketit alk.	6995,-
Amiga 500+Lisämuisti	2450,-	386/40	Paketit alk.	7695,-
Amiga 500+TV-Modul.	2450,-	486SX/20	Paketit alk.	7995,-
Amiga 500+Monitori	3850,-	486SX/25	Paketit alk.	8095,-
Amiga 500 Plus	2750,-	486/33	Paketit alk.	9695,-
Amiga 500 Plus+TV-Mod.	2850,-	486/50	Paketit alk.	KYSY!
Amiga 500 Plus+Monitori	4150,-	Emolevy 386SX/25	alk.	950,-
Amiga 600	2950,-	Emolevy 386/40	alk.	1750,-
Amiga 600+Monitori	4350,-	Emolevy 486SX/20	alk.	2050,-
Amiga 600 HD (20MB)	3950,-	Emolevy 486SX/25	alk.	2150,-
Amiga 600 HD+Monitori	5350,-	Emolevy 486/33	alk.	3800,-
-Amigoissa virallinen 6kk takuu.		Emolevy 486/50	alk.	6200,-
Lisämuisti 0.5MB (A500)	175,-	ThunderBoard		725,-
Lisälevyasema RF302C	395,-	ThunderBoard for Windows		925,-
Lisälevyasema RF332C	435,-	SoundBlaster V2.0		850,-
Philips CM8833/2 Monitori	1750,-	SoundBlaster Pro2 Basic		1475,-
TV-Modulaattori A520	185,-	SoundBlaster Pro2 Stand.		1675,-
A500 tai A2000 sis. levyas.	425,-	Pro Audio Spectrum Plus		1550,-
Star SJ-48 mustesuihku	2150,-	Pro Audio Spectrum 16		1850,-
Star LC-20 (9neul. m/v)	1395,-	512kb Trident 9000C		495,-
Star LC-200 (9neul. väri)	1995,-	1MB Trident 8900C		600,-
Esittely QWIII (24neul.m/v)	1850,-	1MB Tseng ET4000		895,-
Modeemi V.32b + Fax	2695,-	2MB NCR näytönohjain		1395,-
100 kpl 3.5" DSDD Nimetön	245,-	SVGA värimonitorit alk.		1895,-
100 kpl 3.5" DSHD Nimetön	475,-	Tässä vain osa tuotteistamme!		
Diskbox 3.5" (120:lle, lukol.)	60,-	TILAA ILMAINEN HINNASTO!!!!!!		

Hinnat sis. LVV. Pidätämme oikeuden muutoksiin itsellämme.

JIR-Computers (90) 802 6873

PL 73, 02361 ESPOO Ma-Pe 12-18, La 10-14

FUN STATION

POSTIMYYNTI
☎ 90-336 015

ASIAKKAANKATU 11
00930 HELSINKI

AMIGA-PELI TARJOUKSET

1.	PGA GOLF / PLUS	**235,-**
2.	FIRE & ICE	**185,-**
3.	EPIC	**235,-**
4.	HOOK	**185,-**
5.	RED ZONE	**185,-**
6.	DYNABLASTER	**235,-**
7.	DARK QUEEN OF KRYNN	**235,-**
8.	MANAGER	**235,-**
9.	MEGA SPORTS 30 LAJIA	**185,-**
10.	MIGHT & MAGIC III	**265,-**
11.	DUNE	**235,-**
12.	MONKEY ISLAND 2	**235,-**
13.	MICROPROSE GRAND PRIX	**265,-**
14.	SPECIAL FORCES	**265,-**
15.	HUMANS	**235,-**
16.	AIR SUPPORT	**185,-**
17.	CARL LEWIS CHALLENGE	**185,-**
18.	CONQUEST LONGBOW	**265,-**
19.	CIVILISATION	**265,-**
20.	AQUAVENTURA	**185,-**

PC-PELI TARJOUKSET

1.	GRAND PRIX UNLIMITED	**265,-**
2.	LORD OF THE RINGS 2	**265,-**
3.	TOYOTA CELICA GT 4	**235,-**
4.	INDIANA JONES 4	**235,-**
5.	B 17 FLYING FORTRESS	**325,-**
6.	FALCON 3 / MISSION 1	**185,-**
7.	GUNSHIP 2000 / SCENERY D.	**185,-**
8.	MICROPROSE GOLF	**325,-**
9.	SPECIAL FORCES	**295,-**
10.	ULTIMA UNDERWORLD	**295,-**
11.	DARK SEED	**295,-**
12.	EPIC	**265,-**
13.	HOOK	**235,-**
14.	SIM ANT	**265,-**
15.	CARL LEWIS CHALLENGE	**235,-**
16.	DUNGEON MASTER	**265,-**
17.	ACES OF THE PACIFIC	**295,-**
18.	LAURA BOW 2	**295,-**
19.	PERFECT GENERAL	**295,-**
20.	DARKLANDS	**375,-**

OSA PELEISTÄ EIVÄT OLLEET ILMESTYNEET VIELÄ LEHDEN MENNESSÄ PAINOON.

AMIGA JOYSTICK TARJOUKSET

1.	QUICKJOY JUNIOR	**55,-**
2.	TAC 2	**95,-**
3.	PROF. COMP 9000	**145,-**

PC-JOYSTICK TARJOUKSET

1.	QUICKJOY SV 202	**135,-**
2.	GRAVIS	**265,-**
3.	FLIGHT STICK	**295,-**

KONSOLIKONE TARJOUKSET

1.	SEGA MASTER SYSTEM	**295,-**
2.	NINTENDO KESKUS-YKSIKKÖ	**695,-**
3.	SEGA MEGADRIVE	**895,-**

PC-ÄÄNIKORTTI TARJOUKSET

1.	SOUNDBLASTER 2.0	**890,-**
2.	SOUNDBLASTER PRO	**1490,-**
3.	PRO AUDIO SPEC.	**1990,-**

PC JS. KORTTI TARJOUKSET

1.	QUICKJOY SV 210	**135,-**
2.	GAMECARD III	**185,-**
3.	GRAVIS ELIMINATOR	**185,-**

FUN STATION VAIHTOPÖRSSI

★ **VAIHTOPÖRSSI TOIMII** NINTENDO, MEGADRIVE JA GAMEBOY PELEISSÄ. VOIT VAIHTAA VANHAN PELISI UUUTEEN.

★ **SOITA JA KYSY LISÄÄ !!!**

ILMOITUKSEN HINNAT OVAT VOIMASSA VAIN POSTIMYYNTI-ASIAKKAILLE. LÄHETYSKULUT 35,- LISÄTÄÄN LÄHETYKSEEN.

FUN STATION POSTIMYYNTI
☎ 90-336 015

Nintendo® SEGA Commodore Nintendo® SEGA Commodore Nintendo®

Nintendo® SEGA Commodore Nintendo® SEGA Commodore Nintendo®

PELI UUTISET

Warhead palaa?

Microprose julkaisee Paragonin ohjelmoiman **Mantis: XF5700 Experimental Space Fighter-**in, mikä on aika mielenkiintoista.

Todella mielenkiintoista on se, että pressitiedotteen juonilyhennelmän mukaan ja kuvista päätellen kysymyksessä saattaa olla kokonaan uusittu versio klassikkopelistä Warhead.

Mantisista löytyy rapiat 100 tehtävää, ja se ilmestyy näihin aikoihin PC:lle, ensi vuoden alussa Amigalle.

Atarilta tulee Falcon

Myös Atari on suunnittelemassa uutta seuraavan sukupolven kotikonetta nimeltä Falcon.

Ulkonäöltään kone tulee muistuttamaan 1040 STE:tä, mutta teknisesti se on täysin eri kone. Se perustuu 32-bittiseen Motorolan 56001 DSP -siruun ja on täysin yhteensopiva muiden ST:eiden kanssa.

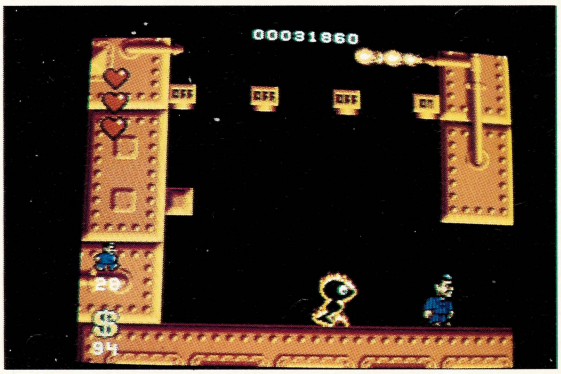
Vakiona on muun muassa 1 megatavu RAMia, 262 000 väriä, joista 32000 kerralla ruudulla, 16-bittinen 8-kanavainen äänisiru, RGB ja sarjaportit. Suurena plussana on kyky äänittää ääntä ja kuvaa suoraan kiintolevylle, mikä antaa mahdollisuuden editoida musiikkia tai videota heti kaappauksen jälkeen.

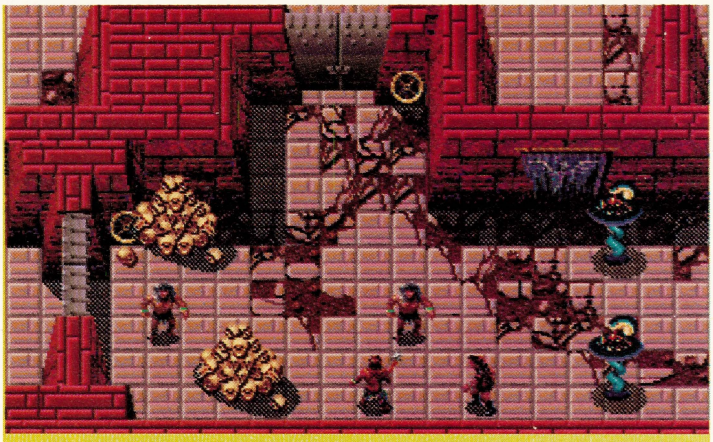
Virallinen julkistustilaisuus pidetään Atari Showssa Dösseldorfissa elokuussa.



Addams Family

Koska epätoivoisesti halusimme Addams Familyn arvostelun viime lehteen, jäivät siitä kiireen vuoksi kuvat pois. Tässä nyt siis kuvat. Peli sai 90 pistettä.





Tietokone-AD&D elää!

SSI:n vanha Kultalaatikko-systeemi on tullut tiensä päähän. Dark Queen of Krynnin jälkeen ei Advanced Dungeons & Dragons -sarjaa enää julkaista vanhalla systeemillä. Mutta SSI ei aio lahdata lypsävää lehmää.

Peli on muuttumassa kokonaan uudeksi, eikä pelkästään systeeminsä osalta. TSR on nimittäin julkaissut ihkauuden Dark Sun -nimisen pelimaailman, josta suomalaiset AD&D-asiantuntijatkaan eivät ole vielä kuulleet mitään (paitsi Wexteen –toim.huom.) Sinne sijoittuu **Shattered Lands**.

Dark Sun mullistaa käsitykset roolipelaamisesta, ainakin, mikäli lehdistötiedotteeseen on uskomista. Seikkailu alkaa Drajn vankiluolista, joista on tarkoitus päästä pakoon. Tämän jälkeen pitäisi kerätä omaan johtoonsa armeija, jonka avulla paha kuningas syöstään vallasta. Varsin suuritöinen projekti, täytyy myöntää.

AD&D-friikkejä varmaan kuumottaa sekin tieto, että hahmot luodaan aivan uusista roduista, joita ei olla koskaan ennen nähty. Teknisemmältä puolelta taasen mielenkiintoa herättää se, että pelistä luvataan realistisempaa kuin ikinä ennen on nähty. Alkaako kuumottaa Origin?

Rikkana rokkaan myös AD&D-säännöstön lisäke Spelljammer kokee inkarnaation kuvaruudulle. Spelljammer on pari vuotta vanha AD&D-maailma, jossa palloillaan avaruudessa. Käytännössä kyseessä on hieman erilainen, Space Masterin tapainen scifipeli. Vastaan voi tulla vaikka avaruuspukuisia örkkejä tai handblastereilla aseistettuja lohikäärmeitä. Koko Spelljammerin idea on "käytämme miekkaa ja magiaa, ja sivussa hieman hitechiä, jos jaksamme."

U.S. Goldin lähettämän demon perusteella voidaan sanoa, että jummi! Ehkäpä myös juku!

Ossi Mäntylahti

Ps. Hyvin varustetuissa kirjakaupoissa on myytävänä uusi AD&D-kirja, jolla on sama nimi, Dark Sun. Liittyykö pelin juoni mitenkään kirjaan on vielä arvoitus, mutta tuntuu hyvin todennäköiseltä.

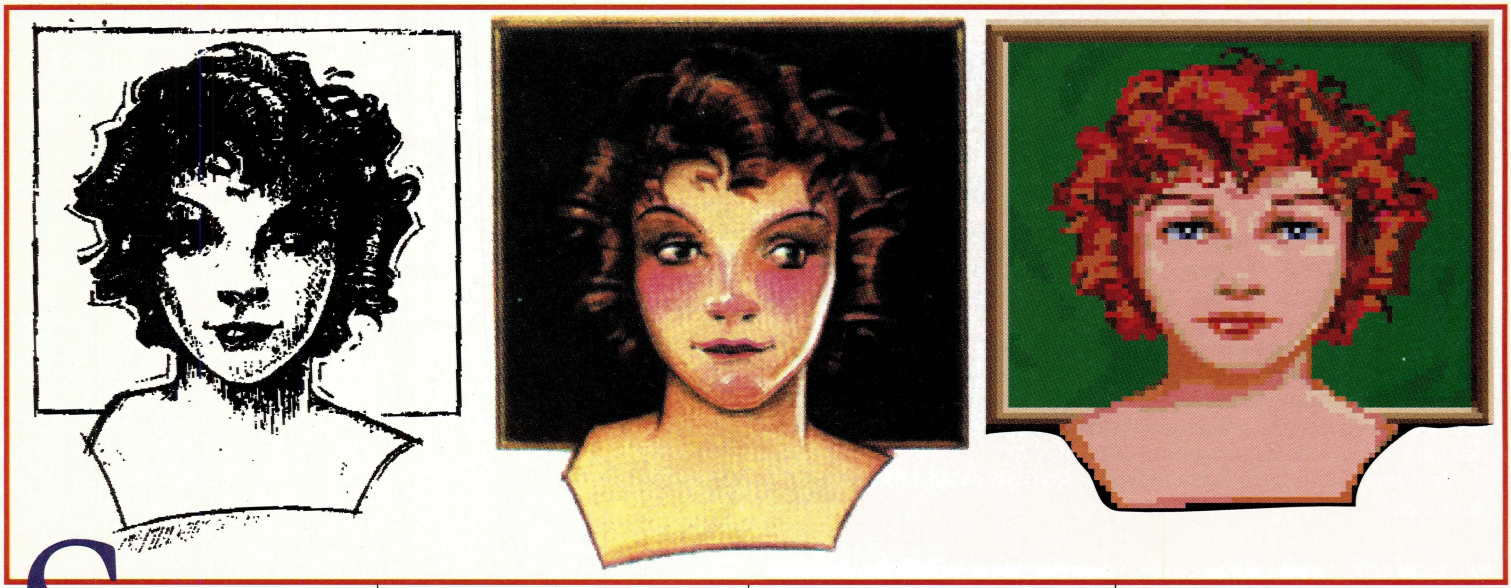
Amiga 800 tulee keväällä?

Commodore on englantilaisen pelimaailman "kauppalehden" CTW:n mukaan kehittelemässä jälleen uutta Amigaa. Amiga 800:n nimellä kulkeva 32-bittinen sarjan uusi jäsen ilmestyy uutisen mukaan keväällä.

Uusi Amiga käyttää 68030-prosessoria ja sen lisäksi digitaalista signaaliprosessorisirua (DSP), joka nopeuttaa konetta. Selvää sen sijaan ei ole kenelle kone on tarkoitettu, jokapojalle vaiko teknofriikeille.

Seikkailupelin syntymä

●● Pelien synty on aina yhtä suuri mysteeri. Mistä ne tulevat? Kuka ne tekee? Mistä tekeminen alkaa? Päätimme lopulta antaa vastauksen tähän ikuiseen kysymykseen ja suomensimme tämän jutun Sierran omasta Inter Action -lehdestä (mikä selittää päälletunkevan Sierra-ihailun) ihan luvallisesti. Jutun on alun perin kirjoittanut Lorelei Shannon.



Sierra saa paljon kirjeitä, joissa kysellään miten joku tietty peli on syntynyt. Oliko ensin tarina? Kuka suunnitteli pelin? Kuka maalasi kuvat, ohjelmoi, kirjoitti?

Hyviä kysymyksiä. Esimerkiksi Laura Bow II:sta katsoessa on vaikea kuvitella, että se joskus oli vain idea jonkun päässä.

Mutta se oli.

Täydellinen ideanpoikanen

Jokainen Sierran peli syntyy samalla tavalla: ideana. Suunnittelijat kehittelevät satoja ja satoja peli-ideoita joka kuukausi, näistä vain murto-osa pääsee tuotantoon asti.

Kun suunnittelijoilla on todella hyvä idea, he lähtevät työstämään sitä. Peli-ideoiden ensimmäinen vaihe on juttukehys, joka sisältää vain pari kolme kappaletta, jotka kuitenkin hahmottavat pelin päätapahtumat.



Sierran tuotesuunnittelujohtaja **Josh Mandel** kertoo: ”Jutun kehys kertoo meille kaiken: Onko raaka pelikonsepti – minkä voi tavallisesti kertoa muutamalla lauseella – jännittävä ja inspiroiva? Onko lajityyppi suosittu? Ovatko hahmot ainutlaatuisia ja kiinnostavia? Kuulostaako ympäristö paikalta, jota olisi hauska tutkia? Kiinnostavatko sadat arvoitukset ja paikat? Jos ehdotus toteuttaa vaatimukset me kaikki innostumme, hakkaamme toisiamme selkään ja yritämme saada ehdotuksen hyväksyttyä, jotta se suunniteltaisiin loppuun.”

Ihmiset, paikat ja asiat

Pelin tuotantoon hyväksymisen jälkeen suunnittelijat laativat suunnitteludokumentin. Se on ikään kuin novelli, joka kuvailee yksityiskohtaisesti hahmot, tapahtumat ja pelin haarautumat.

Hahmoja kehitetään vielä pitemmälle. Suunnittelijat työskentelevät tuotantosuunnittelijan kanssa löytääkseen hahmon ulkoisen imagon. Pelin suunnittelija kehittää Sierran hahmot usein niin täydellisiksi, että paljoa tiedosta ei koskaan käytetä pelissä. Esimerkiksi **Roberta Williams** pystyisi epäilemättä kertomaan, mikä on prinsessa Rosellan lempiväri ja **Lori Cole** pystyisi kertomaan Bookswyrmin lapsuudesta. Tällaisen tiedon olemassaolo tekee hahmot elävimmiksi ja tosiksi.

Metsää vai keskiaikaisuutta? Veden alla vai ulkoavaruudessa?

Kun juoni ja hahmot on suunniteltu käydään käsiksi ulkoasuun. ”Lopullinen suunnitelma siitä, miltä peli näyttää, voi tulla keneltä tahansa”, sanoo **Bill Davis**, Sierran suunnittelujohtaja. ”Suunnittelun edetessä saan erittäin yksityiskohtaisia ideoita pelin taiteelliselle tyylille monelta eri henkilöltä. Minun tehtäväni on vakuuttaa ohjaaja, suunnittelija ja tuotantosuunnittelija siitä, että juuri tietyn idean pohjalta ulkoasu kannattaa suunnitella. Lopullisesti kuitenkin ulkoasun fyysisen suunnittelun taakka on Sierran tuotantosuunnittelija **Andy Hoyosin** harteilla. Kun Andy on antanut ehdotuksensa, se siirretään pelin taidesuunnittelijalle, jolla on vastuu luoda tapahtumat tai tyyli tällaisenaan läpi varsinaisen pelin.”

Kuva kuvalta, sana sanalta

Seuraavaksi suunnittelijat ja taiteilijat kokoontuvat luomaan juonikehykset, jotka yhdistävät taiteen ja tekstin pääkuvaruuduiksi ja pelitapahtumiksi. Juonikehykset toimivat eräänlaisena karttana taiteilijoille ja animaattoreille.

Viimeinen suunnitteluvaihe on lopullinen pelin käsikirjoitus, joka on paljolti samanlainen kuin Hollywood-elokuvassa.

© 1992 Sierra On Line
Reprinted with permission

Kuten Hollywoodissa, Sierrankin käsikirjoituksiin saavat ryhmän jäsenet tehdä muutoksia ja ehdotuksia koko tuotannon ajan.

Runoutta liikkeessä

Taiteilijat ja animaattorit voivat nyt alkaa herättää peliä henkiin. "Sierra on pystynyt onnistuneesti sekoittamaan mitä erilaisimpia animaatiotekniikoita luodakseen uuden realistisen suunnan tietokoneviihdeteollisuuteen", sanoo Sierran animaattori **Barry Smith**.

Yleisin Sierran käyttämä animaatiomuoto on solu- eli celtekniikka. Hahmot animoidaan ensin lyijykynällä, yksi kuva (tai solu) kerrallaan. Piirrokset skannataan tietokoneeseen, jossa ne väritetään, varjostetaan ja pyöristetään. Videoeditorilla kuvat yhdistetään ja luodaan illuusio jatkuvasta liikkeestä.

Videokaappauksessa elävien näyttelijöiden liikkeet kaapataan videonauhalle ja digitoidaan tietokoneeseen. Itse nauhaa pidetään vain varmuuskopiona. Sierran oma Movie 256 -ohjelma muuttaa videosignaalin yksittäiseksi animaatiosoluiksi, jotka muokataan tietokoneessa sopimaan pelin ulkoasuun. "Videokaappauksen kautta saavutamme oikean elämän syvyyden ja uskottavuuden", sanoo videotaiteilija **Bob Ballew**.

Interaktiivinen taidegalleria

Taustat, hahmojen muotokuvat ja "puhujat" ovat Sierran peleissä käsinpiirrettyjä ja digitoituja, eli oikeita taideteoksia. Taiteilija **Jim Larsen** korostaa: "Taiteilijana olen aina ollut onnellinen siitä, että saan tehdä jotakin mistä nautin niin paljon ja itse asiassa minulle vielä maksetaan siitä. Ajatus, että niin monet näkevät minun taidettani ja toivottavasti nauttivat siitä, on todella jännittävä. Pelin herääminen eloon on todellinen ylpeyden aihe joka Sierran taideteoksessa, kuten myös mielikuvitus ja kova työ."

Hahmojen muotokuvat animoidaan ja niiden huulet synkronisoidaan puheeseen ja ympätään taustoihin. Animaatioprosessissa tietokonetaiteilijat



voivat käsitellä maisemaa siten, että hahmot voivat mennä esimerkiksi puun taakse ja kiertää kiven. Tämä luo kolmiulotteisen animaatioefektin.

Ympätään ne yhteen

Ohjelmoijat sitovat pelin käsikirjoituksen, taustojen lyijykynäpiirrokset ja animaation yhteen. Palaset yhdistetään SCI-ohjelmointikielellä (Sierra Creative Interpreter). Kun ohjelma toimii, lisätään lopullinen animaatio ja tausta. Ohjelmoijat jatkavat pelin hiomista ja koodin tiivistämistä, kunnes peli on niin täydellinen kuin mahdollista. Sierran ohjelmoijan **Brian Hughesin** sanoin: "Ohjelmointi on tiedettä joka kääntää tarinan, taiteen ja musiikin peliksi."

Sierran pelien multimediaversioissa äänet nauhoitetaan ja digitoidaan ja ohjelmoijat yhdistävät huulten liikkeet puheeseen.

Musiikkia, musiikkia, musiikkia!

Jossain matkan varrella ohjaajan, musiikkijohtajan ja säveltäjän pitää päättää millaista musiikkia pelissä on. "Musiikin pääsuunnat päätetään aika pitkälle kokouksissa", sanoo pitkäaikainen Sierran muusikko **Mark Seibert**. "Me istumme yhdessä ja katsomme peliä kokonaisuutena. Yritämme saada musiikin sopimaan animaatioon ja pelin tyyliin. Jotkut kohtaukset tarvitsevat jännittävää musiikkia, jotkut kohtaukset tarvitsevat musiikkia, joka manaa esiin epätietoisuutta, ja niin edelleen."



Sierran musiikkiosasto osaa luoda mitä tahansa heavy metalista keskiaikaisiin tansseihin. Muusikot säveltävät ja nauhoittavat musiikin ja tehosteet, ja lopulta ohjelmoijat yhdistävät ne peliin.

Koordinaatio, diplomatia ja suunta

Jonkun pitää pitää langat käsissään kaikkien elementtien suhteen: joka pelillä on tuottajansa ja ohjaajansa. Tuottaja pitää huolen paitsi siitä, että kaikki tapahtuu oikeassa järjestyksessä myös siitä, että kaikki tarpeellinen tulee tehtyä. Hän työskentelee vuorotellen eri osastojen kanssa ja pitää ne työskentelemässä harmoonisesti yhdessä. Tai kuten **Stuart Moulder**, Sierran tuottaja sanoo: "Tuottaja on vähän kuin pelin kätilö. Meidän tehtävämme on olla paikalla ja varmistaa jonkin tuotteen onnistunut toimitus asiakkaillemme."

Ohjaaja tekee samaa työtä kuin Hollywood-ohjaajakin. Taidesuunnittelijan kanssa ohjaaja päättää miltä "otot" näyttävät, kuinka kohtaukset ajoitetaan ja tunnelmoidaan ja koordinoi eri elementit.

"Meillä on usein paniikki", sanoo ohjaaja **Bill Skirvin** hymyillen. "Olemme vastuussa pelin joka osasta. Meidän täytyy yhdistää musiikki, taide, animaatio ja ohjelmointi. Me varmistamme, että peli näyttää siltä kuin pitäisi joka tavoin. Se on hermoillekäyvää, mutta todella hauskaa kun kaikki palaset loksahtavat pikku hiljaa yhteen ja näyttävät hyvältä."

Vain parasta: laatutakuu

Kun pelin tekeminen lopulta on lopetettu, sillä on vielä pitkä matka edessään: mukaan tulee laatutakuu. Laatutakuuosaston ihmiset pelaavat pelejä päivät pitkät ja se on kovaa työtä! (Totta mooses –toim.huom.) **Sharon Simmons** selittää: "Laatutakuuosasto on vastuussa jokaisen pelin testaamisesta ja laadusta. Pelin pelattavuus, suunnittelun loogisuus, ohjelmointikoodi ja tekstin loogisuus ja laatu tarkistetaan. Peli analysoidaan myös eritasoisten pelaajien kannalta. Laatutarkkailussa tarkastaja käy pelin läpi noin 400–500 kertaa. Lopullinen tuote on testattu kaikista mahdollisesta näkökulmista kaikilla mahdollisilla tavoilla." (Ja silti Police Questeissa on autollajelua! -nn)

Kun peli on saanut laatutakuun hyväksymisleiman se menee laatutarkkailuun, jossa levykkeet tarkastetaan yhteensopivuuden, helpon käynnistyksen ja muiden teknisten puolien kannalta.

Kun levykkeet lopulta menevät massamonistukseen, Sierran monistuskoneet tarkastavat joka levykkeen kun se on kopioitu. Jos levyke on rikki, se automaattisesti hylätään.

Talon sisäinen mainostoimisto

Pakkaus ja markkinointi tehdään talon sisällä. "Kun aloitamme kannen suunnittelun", sanoo **Kurt Busch**, markkinointiosaston luontijohtaja, "me tapaamme pelin suunnittelijan ja päätaiteilijan, jotta saamme tuntuman pelin ulkonäköön ja tunnelmaan. Sopivan taiteilijan kanssa teemme tusinoittain lyijykynäluonnoksia. Sitten yhdistämme pelistä otetut valokuvat ja kannen kuvan pakkaukseksi, ja toivottavasti houkuttelevasti." Vasta kun pakkauslaatikko ja ohjekirja on painettu ja levykkeet pannaan pelilaatikkoon, peli on todella valmis.

Joka Sierran peli on siis tulos massiivisesta tiimityöskentelystä. Pelin suunnittelusta pakkaukseen asti tuote on 100-prosenttisesti Sierraa.







"Hänet on murhattu ja joku on vastuussa"

Normaalitrendi elokuvalisensseissä on hyvästä elokuvasta väännetty huono peli, joten maailman huonoimmasta elokuvasta tulee loogisesti maailman paras peli, eikö totta?

Eipä tietystikään. Ensimmäinen pettymys on se, että Plan 9 ei päästä pelaajaa seikkailemaan elokuvan tapahtumiin. Sen sijaan elokuvastudio Cheap Flixin johtaja antaa tehtäväksi löytää kadonneet kuusi filmikelaa, jotta "arvatkaa-mikä-elokuva" saataisiin ensi-iltaansa. Yhtäläisyydet elokuvaan ovat satunnaisia: lähinnä muutamat paikat ja hahmot ovat samoja.

Pelin hahmojen samankaltaisuus on hupaisa yksityiskohta. Jokainen nainen on Vampiran näköinen pieniä kosmeettisia muutoksia lukuunottamatta, ja kaikki miehet näyttävät ruotsalaispainija Tor Johnsonilta. Tuloksena on lievä monotonisuus, mutta sehän on täysin anteeksiannettavaa tässä tapauksessa.

Plan 9 From Outer Space on graafisen seikkailupelin ja klassisen tekstiseikkailun yhdistelmä. Käyttöliittymä on siedettävä: verbit haetaan menusta ja tekemisen kohde ruudusta hiirtä heiluttamalla, ja sitten ruutuun pamahtaa tekstiä. Joukossa on ihan huvittaviakin heittoja, kuten Magnetic Scrolls -vitsi studion aulassa.

Pelissä tavattujen hahmojen kanssa kommunikoiminen "näyttelee" pelissä tärkeää, silti vähäistä osaa. Keskusteltaessa saa tietenkin tärkeitä vinkkejä, mutta jutteleminen on lähinnä kertakäyttötavaraa. Keskustelun alkajaisiksi kullekin kohdatulle hahmolle on valittavana neljä eri repliikkiä, jotka katoavat käytön jälkeen. Mikäli juttukumppani on merkityksetön statisti, ei seuraavalla kerralla ole valittavissa kuin kenties "heihei, oli kiva jutella". Näppärää, mutta tylsää. Torin mongerrus elokuvassa on hauskaa, mutta pelissä se ei toimi.

Grafiikaltaan Plan 9 on täysin kelvollista, joskin keskinkertaista tavaraa. Kuvat ovat ihan hyvän näköisiä, mutta lieviä animointeja lukuunottamatta staattisia.

Juonen eteneminen voisi olla mielenkiintoisemminkin toteu-







Plan 9 From Outer Space

The Movie

Ohjaus: Edward D. Wood jr.
Edward D. Wood oli transvetismiin taipuvainen ohjaaja, jonka käsistä on lähtenyt useita uskomattoman huonoja elokuvia. Näistä kuuluisin on "Maailman huonoimman elokuvan" arvonimellä palkittu Plan 9 From Outer Space.

Elokuva on surkea, masentavasti tehty ja amatöörimäisesti koottu. Näyttelijäsuorituksetkaan eivät aivan Oscar-tasolle yllä, paitsi jos se myönnettäisiin huonosta/ylimenevästä ja kömpelöstä roolisuorituksesta. Kun elokuvan ulkoiset puitteet ovat näinkin surkeat, on siitä ansaitusti muodostunut kulttielokuva.

Tärkeimpinä näyttelijöinä ovat suomalaissyntyinen Vampira, ruotsalaispainija Tor Johnson ja kesken kuvausten kuollut kuuluisa kauhutähti Bela Lugosi. (Hänet korvattiin metrin pitemmällä, täysin erinäköisellä tyypillä, joka siksi kulkee koko elokuvan viitta kasvojensa edessä.)

Kaikessa lyhykäisyydessään elokuvan idea koostuu ufojen vierailemisesta maan päällä. Heidän ansiostaan maan päälle tulee muitakin vieraita, tosin maan sisästä ja tarkemmin haudasta, sillä ufoilijat herättävät henkiin muutamia vainajia, jotka jahtaavat kontrolloidusti toisia maan asukkeja. Armeijakin hyökkää väliin koettaen urhoollisesti puolustaa Yhdysvaltoja mutta tuloksetta. Lopulta oikeus voittaa, muukalaiset lyödään takaisin ja kenties heidän opetuksensakin muistetaan.

Elokuvan lavasteet ja "erikoisefektit" ovat vertaansa vailla elokuvan historiassa. Yksi päähenkilöistä on lentokapteeni, ja ammattinsa mukaisesti hän vietää osan ajastaan koneensa ohjaimissa. Jaa missä ohjaimissa? Koneen ohjaamo on vanerista kyhätty koppero, ja oven sijasta sen takaosassa ovatkin verhot, joiden takaa pilkahtaa hiukkasen lavasteita. Ohjaussauvat ovat puolikuun muotoiset vanerinpalat, jotka on naulattu puukeppiin. Ahhhahahha...

Alieneiden avaruusalus on luku sinänsä: avuttoman näköinen pikku lentävä paperilautanen, joka keikkuu kuin roikkuisi narun päässä. Aluksen sisältö on vielä pahempaa: yleensähän teknisesti kehittyneiltä muukalaisilta odotetaan korkeaa teknologiaa, mutta näiden veijareiden alukset on kuormitettu putkiradioilla ja muulla ryönällä, joita Marconikin olisi nauranut. Muinaisteknologian museo on varmaan miettinyt elokuvaa tehtäessä minne heidän vanhimmat näytekappaleensa katosivat. Alieneiden tukikohta, suuren suuri avaruusalus avaruudessa, vasta näkemisen arvoinen on... Sisältä ja ulkoa.

Elokuvaa tehtäessä on pyritty selviämään edullisesti kaikesta mahdollisesta. Yksi keino tähän on ollut välttää suurempia livekohtauksia, ja käyttää niiden sijasta pätkiä eri dokumenteista keskellä elokuvaa. Armeijan hyökkäys ufojen kimppuun on toteutettu leikkaamalla väliin kohtauksia armeijan ohjusammunnoista. Poliisiauton ajamisesta on yksi filminpätkä, joka näytetään aina poliisia tarvittaessa. Kukin näyttelijä näyttelee useampaa roolia. Jne. Esimerkkejä budjetin minimalismista riittää lukemattomia.

Lavasteisiinkaan ei ole tuhlattu liikoja, muun muassa hautausmaa on kiinnostava paikka. Pääosin se koostuu yhdestä ainoasta kulissista, jota kuvataan eri kulmista. Eräskin takaa-ajo on tahattoman surkuhupaisa, sillä kohde ravaa pakoon monta kertaa saman lavasteen poikki – peräkkäin, samasta kulmasta kuvattuna ja jopa sama pätkä peräkkäin leikattuna. Ja kun siirrytään viiden metrin päähän vaihtuukin kaikki vuorokaudenajasta alkaen. Maaperäkin on lakanapohjainen.

Erittäin kaunista on vuorokauden aikojen vaihteleminen. Ensin ollaan hautausmaalla, ja on pimeä yö. Seuraavaksi paikalle ajaa auto kirkkaassa päivänvalossa. Tämän jälkeen kuvakulma vaihtuu, ja on jälleen yö. Valaistuksessa ei ole järkeä tai logiikkaa yhtään. Yksittäisten kohtausten valaisuolosuhteet saattavat vaihdella aivan miten tahansa, ilman pätkääkään logiikkaa. Kaunista.

Plan 9 From Outer Space on roskaelokuva täydellisimmillään. Huono, surkea, onneton ja typerä. Kaikkien näiden ainesten yhteenveto on mahdollisimman katsottava ja hauska elokuva, josta löytää aina jotain uutta.

Jukka O. Kauppinen

tettu. Nyt se koostuu lähinnä paikkojen tonkimisesta yhdessä paikassa, jotta saataisiin selville uusien tonkimispaikkojen nimiä. Ei kovin kehittävää, mutta ainakin näkee maailmaa.

Eihän Plan 9 From Outer Space – The Game yllä itse elokuvan tasolle, kyseistä avutonta tunnelmaa olisi niin kovin vaikeaa saada käännettyä datamuotoon. Suurin nautinto elokuvasta tulee epätoivoisista naurunpärskähdyksistä, kun katsoja löytää aina vain uusia typeryyksiä. Tietokonepelissä tämä ei saattaisi aivan toimia... Plan 9 on hyvä yritys kokeilla jotain uutta, vaikka elokuvan juoni ei liity paljoakaan peliversioon. Mukana tulee sentään videokasettina aito Edward D. Woodin Plan 9 From Outer Space, josta sitten saa hupia senkin edestä.

Jukka O. Kauppinen

Gremlin Graphics
PC, Amiga, ST
350,–
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, Roland, SoundBlaster
Ohjaus: H
Testattu: 386/VGA

Toteutus
Tekniseltä kannalta siististi toteutettu lisenssi. Kaunista katsottavaa ja kohtuullisen hyvä käyttöliittymä.

Kynnys
Varsin vähän varsinaista tekemistä, ja sitäkin saa yrittää kovasti. Huumoria yritetty ripotella sekaan.

Yhteenveto
Kiinnostava yritys tuoda uutta verta lisenssigenreen, mutta ei täysin onnistunut. Mielenkiintoinen ilmapiiri, jota ei kuitenkaan ole pystytty hyödyntämään täysin. Parasta on mukana tuleva elokuva.

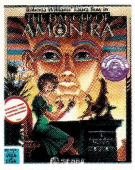
78



MANAGER
239/239



BANE OF COSMIC
269/269



LAURA BOW II
–/299



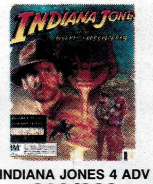
SENSIBLE SOCCER
189/–



HEROES OF 357TH
–/269



MEGA SPORTS
189/–



INDIANA JONES 4 ADV
239/269



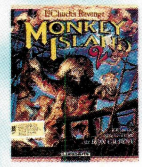
DEATH KNIGHTS II
249/249



ULTIMA VII
–/245



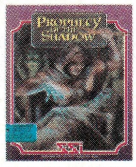
CHAMPIONSHIP MANAGER
189/239



MONKEY ISLAND 2
239/239



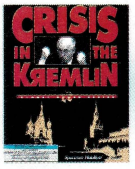
DARKSEED
–/299



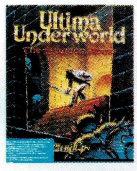
PROPHECY OF SHADOW
249/249



WC II/OPERAT II
–/169



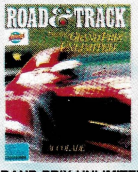
CRISES IN KREMLIN
–/299



ULTIMA UNDERWORLD
–/299



FINAL FIGHT
99/–



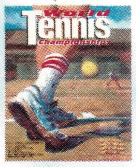
GRAND PRIX UNLIMITED
–/269



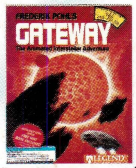
FORMULA ONE
269/299



LOST TREASURES
–/329



WORLD TENNIS CHAMPION
–/269



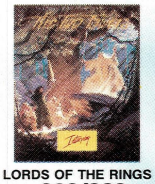
GATEWAY
–/269



INTERNATIONAL SPORTS
239/269



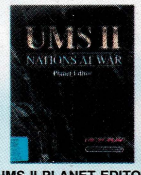
JOHN BARNES
189/–



LORDS OF THE RINGS II
239/269



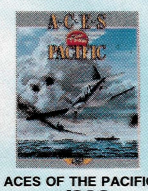
CARL LEWIS
189/269



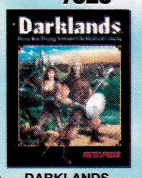
UMS II PLANET EDITOR
189/189



RAMPART
239/269



ACES OF THE PACIFIC
–/299



DARKLANDS
–/299

AMIGAN JA PC:N PELEJÄ

	AMIGA	PC
3D CONSTRUCTION KIT	199,-	359,-
3D CONSTRUCTION KIT II	359,-	359,-
3D CONSTRUCTION KIT&DPAINT III	299,-	299,-
4D TENNIS	239,-	269,-
4D DRIVIN	189,-	99,-
4D BOXING	99,-	239,-
ABANDONED PLACES	239,-	239,-
ACES OF PACIFIC	269,-	299,-
ADDAM'S FAMILY	189,-	239,-
ADVENTURES	189,-	269,-
AIR BUCKS	239,-	269,-
AIR WARRIOR	269,-	269,-
AIRBUS A320	269,-	329,-
ALIEN STORM	99,-	
AMOS EASY	269,-	
APIDYA	189,-	
ARSENAL FC	189,-	239,-
ASHES OF EMPIRE	269,-	299,-
ATAC		299,-
A-TRAIN		299,-
B-17 FLYING FORTRESS	269,-	329,-
BANE OF THE COSMIC FORGE	269,-	269,-
BARBODUS PLANET OF DOOM	189,-	
BAT II	269,-	
BIKE GRAND PRIX	189,-	
BLACK CRYPT	189,-	239,-
BUCK ROGERS II	249,-	249,-
BUSHBUCK	239,-	269,-
CAESAR	239,-	269,-
CALIFORNIA GAMES II	189,-	269,-
CAMPAIGN	239,-	269,-
CARL LEWIS CHALLENGE	189,-	269,-
CARRIER STRIKE		269,-
CARRIERS AT WAR		269,-
CHAMPIONS		299,-
CHAMPIONSHIP MANAGER	189,-	239,-
CHAOS ENGINE	239,-	
CIVILIZATION	269,-	299,-
CONAN THE CIMMERIAN	239,-	269,-
CONFLICT: KOREA	249,-	249,-
CONFLICT: MIDDLE EAST	239,-	269,-
COOL CROCK TWINS	189,-	239,-
COVER GIRL POKER	189,-	239,-
CRAZY CARS III	189,-	
CREATION	359,-	359,-
CREATURES	189,-	
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	249,-	249,-
DICK TRACY ADVENTURE	239,-	239,-
DOUBLE DRAGON III	189,-	269,-
DUNE	239,-	269,-
DUNGEON MASTER	189,-	269,-
DYNABLASTERS	239,-	269,-
E-SWAT	99,-	
ECO QUEST	269,-	299,-
ELVIRA II	269,-	299,-
EPIC	239,-	269,-
ETERNAM		269,-
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992	189,-	239,-
EYE OF STORM		269,-
EYE OF BEHOLDER II	269,-	239,-
F-117A NIGHT HAWK	269,-	299,-
F-15 STRIKE EAGLE III		299,-
F-19 STEALTH & MIG 29	299,-	299,-
FAERY TALE II/LORDS OF TIME	239,-	269,-
FALCON 3.0		299,-
FALCON 3.0 DATA DISK		145,-

	AMIGA	PC
FIGHTER COMMAND	239,-	
FINAL FIGHT	99,-	
FLIGHT OF THE INTRUDER	99,-	269,-
FLOOR 13	239,-	269,-
FOOTBALL MANAGER III	189,-	189,-
FORMULA 1 GRAND PRIX	269,-	299,-
FREE DC		269,-
G-LOC	189,-	
GAMES – ESPANA 92	239,-	269,-
GATEWAY		269,-
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER I	269,-	239,-
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER II	249,-	249,-
GAUNTLET III	99,-	
GLOBAL CONQUEST		299,-
GLOBAL EFFECT	269,-	269,-
GOBLIINS	189,-	239,-
GODFATHER ADVENTURE	239,-	269,-
GO SIMULATOR		239,-
GRAHAM TAYLOR'S SOCCER	189,-	
GRAND PRIX UNLIMITED		269,-
GREAT NAVAL BATTLES	249,-	249,-
GUY SPY	239,-	269,-
HAGAR THE HORRIBLE	189,-	
HARDBALL III		269,-
HERO'S QUEST III		299,-
HEROES OF THE 357TH		269,-
HONG KONG MAHJONG		239,-
HOOK	189,-	239,-
HUMANS	189,-	239,-
INDIANA JONES 4 ACTION	189,-	239,-
INDIANA JONES 4 ADVENTURE	239,-	269,-
INTERN. SPORTS CHALLENGE	239,-	239,-
ISHAR: LEGEND OF THE FORTRESS	239,-	239,-
JAGUAR XJ220	189,-	
JAMES POND II - ROBOCOD	189,-	
JIMMY WHITE'S SNOOKER	239,-	269,-
JOE MONTANA		99,-
JOHN BARNES FOOTBALL	189,-	
JOHN MADDEN FOOTBALL	189,-	
KING'S QUEST V	299,-	299,-
KNIGHTMARE	189,-	
KNIGHTS OF THE SKY	229,-	299,-
LEGEND	239,-	269,-
LEISURE SUIT LARRY V	269,-	299,-
LES MANLEY LOST IN LA		199,-
LINKS 386 PRO		329,-
LINKS I	269,-	299,-
LIVERPOOL FOOTBALL	189,-	
LORDS OF THE RINGS II		269,-
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	269,-	299,-
LOST TREASURES OF INFOCOM		329,-
LOTUS THE FINAL CHALLENGE	189,-	239,-
LURE OF TEMPTRESS	239,-	269,-
M (SSI)	249,-	249,-
MANAGER	239,-	239,-
MATCH OF THE DAY	189,-	239,-
MEGA-LO-MANIA	239,-	269,-
MEGA SPORTS	189,-	
MEGA TWINS	99,-	
MEGATRAVELLER 2	239,-	269,-
MERCENARY III	239,-	
MICHAEL JORDAN FLIGHT		269,-
MIDWINTER II	269,-	249,-
MIGHT & MAGIC III	269,-	299,-
MIGHT & MAGIC IV		299,-
MILLENIUM 2.2	239,-	269,-
MYTH	189,-	239,-
NCAA ROAD TO THE FINAL		239,-
NIGEL MANSELLS	189,-	239,-
NO GREATER GLORY	269,-	269,-
NOVA 9	269,-	299,-
OUT OF THIS WORLD	269,-	299,-
PARASOL STARS	189,-	239,-
PATTON STRIKES BACK		269,-
PERFECT GENERAL	269,-	299,-

	AMIGA	PC
PILOTS IN PARADISE	189,-	
PIT FIGHTER	99,-	99,-
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	269,-	299,-
PLANETS EDGE		299,-
PLAYER MANAGER II	239,-	269,-
POLICE QUEST III	269,-	299,-
POOLS OF DARKNESS	199,-	289,-
POPULOUS II	239,-	269,-
POWERMONGER	239,-	269,-
PREMIERE	239,-	269,-
PROPHECY OF SHADOW	239,-	239,-
PUSH OVER	189,-	239,-
RAILROAD TYCOON	239,-	269,-
RAMPART	239,-	269,-
REALMS	239,-	269,-
RED BARON	99,-	299,-
RED ZONE	189,-	
RIDERS OF ROHAN		269,-
RISKY WOODS	189,-	239,-
ROBIN HOOD SIERRA	269,-	299,-
ROBOCOP III	189,-	
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,-	269,-
SECRET OF SILVER BLADES	239,-	239,-
SENSIBLE SOCCER	189,-	
SHADOW DANCER	99,-	
SHADOWLANDS	179,-	239,-
SHUTTLE	269,-	329,-
SILENT SERVICE II	269,-	269,-
SIM ANT	269,-	269,-
SPACE QUEST IV	99,-	299,-
SPACE CRUSADE	189,-	239,-
SPECIAL FORCES	269,-	269,-
SPORTS COLLECTION	189,-	
STAR CONTROL II		299,-
STAR TREK 25TH - ANNIVERSARY	239,-	229,-
STORM MASTER	239,-	239,-
STORMBALL		239,-
STRIKE COMMANDER		299,-
STRIKER	189,-	
SUPERHERO	189,-	
SUPER MONACO GP	99,-	
SWOTL/DO 335		145,-
TEAM YANKEE II	239,-	269,-
THEATRE OF WAR		269,-
TIP OFF	189,-	189,-
TMNT II COIN-OP	99,-	99,-
TONY LA RUSSA BASEBALL		269,-
TRACON	359,-	359,-
TRODLERS	189,-	239,-
TURBO OUTRUN		99,-
TWILIGHT 2000	269,-	299,-
ULTIMA UNDERWORLD		299,-
ULTIMA VI	199,-	269,-
ULTIMA VII		249,-
UMS II PLANET EDITOR	189,-	189,-
UTOPIA	189,-	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		169,-
WING COMMANDER II/SPEECH		145,-
WINTER CAMP	189,-	
WINTER SUPERSPORTS 92	189,-	189,-
WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP	239,-	269,-

JOITAKIN YLLÄOLEVIA PELEJÄ EI VIELÄ OLE JULKAISTU, MUTTA VOIT JÄTTÄÄ NIISTÄ TILAUKSEN, JOLLOIN LÄHETYS TAPAHTUU VÄLITTÖMÄSTI PELIN TULTUA MAAHAN. TARJOUSPELIEN HINTA NOUSEE NORMAALIKSI ALENNETUN ERÄN LOPUTTUA.

AMIGAN JA PC:N PELIOHJAIMET



COMPETITION PRO
145



GRAVIS PC
299



TAC II
95



ANALOG EDGE PC
199



QUICKSHOT III
69



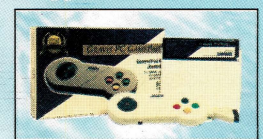
MACH I + PC
199



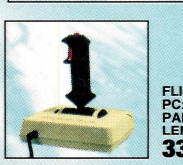
SUPER CHARGER
99



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.



ELOKUUN KUUMIN VINKKILINJA

9700 - 4556

Kaikki palvelut 4.50/min+ppm.

Nyt sinulla on mahdollisuus voittaa Miracle !!

- Oletko aina halunnut oppia soittamaan pianoa ?
- Nyt se on helppoa sillä miracle opettaa sinut huippu pianistiksi alta aikayksikön.
- Voit osallistua kilpailuun ja saada laitteen itsellesi lähes veloituksetta.
- Sinun tarvitsee kuunnella 10 minuuttia kestävä nauhoite, jonka jälkeen voit jättää yhteystietosi. Arvonta suoritetaan elokuun viimeisenä päivänä siihen mennessä tietonsa jättäneiden kesken.
- Tiesithän, että Miraclea on saatavilla Amigalle, PC:lle, Macintoshille, Nintendolle ja Super Nintendolle.

KILPAILUT VALIKKO 4

Kuuntele viimesimmät peliarvostelut !

- Kuulet arvostelut peleistä huomattavasti aikaisemmin kuin voisit lukea niistä lehdistä.
- Pelilinjoilta löytyy arvosteluja myös kaikkiin suosituimpiin pelikonsoleihin.
- AINA TUOREIMMAT ARVOSTELUT

PELIARVOSTELUT VALIKKO 2

Voita Miracle soittamalla !

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

Kuuntele viimeisin info tulevista peleistä

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

TULEVAT PELIT VALIKKO 3

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

Voit osallistua Miracle -kilpailuun myös lähettämällä riittävillä postimerkeillä varustetun kortin Pelilinjoille.

Pelilinjat, PL 98, 90401 Oulu



A·C·E·S OF THE PACIFIC

Tora tora tora!

Joulukuun 7. päivänä 1941, japanilaiset lentokoneet iskivät Pearl Harbourin laivastotukikohtaan. Japanin ja Yhdysvaltojen taistelu Tyynenmeren herruudesta oli alkanut.

Taistelu on alkanut myös toisen maailmansodan kuningassimun tittelistä, ja Dynamixin Aces of The Pacific omaa kyllä edellytykset kärkipaikoille.

Valinnanvaraa riittää

Ajallisesti Aces of The Pacific kattaa koko Tyynenmeren kamppanjan alkaen Japanin yllätyshyökkäyksestä Pearl Harbouriin ja päättyen 10 kilotonnin ydinräjähdykseen Hiroshimassa, jota tehtävää ei valitettavasti ole mukana.

Pelaaja voi paitsi valita lentääkö Yhdysvaltojen vai Japanin lipun alla, myös aselajin, eli ilmavoimat tai laivaston (plus bonuksena merijalkaväki jenkkilentäjälle). Käytännöllisesti katsoen kaikki sotateatterilla käytössä olleet koneet ovat mukana ja lentämään pääsee lähes kaikilla. Valitettavasti isot pommikoneet a la B-29 eivät kuulu lennettävien joukkoon.

Ajan hengen mukaisesti ilmataisteluiden lisäksi on pommikoneiden saatto- (tai hautaansaatto)keikkoja, syöksypommitusta, maahyökkäyksiä ja torpedoiskuja niin maa- kuin laivaaleihinkin. Tehtäviä voi valita itsenäisesti tai osallistua koko sodan kattavaan pseudokamppanjaan.

Urku auki ja taivaalle

Ennen kuin kotona kasvanut saburosakai ulvaisee siniselle taivaalle, saa hän vielä leikkiä paitsi detaljitasojen myös realismin kanssa, eli kytkeä päälle & pois auringonheijastuksia, moottorin ylikuumenemista, kk:n syöttöhäiriöitä ja muuta kivaa. Dynamixin simuissa on kieltämättä edustava optiovalikoima.

Matka navigaatiopisteestä toiseen sujuu nopeasti, sillä autopilotti toimii teleportaatioperiaatteella ja heittää pelaajan keskelle toimintaa. Ja toiminnassa ei olekaan valittamista, sillä Dynamix on kieltämättä saanut henkeä bittilentäjiinsä: osa heistä ei todellakaan ole helposti tippuvaa tykinruokaa. Ässien lentotyylikin on kuulemma uskollisesti kopioitu heidän prosessoriohjattuihin alter egoihinsa.

Omaa suoritustaan tai nopeaa loppuaan voi ihailla jälkikäteen Dynamixin hyvästä videonauhurista, joka sallii myös mukaan hyppäämisen toiston aikana. Oi, kunpa elämässäkin olisi vastaava mahdollisuus.

Teknisesti täydellistä...

Damon Slyen johtama ohjelmointiryhmä kuuluu kieltämättä vektorivelhojen kärkeen. Ennätyksellisen yksityiskohtainen vektorigrafiikka vetää hyvin vertoja Lucasfilmin bittikartoitetuille koneille. Kansallisuustunnukset, propellien keltaiset kärjet, yksittäiset kk:t, kaikki on siirretty tarkasti ruudulle. Maastokin menettelee, joskaan Falcon 3.00:n kumpuilevaan maastoon ei kyllä ylletä, mutta sentään pientä eroa normaaliin pyramidit biljardipöydällä -tasoon on saavutettu.

Vettä tai maata ammuttaessa pärskyy vesi ja pöllyää hiekka. Pieniä miehiä ei maassa vilistä, mutta palmupuita saa mukaan maksimidetaljeilla.

Vakuuttavan näköinen vektorigrafiikka vaatii vakuuttavan koneen. 25 megahertsin 386:lla sai maaston kytkeä nollille ja koneet





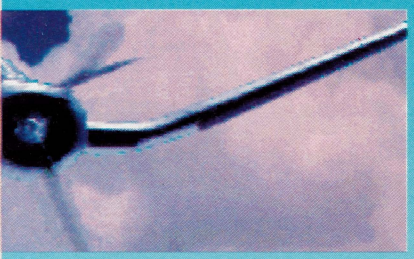






korkeintaan puoleen väliin, siitä huolimatta peli nyki taivaan täyttyessä koneista ja pilvistä. Detaljitasoa voi onneksi säätää, mutta tuskin alle 386SX:llä tätä väännetään.

Aces of The Pacificin ehkä vaikuttavin puoli on äänet (testattu SoundBlasterilla). Joka koneella on oma jämäkkä moottorin äänensä, kuten myös konekivääreillä ja konetykeillä. Eivätkä kk:t pidä mitään vaimeaa surinaa, vaan kunnon miehekästä jytinää.



...mutta riittääkö se?

Ihan pelillisesti Acesissa on turhan helppo hukata viholliset (ja omat), sillä kun ne joutuvat silmänkantaman ulkopuolelle vain tuuri auttaa jäljittämisessä. Radioviestit siipimiesten kanssa rajoittuvat lähinnä vihollisesta tiedottamiseen ja avunpyyntöihin.

Acesissa on käytössä. jo Red Baronista tuttu jokasuuntaan kuikuilu vain joystickin kakkosnapin painalluksella, mutta siitä huolimatta voi taistelusta ajautua eroon. Kätevä katseluoptio kostautuu toisellakin tavalla, sillä koneissa on usein konekiväärien lisäksi muitakin veikeitä pikku pyssyjä, mutta niiden käyttämiseen vaaditaan sitten näppäimistön haroilua.

Aces of The Pacificin vakavin puute on dynaamisen kamppanjamoodin puuttuminen. Pelaaja voi lentää läpi koko sodan, mutta tehtävän tuloksella ei ole vaikutusta sodan kulkuun eikä edes seuraavaan tehtävään. Tämä on sääli, koska se vaikuttaa suoraan motivaatioon suorittaa tehtävä onnistuneesti. Se, pääsevätkö pommittajat turvallisesti maaliin ei paljon liikuta jos Japani joka tapauksessa häviää sodan. Toistahan olisi jos uhrilla olisi jotain vaikutusta.

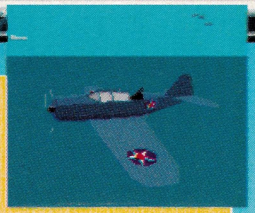
Falcon 3.00 on tämän hetken mittatikku, johon simuja kuuluu verrata. Vaikka Falcon 3.00 liikkuukin nykymaailmassa, pystyy sen perusrakenteen ja innovaatiot (tärkeimpänä dynaamisen kamppanjan ja tiuhan radioliikenteen) kopioimaan paitsi minkä aikakauden lentosimuun tahansa myös moneen muuhun vastaavaan peliin. Vaikka Aces of The Pacific on Secret Weaponsin ohella paras toiseen maailmansotaan sijoittuva simu, puuttuu siitä piste i:n päältä eli pelaajan samaistuminen, vaikka teknistä täydellisyyttä löytyykin. Eli Dynamix saisi vielä ottaa oppia sekä Spectrum Holobyten että Lucasfilmin pojilta.



Koneet

USA

Grumman F4F Wildcat (hävittäjä, laivasto)
Grumman F6F Hellcat (hävittäjä, laivasto)
Chance-Vought F4U Corsair (hävittäjä, laivasto/ilmavoimat)
Curtiss P-40 Warhawk (hävittäjä, ilmavoimat)
Bell P-39 Airacobra (hävittäjä, ilmavoimat)
Lockheed P-38 Lightning (hävittäjä, ilmavoimat)
Republic P-47 Thunderbolt (hävittäjä, ilmavoimat)
North American P-51 Mustang (hävittäjä, ilmavoimat)
Douglass TBD Devastator (torpedokone, laivasto)
Grumman TBF Avenger (torpedokone, laivasto/mjv)
Douglass SBD Dauntless (syöksypommittaja, kaikki)
Curtiss SB2C Helldiver (syöksypommittaja, laivasto)
Boeing B-17 Flying Fortress (pommikone, ilmavoimat)
North American B-25 Mitchell (pommikone, ilmavoimat)
B-24 Liberator (pommikone, ilmavoimat)
Boeing B-29 Superfortress (pommikone, ilmavoimat)



Japani

Mitsubishi A6M Zero (hävittäjä, laivasto)
Kawanishi NiK1 George (hävittäjä, laivasto)
Nakajima B5N Kate (torpedokone, laivasto)
Aichi D3A1 Val (syöksypommittaja, laivasto,)
Yokosuka D4Y2 Judy (syöksypommittaja, laivasto)
Nakajima B6N Jill (torpedokone, laivasto)
Mitsubishi G4M Betty (pommikone, laivasto)
Nakajima Ki-27 Nate (hävittäjä, ilmavoimat)
Nakajima Ki-43 Oscar (hävittäjä, ilmavoimat)
Kawasaki Ki-45 Nick (hävittäjä, ilmavoimat)
Nakajima Ki-61 Tony (hävittäjä, ilmavoimat)
Nakajima Ki-84 Frank (hävittäjä, ilmavoimat)
Kawasaki Ki-100 (hävittäjä, ilmavoimat)
Mitsubishi Ki-21 Sally (pommikone, ilmavoimat)







Nnirvi-san

Dynamix/Sierra
PC (Amiga, Mac mahdollisesti tulossa)
350,–
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib/SoundBlaster/Roland
Ohjaus: H/N/J
Muisti: 2MT/386SX
Testattu: 386/VGA/SB



Toteutus

Esimerkillistä vektorigrafiikkaa, onnistuneet efektit ja paljon virittämisen varaa. Eipä voi valittaa.

Kynnys

Toisen maailmansodan simut ovat aina helpompia kuin moderneihin koneisiin pohjautuvat.

Yhteenveto

Ykkösluokan lentosimulaattori Tyynenmeren taisteluista. Vain kunnon kampanjamoodi puuttuu.

88



Enterprise Tyynellä merellä

Gary Grigsbyn Carrier Strike on tervetullut uutuus, sillä toisen maailmansodan Tyynen meren sota on jostain syystä saanut levätä varsin rauhassa vuosien mittaan. Carrier Strike koostuu pääasiassa tukialusosastojen taisteluista välillä 1942–1944.

Gary Grigsby on paitsi SSI:n kuuluisin pelintekijä myös mahdollisesti maailman paras tietokonestrategiapelien suunnittelija, jonka meriittilistalta löytyy sellaisia nimiä kuin Kampfgruppe, Panzer Strike, Typhoon of Steel, Warship, War in the South Pacific ja U.S.A.A.F.

SSI:n tuoreita julkaisuja seuranneille nimet Eastern Front ja Western Front ovat varmasti tuttuja. Näihinhän Grigsby kehitti uuden pelisysteeminsä ja päätti käyttää sitä myös Carrier Strikeen. Kuinka maasodankäynnissä loistavasti toiminut systeemi voidaan siirtää toimivana merisotaan? Taidolla – ja sitähän Grigsbyltä ei puutu.

Sota uusiksi

Carrier Strikessa on valmiina kuusi historiallista skenaariota, joita kutakin (viimeistä lukuunottamatta) voi jatkaa täysimittaisena kampanjana. Kampanjan tärkeimmät taistelut ovat historiallisia, joskin käytettävissä oleva kalusto määräytyy aiempien taistelujen tappioiden mukaan.

Väliin sijoittuvia taisteluita käydään tiheimmillään kerran kuukaudessa ja ne sijoittuvat yleensä historiallisesti tärkeimmille taisteluareenoille. Kalusto on tällöin hatusta vedettyä, mutta kuten todellisuuteenkin perustuvissa taisteluissa kalusto määräytyy paitsi sen mukaan mitä historiallisesti samaan aikaan oli käytettävissä myös siihen astisten menetysten mukaan. Näin on mahdollista taistella toukokuun -42 Korallimeren taistelusta kesäkuun -44 Mariaanien kalkkuna-ammuntaan kymmeniä tukialustaisteluja.

Satunnaisjärjestelmän ansiosta erilaisia mahdollisia taisteluja on rajattomasti. Jopa valmiit historiallisetkin skenaariot voi halutessaan pelata joko historiallisesti tai käytettävissä olleista aluksista arvotuilla laivastoilla.

Laivoja, laivoja

Carrier Striken tähtinä ovat luonnollisesti lentotukialukset ja niiltä käsin operoivat lentokoneet. Maavoimia ei pelissä näy muualla kuin rahtialuksissa, jos päätehtävänä on joko maihinnousu tai oman tukikohdan huoltaminen.

Lentokoneita puolestaan löytää joko tukialuksilta tai tukikohdista, erona on se, että tukikohdissa majaileviin laivueisiin ei pelaajalla ole sananvaltaa: vain pommituslennolla olevien koneiden kohteita voi muuttaa. Japanilaisilla on lisäksi kellukkein varustettuja tiedustelukoneita, jotka eivät häiritse tukialuksen muuta toimintaa.

Ajankulun huomaa selvästi kaluston muuttumisen myötä. Kuukausien vieriessä molemmat osapuolet saavat sekä uusia lentokonemalleja että uusia laivoja käyttöönsä. Sodan alussa japanilaiset ovat sekä määrällisesti että laadullisesti edellä liittoutuneita, joskin tutka heiltä puuttuu. Hiljalleen liittoutuneet ajavat kuitenkin sekä laadussa että määrässä pitkälti japanilaisten edelle ja loppuvaiheissa japanilaiset saavat olla tyytyväisiä jos yksikin pommi osuu maaliinsa.

Muun muassa liittoutuneiden it-tykkien lukumäärä ja tehokkuus kasvaa sodan kuluessa räjähdysmäisesti, joten vähemmästäkin kyynel tipahtaa japanilaispelaajan silmäkulmasta kun puolet hyökkäävistä koneista pysähtyy sulkutuleen.

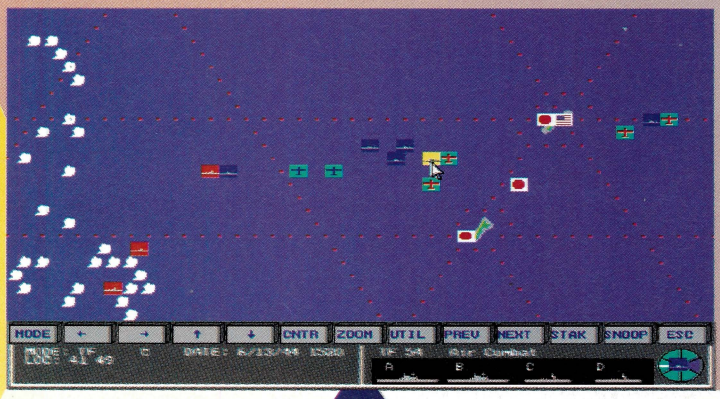
Vuoron perään

Peli etenee perinteiseen strategiapelien tyyliin: käskyvaihe ja toimintavaihe. Päiväsaikaan eli 0400–2000 käskyt annetaan 20 minuutin välein, öisin kerran tunnissa. Lentokoneet operoivat, tiedustelukoneita lukuunottamatta, välillä 0600–1900.

Laivasto-osastojen komentaminen on hyvin yksinkertaista, niille määritellään vain suunta kuudesta mahdollisesta, nopeus on aina maksimi. Tukialuskoneiden operointi on jo monimutkaisempaa, mutta se on pystytty pelkistämään varsin yksinkertaiseksi: pelaajan kontolla on koneiden aseistus ja tankkaaminen sekä niiden nosto/laskeminen lentokannelle (varustettujen koneiden pito kannella voi olla leikittelyä hengellään, tiedättehän, yksi ainoa pommi niiden keskelle voi sytyttää tulipalon jota ei enää sammuteta kuin merenpohjassa).

Täyttä tavaraa

Carrier Strikessa on vain muutama heikkous. Toisinaan taistelujen aikainen loppuminen harmittaa, mutta tämä on ohjelman sisään rakennettu piirre: mikäli toinen osapuoli kärsii liikaa tappioita määrää ylin komentaja yleisen vetäytymisen ja aamulla 0200–0400 välillä taistelu loppuu. Sinänsä hyvä idea, jotta taisteluista ei muodostuisi liian epähistoriallisia, mutta äärim-



mäisen turhauttavaa esimerkiksi maihinnousuissa, joissa pääyksikkö ei ole vielä ehtinyt kohteeseensa.

Hyökkäysaaltoja laukaistaessa tukialuksilta on etäisyyden arviointi viholliseen silmäpeliä. Vasta kun määritellään ilmassa oleville koneille kohdetta tulee matka näkyviin. Yksinkertainen etäisyyden määrittämistoiminto senhetkisestä aktiivisesta osastosta mihin tahansa viholliseen korjaisi tämän.

Muuten Carrier Strike on uskomaton luomus. Ensisilmäyksellä hirvittävän monimutkainen möhkäle paljastui tärkeimpien asioiden sisäistämisen jälkeen yksinkertaiseksi ja sieppasi täydellisesti mukaansa, ja kaikki muu – jopa työnteko – jäi syrjään. Vuorokauteen mahtui enää vain kaksi tärkeää toimintoa: nukkuminen ja Carrier Strike.

Jukka O. Kauppinen

SSI/U.S. Gold
PC
Näyttö:E
Ääni: SoundBlaster/Adlib/Roland
Ohjaus:N/H
Testattu: PC 386

Toteutus
Perinteinen strategiapelitoteutus, joskin SSI on langennut kaupallisuuteen ja lisännyt taisteluihin omat toimintaruudut.

Kynnys
Alussa hirvittävän monimutkaisen tuntuinen, mutta lyhyen ohjekirjaan kurkistamisen jälkeen ei ongelmia.

Yhteenveto
Äärirealistisesti Eastern Front -systeemiä hyödyntäen valmistettu strategiapeli. SSI:n parhaimpien kastiin kuuluva luomus, joka sieppaa pelaajansa täydellisesti Tyynenmeren sotasyövereihin. Paras SSI-manuaali muutamaan vuoteen.

92

PELIT HUIPPU

Cool Croc Twins
Pikkuliskot pusujahdissa

Rreippaat pikkukrokotiilit Punk Croc ja Funk Croc ovat menettäneet kylmät liskosydämensä Daisy Crocettelle, vihreälle krokokaunottarelle. Daisy ei osaa tehdä valintaa poikien välillä, vaan pakenee aina 60 tason päähän. Se kumpi krokoista saavuttaa hänet ensimmäisenä, voittaa naisen sydämen.

Ideana Cool Croc Twinissä on tökkiä päällään ruudussa olevia kytkinruutuja siten, että kaikki siinä olevat kolme valoa syttyvät ja tietysti aikarajan puitteissa. Painovoimalle piut ja paut antaen kroko ponnahtaa halki koko ruudun, jollei estettä tule eteen. Kytkinruutujen edessä on yleensä pikkuhaittoja, kuten yksipuolisia seiniä, hajoavia ja eihajoavia kiviä, satunnaissuuntaan heittäjiä, hidastavia jääkoloja ja monia monia muita. Luonnollisesti ruudussa on myös pikkuprötöjä, joiden kosketus tietää kuolemaa, paitsi silloin kun ne liiskaa päälle hyppäämällä, jolloin bonuksia helisee ja pisteitä kilisee. Prötöt tietysti sammuttelevat kytkinruutujen valoja.

Ohjausmenetelmiä on kaksi: klassinen eli kroko liikkuu kepin suuntaan ja suhteellinen, jossa krokon rintamasuunta vaikuttaa krokon liikkumiseen. Suoraan sanoen kontrollimenetelmissä on haksahdettu, sillä jatkuvat liikkumasuunnan vaihdokset ovat turhan työläitä sisäistää. CCT:ssä on järkevää kyllä koodisanajärjestelmä, joten alkutasojen nuohoaminen ei kuitenkaan ole ikuisuusrituaali.

PC-versiossa on lepsuiltu käyttämällä 16 värin palettia, ja joystickin joutuu tonkimaan optioiden takaa. Peliä ei myöskään saa kiintolevylle, vaan lerppu/korppu vinkuu ja valittaa eikä valintoja luonnollisesti saa tallennettua minnekään, joten pelin aloittaminen vaati aina perheen mikrotukihenkilön työsuoritetta. Tämä on sinänsä sääli, sillä Cool Croc Twins on hyvä peli perheen pienimmille, joita Falcon 3.00 tai Ultima Underworld ei oikein kiinnosta.

Vanhempi pelaaja kyllästynee nopeasti, sillä toimivasta perusideastaan huolimatta Cool Croc Twinistä puuttuvat ne viimeiset silaukset, jotka kohottavat toimintapelin keskiluokasta eliittiin.

Nnirvi

Empire
PC (ST, Amiga tulossa)
350,–
Näyttö:C/E/V16
Äänet:A
Ohjaus:N/J
Testattu: 386/VGA/SB





Toteutus
Valju grafiikka ei vastaa nykystandardeja, ainakaan PC:ssä. Äänet ovat normaaleja vailla sen suurempia huippuja. Ei saa kiintolevylle, hitto viekköön.

Kynnys
Isiä/mamia tarvitsee kohderyhmä lataukseen, optioiden valintaan ja kopiointisuojasta selviämiseen.

Yhteenveto
Hiomaton, joskin omalla tavallaan kiehtova ja sentään jossain määrin omaperäinen toimintapeli.

75



Jäätävä polte

Legendaarisen Andrew Braybrookin luotsaama Graftgold heittää oman kortensa tasohyppelykekoon esittelemällä uuden sympaattisen sankarin, kojootin nimeltä Cool Coyote, tuttavallisesti C.C. Ihan mikä tahansa canis latrans hän ei ole, vaan sinisen värinsä lisäksi asuu iglussa pohjoisnavalla ja rakastaa flyygelin soittamista.

Glemm, intergalaktinen etsivä, pestaa C.C:n agentikseen jäljittämään julman avaruusvelhon Suten, joka lojuu Egyptin auringossa ja kääntää taiallaan eläimiä pahoiksi toisiaan kohtaan (ihmisiinhän ei taikoja tarvita).

C.C:n matka alkaa pohjoisnavalta. Seuraava etappi on Skotlanti sukulinnoineen ja Nessieineen. Ylämaalta C.C pulpahtaa veden alle toisen salaisen agentin ominaisympäristöön. Kojoottimme rantautuu Etelä-Amerikkaan, mistä taival jatkuu inkatemppeliin. Kovassa matkaohjelmassa seuraa hengähdystauko paratiisisaarilla, kunnes saavutaan vihdoin Egyptiin, jossa Suten jo viritteleekin tulipalloja C.C:n varalle.

Ovet auki maailmaan

Seitsemän päätasoa on jaettu tavallisesti neljään alatasoon, joita ovet erottavat toisistaan. Ovien avaamiseen tarvitaan avaimia, mutta pahaksi onneksi kukin on pilkottu kuuteen osaan, joita pitävät hallussaan ilkiöiksi heittäytyneet eläimet. Kvasikojootin aseistuksena ovat jääpaliot, jotka muutaman osuman jälkeen jäädyttävät vihollisen. Ennen jäätpatsaiden sulamista C.C:n on pirstottava ne avainten osien toivossa. Kerran sulaneen pakastaminen on vaikeampaa eikä asiaa auta ilmaston jatkuva lämpeneminen taso tasolta. Hyydyttämistä ajavat myös lukuisat "lisäaseet", joista tehokkain lienee yliäänihaukku.

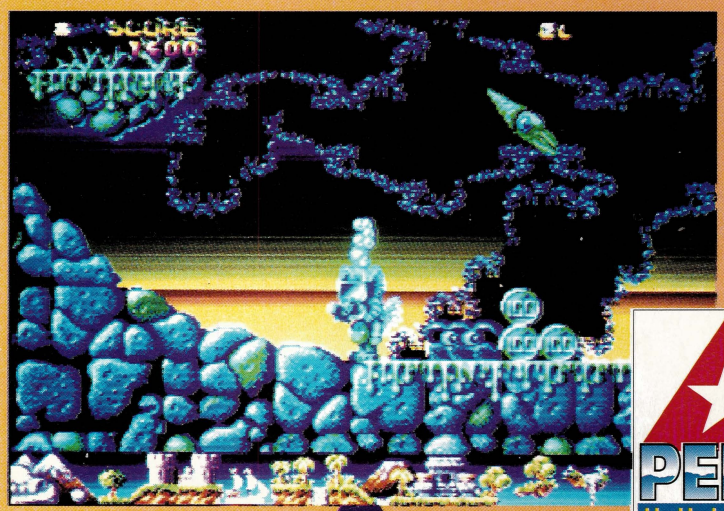
Aivan yksin ei C.C matkaansa joudu taittamaan, sillä tasoilla palloilee kojootin pentuja, jotka hakeutuvat isällisen siniturkin turvaan. Ne hyörivät sankarin ympärillä ja tuhoutumattomuuden lisäksi viskovat jääpalloja. Penikan saattaminen oven läpi palkitsee C.C:n lisäelämällä. Lisäksi tasoilla lojuva bonuskrääsä odottaa kerääjäänsä.

Sankari vailla vertaa

Ensimmäiseksi silmään pistää poikkeuksellisen loistelias visuaalinen toteutus. C.C on platform-sankariksi yllättävän suuri ja rikkaasti elävöitetty. Animaatio on pehmeätä eikä kojootti juuri seiso staattisena tumput suorina. Taustamaisemat ovat hiukan tavanomaisempia, mutta miellyttäviä ja luovat joka maanosalle oman uniikin tunnelmansa. Vuorokauden vaihdoksien myötä elävä copper-efekti tuo näytölle todellisen väriloiston ja päällekkäisvieritys lisää syvyyttä.

Efektit ovat hauskoja ja piristäviä. Menevää alkumusaa vauhdittaa harvinaisen aidolta kuulostava flyygeli, jota C.C alkuruudussa soittaa. Säestääpä hän välillä soitantoaan haukahduksilla. Valinnainen pelimusiikki on aivan OK, vaikkei tunnarin tasolle yllä.

Audiovisuaalinen hohto on usein peittänyt alleen köykäisen pelattavuuden, mutta Braybrook ei tähän heppoiseen temppuun ole sortunut. C.C on pelattavin tasohyppelysankari kautta aikain. Pikku tassuiltaan hän pon-



kaisee sinne, minne tikku osoittaa. Tasot ovat suppeampia kuin platformereissa yleensä, minkä johdosta paniikki ei hiivi puseron kauluksesta sisään. Peliä leimaa muutenkin miellyttävä pehmeys ja rauhallinen tempo, mutta on tarvittaessa myös vauhdikas.

Maiseman suhteellisen pieni mittakaava ja näytön vieriminen C.C:n mukana on silti aiheuttanut pienen ongelman: alaspäin suuntautuvia hyppyjä on ajoittain vaikea tähdätä. Kumartumistarkkailua a la Robocod olisi toivonut.

Kiltistä ja harmittomasta kuorrutuksesta huolimatta Fire & Ice ei ole naperoiden peli. Se nimittäin vaatii tarkkuutta ja pitkää pinnaa, mutta ei silti herätä aggressioita.

Fire & Icessa riittäisi hyviä puolia vaikka koko loppulehden verran kerrottavaksi, niin huolellinen ja loppuun asti viimeistelty tuote se on. Runsaiden yksityiskohtiensa, toteutuksensa ja erinomaisen pelattavuutensa ansiosta Fire & Ice on ennen kaikkea omaleimainen tasohyppely, joka ei herätä halvan kopioinnin kaikuja muista genrensä peleistä.

J & P. Piira

Renegade/Craftgold
Amiga, ST
325,–
Amiga 512 Kt, hyödyntää lisämuistia
Testattu: Amiga 1 Mt

Toteutus
Audiovisuaalisesti moitteeton. Viimeistely ja huolellisuus huokuu joka saumasta.

Kynnys
Neljän ensimmäisen tason traineri auttaa tulemaan sinuiksi pelin kanssa. Vakaata ja varmaa joystick-tassua suositellaan.

Yhteenveto
Lyhyesti paras tasohyppelypeli kautta aikojen kaikki koneet mukaan laskettuina.

92

PELIT HUIPPU

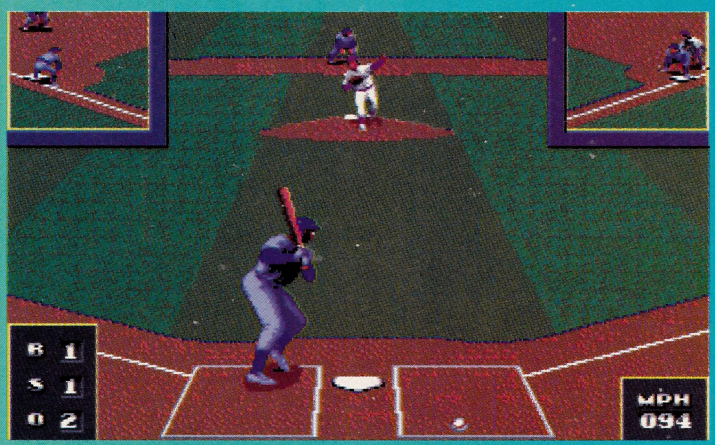


Sieppari keinonurmella

Mitä yhteistä on Kevin Costnerilla, Corbin Bernsenilla ja John Goodmanilla, paitsi näyttelijän ura? He ovat kukin esiintyneet baseball-aiheisessa elokuvassa, mikä onkin luonnollista, sillä onhan baseball Se Kaikkein Suurin urheilumuoto rapakon takana, peräti kansallispeli. 16-bittisissä ei laadukkaita baseball-simulaatioita vielä ole nähty, joten Cinemawaren TV Sports -sarjan kolmas osa yrittää täyttää tämän aukon. Ei sikäli, etteikö maailma tulisi toimeen ilman baseball-peliä.

Me suomalaiset arvostelijat olemme siitä onnellisessa asemassa, ettei meidän tarvitse selostaa baseballia sääntö säännöltä, sillä kotoinen pesis on jotakuinkin samankaltainen ja lienee tuttu kaikille. Niin suomalainen kuin amerikkalainenkin koostuu yhdeksästä vuoroparista, jossa joukkueet vuoroin ulko-ja sisävuorossa yrittävät voittaa vastustajansa juoksuin.

Cinemaware on tehnyt viisaan vedon ja jättänyt ikävät valmennussektiot ja pelaajakaupat sikseen ja keskittynyt enemmän itse peliin. Mukana ovat kaikki kansallisliigan joukkueet Detroit Tigersistä viime vuoden mestariin, Minnesota TWINSiin. Joukkueiden myötä saapuvat välttämättömät kokoonpanotaulukot, jotka lisenssisyistä eivät vastaa todellisuutta. Sarjaan syvennytään tietokonetta vastaan, kaksinpeli on mahdollista vain näytösotteluissa.



Ottelun presentaatio on tuttu aikaisemmista baseball-simuista. Syöttäjä ja lyöjä esitetään lähikuvana jälkimmäisen takaa ja pallon siirryttyä kentälle kuvakulma vaihtuu vierivään kokokuvaan pelialueesta. Syöttöön pelaajalla on kattava kontrolli. Vauhdin ja suunnan asettamisen lisäksi on mahdollista saada kierrettä "aftertouchilla". Kyseistä optiota on liioiteltu, sillä pallon saa vapisemaan ilmalennonkin aikana. Mailan varressa kontrolli rajoittuu oikea-aikaiseen napin painamiseen ja lyönnin laatu riippuu syötöstä ja lyöjän asemoinnista. Ainoa vaihtoehtoinen lyönti on näpäytys.

Ulkovuoro on realistinen ja suhteutettu oikein tietokoneen näytölle. Kenttämiehet heittäytyvät, hyppivät ja viskovat palloa hirmuisella vauhdilla aidon tuntuisesti. Tämä ei tietenkään ole automaattista, vaan kaikki riippuu joystickin päässä istuvasta fysiologisesta olennosta.

Kun Mirrorsoft romahti vuoden vaihteessa, Cinemaware luonnollisesti kaatui mukana. Huhujen mukaan useat interaktiiviset tekeleet jäivät kesken. Julkaisukelpoisiksi ehti valmistua kaksi TV Sports -sarjan peliä, nyrkkeily ja baseball. TV Sports Baseballista paistaakin keskeneräisyys. Pelistä puuttuu kaikki Cinemawarelle tyypillinen presentaatio, jota vähäsanainen TV-kommentaattori ei vastaa. Animoidut väliruudut, cheerleaderit ja sun muu jenkeille tyypillinen puuttuu. Jopa Cinemawaren logo loistaa poissaolollaan!

Oli kyse sitten keskeneräisyydestä tai ei, on pelissä harmittavia suunnitteluvirheitä. Lyöjä ponkaisee heti juoksuun ensimmäisen onnistuneen lyönnin jälkeen, vaikka se olisi helposti kopattava hidas roikku. Paluuta ei ole. Liigojen tarkka jäljentäminen on järjetöntä, sillä kuka jaksaa viettää 126 ottelua tietokoneen ääressä huolimatta tallennusmahdollisuudesta. Varsinkin, kun tietokone on pahuksen ylivoimainen vastus. Kaksinpeli on aluksi hauskaa, mutta pidemmän päälle yksitoikkoista ja tylsää.

Graafisesti otteluosuus on miellyttävä. Animaatio, etenkin syöttäjän, on erinomaista, eikä ihme, sillä apuna on käytetty videotekniikkaa. Samplet ovat autenttisia ja siepparin sylkipärskeiset huudot auttavat ulkovuorolaista. Yleisö on ihmeen passiivinen eikä vastaa fanaattisia jenkkejä täyteenahdetuissa stadioneissa.

Mindscapen toimittama previkka-arvostelukappale vilisi bugeja, jotka parhaimmillaan herättivät gurun meditoimaan. Onko bugit myrkytetty kauppojen hyllyihin saapuvista versioista jää mysteerioksi.

TV Sports baseball on sarjansa paras tuote, vaikkei maailmaa mullistava urheilusimulaatio olekaan. Suositellaan vain baseball-intoilijoille, joka henkilön urheilupeliksi siitä ei ole.

J & P. Piira

Mindscape/Cinemaware
Amiga, PC
350,–
Amiga 1 Mt, tukee lisälevyasemaa/kiintolevyä
Testattu: Amiga 1 Mt



Toteutus
Realistista animointia ja autenttiset ääniefektit.

Kynnys
Säännöt eivät päätä sekoita ja kontrollit istuvat nopeasti räpylään.

Yhteenveto
Vähäisen baseball-tarjonnan huippua, mutta jättää Cinemawarelle epätavallisen tyhjän tunteen.

76

Advanced Dungeons & Dragons:
The Dark Queen of Krynn



●● Pools of Darknessissa Banen hihat paloivat lopullisesti ja hän lähetti valtavan armeijan paikallisia sankareita vastaan. Tietäähän sen, miten siinä kävi: sankarit saivat turpiinsa. Bane kehua retosteli saavutuksellaan kaaosjumalten kerhossa kaverilleen Hithille, jolla on myös vaivoinaan samankaltainen sankaritiimi.

Hith päätti ottaa Banen tempusta opikseen ja seurasi tämän jälkiä. Kun vielä dragoniaanit, joita kontrolloi Krynnin Musta Kuningatar, ottivat tilaisuudesta vaarin alkaa itse kunkin housut+2 tutista. Se onkin aivan aiheellista, sillä The Dark Queen of Krynn kuuluu Advanced Dungeons & Dragons -sarjan vaikeimpiin peleihin.

Krynnin kuiden alla

Kun kerran Krynnin maailmassa seikkaillaan, vaikuttaa kuiden asento magian tehoon. Mustan Nuitari-kuun ollessa korkeimmillaan pysyvät järkevät sisällä, poissa pahojen capo-maagien kuutamourakoiden tieltä. Vastaavasti Sankareiden Ammattiliitto jakelee yötyölisiä Solinarin aikaan.

Viva hiiri!

DQK on liikkumista myöten täysin hiiriohjattu ja kaiken lisäksi systeemi on jopa käyttäjäystävällinen. Muuten DQK on toteutettu perinteisellä AD&D-systeemillä, joka on ollut käytössä sarjan alusta asti. Sen pahimpia puutteita ovat Journal Entryt, luolaston kartassa liikkuminen ja inventaariosysteemi.

Journalit ovat toki hyvä keino piraatteja vastaan, mutta on äärimmäisen inhottavaa kaivella ohjekirjaa jokaikisessä välissä. Luolastossa liikkuminen karttamoodissa on liian pelkistettyä. Ovia ei ole merkitty mitenkään näkyviin, eli päätä saa hakata seinään turhan paljon. Aseistuksen vaihto on aivan liian hankalaa: pienenkin vaihdoksen takia joutuu pläräämään pitkiä varustevalikoita turhautumiseen asti.

386SX on vähimmäisvaatimus pelille. Ihmeellistä kylläkin, peli pyörii Windowsinkin alta, eivätkä SoundBlaster-äänet kärsi pätkääkään.

Grafiikka parantunut hurjasti

Kolmiulotteiseen liikkumisgrafiikkaan on viitsitty paneutua. Luolassa liikkuessa näkymä on erittäin lähellä autenttista, eikä 90 asteen käännöksiäkään tule hevin panneeksi merkille. Grafiikka on yleisesti ottaen parantunut hurjasti edellisiin osiin verrattuna. Useissa paikoissa soihdut ja takkavalkeat todella palavat, eivätkä hiilly liikkumattomina. Muutenkin mukaan on mahtunut kaikenlaista pientä animaatiota, esimerkiksi merilohhari syöksyy seinän läpi hyökätessään, kalat uivat ohi jne.

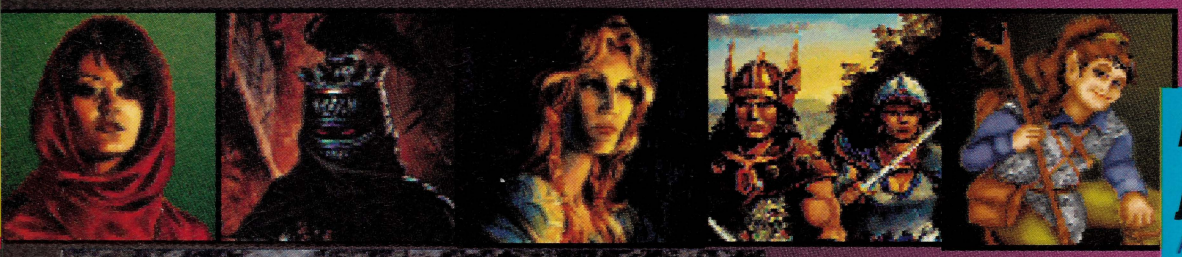
Väligrafiikkaa on mukavan paljon ja se on erittäin nättiä, vaikka rajoittuukin suurelta osin pieniin kuviin. Voisi jopa luulla, että taiteilijat ovat ahertaneet jokaisen pienen kuvan kanssa tunteja tai jopa päiviä. Itse asiassa he ovatkin, sillä osa kuvista on digitoitu Dragonlance-sarjaan liittyvistä öljyvärimaalauksista.

Suuri henkisen tyydytyksen antajani, kipakka "AARGH!"-kuolinhuuto on ikävä kyllä joutunut sensuurin uhriksi. Tilalle on tullut kännisen suomalaisen lauantaiaamun äännähdyksiä erehdyttävästi muistuttava "öö-ÖÖghh...". (Laimeaa sano.) Lohdutukseksi muut ääniefektit ovat parantuneet. Miekan viuhahdukset, aseiden kalskeet ja tulen humahdukset kuulostavat oikein mainioilta ja jopa varsin todellisilta.

Uraputki useassa paikassa

Entiset AD&D-seikkailut ovat olleet yleensä paikkasidonnaisia, eli tapahtumat yhdessä paikassa eivät liiemmin vaikuta toiseen, ellei tämä ole juonen kannalta ehdottoman välttämätöntä. DQK on poikkeus tässäkin suhteessa. Suhtautuminen eri







olentoihin heijastuu vielä pitkälle tulevaisuuteen, eli kannattaa hieman harkita mitä tekee. Lisäksi ongelmien ratkaisemiseksi joutuu pomppimaan ympäri karttaa, paikasta toiseen ja takaisin.

Toimitaanpa alussa jopa vedenalaisissa maisemissa. Tuo märkä osuus on yksi pelin kiinnostavimpia, ihkaoutojen hirviöiden ja erilaisten rajoitusten sekä bonusten ansiosta. Tulipohjaiset loitsut/esineet eivät luonnollisestikaan toimi, mutta normaalisti niin suora salama leviää tulipallon lailla, antaen shokkihoitoa meduusoille sun muille äyriäisille. Kylmäloitsuilla taasen saa aikaan hupaisia jääveistoksia sekä vihollisista että omista hahmoista, mikäli ei pidä varaansa tähdättäessä.

Erikoistuminen on päivän sana DQK:ssakin. Kleerien valitessa seurakuntansa, maagit liittyvät erivärisiin kaapuklubeihin ja ritarit heiluttavat joko ruusua tai miekkaa. Ja palvonnan kohteet vaikuttavat: Hithin papeilta apua hakeva kiltti paladiini joutuu omantunnontuskien kouriin ja mätänee muun porukan nenän edessä.

Turpiin vaan ja onnea

Seikkailuun Krynnin maassa mahtuu monenlaista mönkijää ja hirviöeskadroonakin on jälleen kerran laajentunut.

Jo alussa päälle hyökkäävät turbovaihteelle viritetyt dragoniaanit ja jatkoa seuraa: tulivarjoja, lohikäärmekilpikonnia, amfibiolohhareita, minotauruksia sekä kaikkia muita otuksia niin eläviä kuin jo kerran kuolleitakin. Ja vihollisten invaasio sen kun kiihtyy pelin edetessä. Omat hahmot sentään ovat jo niin kovia poikia henkilöitä, että osaavat antaa silmän silmästä.

Vaikeustasoa on nostettu himpun verran ja uutta ryhmää ohjatessa saa noviisitasollakin tehdä työtä aikalailla. Eräässäkin paikassa pyörii vaeltavina hirviöina haudantakaisia Tuijottajia ja onnistuuko lepäily? Ehei...

Kultaiset kuvakkeet

Viimeinkin hahmoikonit ovat unohtaneet kasibittisten kirouksen. Kuvakkeet voi valita neljästäkymmenestä erilaisesta valmiista ikonista. Ironista kyllä kin, osa näistä on edellisten AD&D-pelien hirmujen kuvia. Leiki siinä sitten lawful goodia, kun sankari näyttää edellisen seikkailun pahalta pojalta...

Valmiit ikonit luonnollisesti pakottavat tiettyihin myönnytyksiin hahmojen vaatetuksen suhteen. Muun muassa samoojan maastopukuinen nahkahaarniska vaihtui olosuhteiden pakosta kultaiseksi panssariksi, joka suorastaan kirkuu "Hei, täällä me ollaan!"

Se siitä sitten

Koko AD&D-sarja on ollut yritys kääntää roolipeli tietokoneelle. Vaikka raaka numeronmurskain latistaakin osan pelinautinnosta on sarja ollut mielestäni vahvan kohtalainen, vaikkakin paikka paikoin itseään toistava ja kankea.

The Dark Queen of Krynn on kevyesti paras AD&D:n kultalaatikoista. Se päättää sarjan komeasti ja jättää hyvän mielen jälkeensä.

Ossi Mäntylahti

SSI
PC, Amiga
300,–
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib/SoundBlaster/Roland
Ohjaus: N/H
Muuta: Levytilaa 5,1 megaa
Amiga
1 Mt vaaditaan, tukee kiintolevyä.
Testattu: PC/486/VGA/SB

Toteutus

Vakio AD&D-kontrollisysteemi paranneltuna. Grafiikka on kaunista ja äänet hyviä. Juoni on luonnollisesti mielenkiintoinen. Yllättävää kyllä mukaan mahtuu hauskojakin kohtia. Viimeinkin kunnon hiirituki.

Kynnys

Englannin on oltava kohtalaisesti hanskassa, eikä (A)D&D:n säännöstön hallinnasta ainakaan haittaa ole. Jälkimmäinen tosin selviää hyvin ohjekirjasta. Hahmoryhmä edellisistä Krynneistä on hyödyllinen, muttei välttämätön.

Yhteenveto

Hieno lopetus perinteisille AD&D-peleille. Jos intoa ei enää riitä, ei se ole pelin vika.

89

Hyvät, pahat ja rumat

Amigisteille ei Dark Queen of Krynn mullistavia uudistuksia tarjoa, sillä kultasarjan pelit ovat Amigassa jo pitkään olleet täysin hiiriohjattuja. Koodia sentään on parannettu sitten edellisten AD&D-pelien. Lataustauot ovat vähentyneet ja lisälevarilla levykkeiden vaihto on lähes olematonta, mikä tekee pelaamisen huomattavasti mukavammaksi. Myös käyttäjäliityntä on hieman sujuvampi.

Visuaalisesti peli on perin alkeellinen, audiopuolesta puhumattakaan. Grafiikka on suoraan imuroitu PC:stä ja jätetty jälkikäsittelemättä. Ei sinänsä ihme, sillä jenkkiohjelmoijat käsittelevät Amiga-käännöksiä toisarvoisina.

Pelinä DQK ei eroa PC-versiosta, mutta allekirjoittaneet eivät oikein enää jaksaneet innostua. Mitä järkeä on luoda parannuksia vasta sarjan vihoviimeiseen peliin, jos siitä hyötyy vain yhden kaavamaisen seikkailun verran? Amigan AD&D-sarja muistuttaa vähän Jerry Cotton- elokuvia muutenkin kuin puolivillaisen toteutuksen suhteen: kun on nähnyt yhden on nähnyt kaikki. Narinasta huolimatta on DQK kelpo päätös kultalaatikkosarjalle.

J & P. Piira

Testattu: Amiga

82





AQUAVENTURA

Aquaventuran taustatarina kertoo ydinkatastrofin jälkeisestä maailmasta, jossa ihmiset asustelevat Ahdin valtakunnassa kahdeksassa siirtokunnassa. Elämän autuutta tulevat häiritsemään ulkoavaruuden spurciaanit, jotka tuhoavat elämän siirtokunnista. Niinpä tietenkin. Tuhoiskusta selvinnyt populapakenee avaruuteen sattumalta ohikulkumatkalla olevaan Genesite-risteilijään. Viisaat päät lyödään yhteen ja tuloksena on kuhmujen lisäksi päätös etsiä uusi elinympäristö.

Kaikessa kiireessä varahappigeneraattori kuitenkin unohtui maahan. Sankaripilotti Josh Aldrin lähetetään hakemaan vempain aquacraftillaan, mutta taas epäonni vaivaa. Spurciaanit tulla pamauttavat Genesiten juuri kun Josh on päässyt ulos. Niinpä ihmiskunnan viimeisen rippeen ainoa tehtävä on kostaa lajinsa puolesta.

Jos jokin nostaa odotukset korkealle tuon ihailtavan loogisen juonen jälkeen, se on Aquaventuran näyttävä intro. Kuvakulmien vaihdoksilla, niukalla mutta tehokkaalla animaatiolla ja synkillä sävyillä on luotu kohtalonomainen epätoivon tunnelma. Mutta voi sitä epätoivoa, kun kakkoskorpulta latautuu peli.

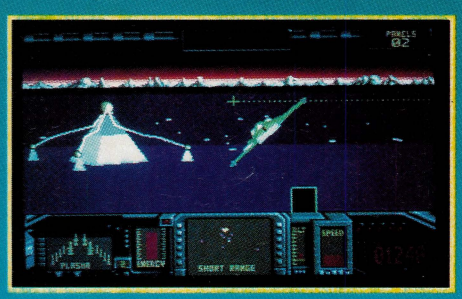
Neljä vuotta on Aquaan uhrattu, jonka aikana peli on saanut ainakin yhtä monet uudet kasvot kuin Michael Jackson. Nyt on kaksi maun mukaan. Alkumusiikki on sentään tunnelmallista ja pelimusiikki ryydittää tahmeaa menoa parhaimpansa mukaan. Ääniefektit ovat vaisuja posahduksia, mihin kiteytyykin pelin luonne.

Psygnosiksen pelit ovat lähes poikkeuksetta herättäneet huomiota visuaalisella loistollaan, mutta Aquaventuran tapauksessa loisto jää introon. Pelin koodaaja on vastuussa vanhasta Empire Strikes Back -pelistä ja täytyy todeta, etteivät taidot ole vuosien varrella kadonneet.

kyiselään kostoretki etenee suhteellisen simppelinä 3D-shoot'em-upina aluksen takaa kuvattuna.

Spurciaanit ovat tukkineet kolonioita yhdistävät vesitunnelit pyramideilla. Jotta Josh voisi toteuttaa merkityksettömän kostonsa kaikilla tasoilla, on pyramideistä päästävä eroon, mikä edellyttää niitä suojaavien suojakenttien tuhoamista. Suojat saavat voimansa aurinkopaneeleista, joten kennojen kohtalo lienee selvä. Riisuttu pyramidi sylkäisee sisuksistaan ennen mereen vajoamista biomekaanisen ötökän. Kun mönkiäinen on ketarat suorina, matka jatkuu tunnelin kautta seuraavaan kolonnaan. Luonnollisesti ympärillä pörrää jos jonkinlaista spurciaania.

3D-efekti on onneton vektori- ja spritegrafiikan sekoitus, joka hitauden lisäksi hyppii ja nykii vietävästi. Kaiken kukkuraksi kahdeksan siirtokuntaa eroavat vain värivaihdoksella sekä kohteiden että vihulaisten lukumäärän kasvuna. Pelattavuuden surmaa hidas ruudun päivitys, vaikka ohjausmoodejakin



Vesittynyt kosto

J & P. Piira

Psygnosis
Amiga (myös A500+/600)
350,–
Testattu: Amiga
512 Kt



Toteutus
Vaikuttava intro, mutta pelin vapiseva ja hidas 3D ei luo vaadittavaa being there -tunnelmaa. Audiopuoli menettelee.

Kynnys
Muutaman näppäimen muistiinpainaminen ei tuottane ongelmia.

Yhteenveto
Valitettavasti alkudemon mukana toimitetaan peli.

65



Päivän resepti: otetaan yksi Sim City, valitaan mittakaavaksi Sim Earth ja sekoitetaan ne. Maustetaan luonnon saastumisella, tasapainolla sekä hiukkasella kilpailua vastapelaajan muodossa. Saadaan kiinnostavan kuuloinen planeettasimulaattori, jossa pääsee omin silmin ja hiirin kokemaan, kuinka herkkä kokonaisuus kokonaisen planeetan ekosysteemi voikaan olla, kun sen pinnalla häärii tuholaisista pahin: ihminen.

Niityt vihreät ruohikot

Global Effect on peli, jossa tämän saastassa rypevän elämänmuodon on otettava vastuu ympäristöstään. Pelaajalla on edessään erittäin rankka urakka: uuden sivilisaation kasvattaminen ja kehittäminen, mutta siten, että luonnon tasapaino säilyy. Liikaa saasteita ja metsät alkavat kuolla, aavikot leviävät, happitasapaino järkkyy. Otsonikerros haihtuu. Planeetan lämpötila laskee ja uusi jääkausi alkaa, tai lämpötila nousee, jolloin myös merenpinta nousee, eikä Nooasta näy edes A4-arkkia.

Kun sivilisaatio saa alkunsa pannaan pystyyn kaupunki, vedetään vesijohdot ja rakennetaan muutama tuulivoimala antamaan pelikoneille virtaa. Kaupungin liepeille kohoaa jätteidenpuhdistuslaitos ja jätevesiviemärit vievät jätteitä kauas merelle. Vielä kun pykätään kierrätyskolhoosi ja maatiloja ruoan tuotantoon elämän perusedellytykset on täytetty.

Kallis, mutta välttämätön seisminen tutkimus hiilen, uraanin, öljyn ja tasapainon selvittämiseksi täytyy tehdä. Jos jotain löytyy, pistetään kaivos pystyyn. Vielä voi rakentaa vaikkapa öljynporauslauttoja, pari ydinvoimalaa ihmisten iloksi ja ydinjätteen käsittelylaitos vierelle.

Mikäli skenaariossa on kilpaileva pelaaja, polkaistaan sotavoimat pystyyn. Ohjuksia, laivoja, lentokoneita, tutka-asemia ja IT-ohjuksia maasto täyteen ja kenties rikastetusta uraanista jokunen ydinpommikin.

GLOBAL EFFECT

Ekonomiaa, luonnonsuojelua ja sodankäyntiä



Palikoiden paljous

Aivoparat saavat Global Effectissä kyytiä: pelissä on hirveästi palikoita. Rajoittavana tekijänä toimii "power" eli voima, jolla kaikki ostetaan ja jota ei ole koskaan tarpeeksi.

Voimaa kertyy sivilisaation toimivuudesta ja hyödynnetyistä luonnonrikkauksista. Eli kaivokset tekevät hyvää bruttokansantuotteelle, mutta huonosti järjestetty juomavesi (tai viemäröinti tai jätteiden kierrätys tai onneton luonnonsuojelu) vähentävät voimaa niin että räiskyy.

Valmiit neljä maailmanpelastamisskenaariota, jotka perustuvat jonkin katastrofin (ydinsodan, yliteollistamisen, planeetan ylikuumenemisen ja luonnonvarojen loppumisen) jälkien korjaamiseen ovat haastavia, mutta miten pelastuspartio Bernard ja Bianca toimisivat?

Rule The World -puolella on kaksi skenaariota, joista toisessa vastapelaaja pyrkii teollistamaan valtionsa seuraamuksista välittämättä. Toinen taas on puhdasta sodankäyntiä, "sinä tai minä" -tyyliin.

Create Worldin valittuaan on jo enemmän vapautta valikoida. Yksinpeli, kaksinpeli tai tietokonetta vastaan, kahdeksan erilaisille planeetoille sijoittuvaa skenaariota ja vihoviimeisenä maailma, jonka parametrit asetetaan itse.

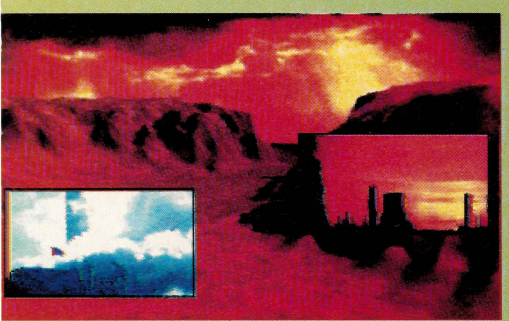
Pärjätäkseen Global Effectissä on syytä sekä lukea ohjekirja että kaivella aivonystyröistään maantiedon murusia. Mitä pitää tehdä kun napajäätiköt sulavat? Planeetan lämpötilan laskeminen olisi varmaan hyvä ratkaisu, mutta miten sen teet? Hyvä yleistieto saastumisesta, syistä, seuraamuksista ja parannuskonsteista on erittäin hyödyllistä, ettei käy niin että pelastaa ensin planeetan ydinsodan jälkeiseltä jääkaudelta, mutta sitten koko kansa tikahtuu planeetan ylikuumenemiseen vuotta ennen kuin skenaario olisi loppunut.

Kallis maailma

Hienoisia omituisuuksia Global Effectissä on. Lähes jokainen toiminto maksaa voimaa, jopa ruudun vierittäminen, mikä on kyllä vähän liikaa. Hyvin toimiva kaupunki on muuten helppoa pistää pystyyn, mutta sähkönjakelu on ikuinen riesa. Taistelusysteemi on inhottavan huonosti kasattu, sillä idea erinomainen mutta toteutus totaalihuono.

Amigan ja PC:n versiot ovat muuten samanlaisia, mutta kerrankin Amigan versio käyttää hyväksi koneen ominaisuuksiakin: "snoozella" pelaaja pääsee palaamaan takaisin systeemiin, vaikka peli on edelleen taustalla, tosin pausessa. Suoranaista moniajoa ei sentään pääse harrastamaan. Amiga-versio tunnistaa lisäksi eri 680X0-prosessorit ja koneen Kickstartinkin, puhumattakaan Enhanced Chip Setistä, joten laajempien koneiden omistajat pääsevät nauttimaan ylimääräisistä eduista.

Audiopuolesta ei pysty kurnuttamaan. Alkumusiikki on paikoitellen jykevää, paikoitellen kaunista ja sopii täydellisesti peliin. Pelissä itsessään on efektien suhteen oltu kitsaita, eivätkä jytyefektit tai taustamusiikki tähän sopisikaan. Grafiikka on tarkkaa ja toimivaa, nättiäkin, mutta valitettavasti eri efektit ovat kurjasti kuvatut. Peli ei tahmaile vaan tottelee käskyjä heti. Eli ei yhtikäs mitään valittamista teknisen toteutuksen suunnalta. Kahden pelaajan peliä varten löytyy datalink/modeemi-optio.



Jotenkin arvasin että karaistunut strategiamasokisti ilahtuu Global Effectistä. Valitettavasti normaali-ihminen polttaa hihansa valoa nopeammin, sillä Global Effect on yhtä hauska kuin puoli kirjaa matematiikan läksyjä, eikä pääse lähelle edes Sim Earthia, joka sekin oli varsin tylsä peli.

Nnirvi

60

Jukka O. Kauppinen

Millenium
Amiga, PC
PC
Grafiikka: VGA
Äänikortit: AdLib, Roland
Ohjaus: H
Amiga
1 Mt Ram, 1/2 levyasemaa, kiintolevytuki (2 Mt)
Näyttö: PAL, NTSC, ESC-PAL
Testattu: Amiga



Toteutus

Virheettömästi kasattu eepos kokonaisen planeetan ekosysteemistä. Amiga-versiolle plussaa koneen mahdollisuuksien huomioinnista.

Kynnys

Käsikirja luettava, eikä olisi pahitteeksi muistella ekologian periaatteita. Käytäntökin opettaa, mutta valistuneilla on helpompaa.

Yhteenveto

Liekö tehokkaampaa tapaa selvittää nuorisolle mitä "luonnon tasapaino", "saastuminen" ja muut salaperäiset termit merkitsevät ja mitä niistä voi seurata. Hieman sisältöä olisi kuitenkin voinut rukata monipuolisemmaksi, ja tehdä taistelusysteemi loppuun saakka.

80

Ankalaganin odysseia



Lähes kolme vuotta on System 3 aikaillut C64:n hitin Mythin Amiga-käännöksen parissa ja on viimein saanut sen valmiiksi. Amiga-versio ei jää ainoaksi käännökseksi, sillä firma on hartaasti ajatellut tulevia konsoliversioita ja vaihtanut jo Amigaan pääosanesittäjän teinisankarista perusbarbaariksi. Konsolien valtamaassa Yhdysvalloissa eivät teinisankarit nimittäin aiheuta massahysteriaa muualla kuin elokuvissa ja TV-sarjoissa. Pelin konsepti on säilynyt 64-originaalille uskollisena, mutta taustatarinaa on hieman muokattu uudelle sankarille istuvammaksi.

Eletään vuotta 61 AD. Rooman imperiumin lonkerot hamuilevat jo Britanniassa. Sodanjumala Mars pullistelee roomalaisten riveissä ja kuningattaren sotajoukot ovat pahasti alakynnessä, tämänkertainen maailmanpelastaja Ankalagan kun on vielä normaali barbaari. Kaiken takana on itse karvajalka maailmanvalloitus mielessä.

Loppujen lopuksi Ankalagan päätyy vaeltamaan astraalitasoilla supervoimat saaneena kukistaakseen Dameronin pahoiksi kääntämät hyvät jumalhahmot. Eri kansojen jumalta-rustoista on nyysitty tunnetuimmat nimet ja niiden ympärille on kyhätty neljä näennäismyyttiä pelin tasoiksi. Tuloksena on lapsellinen ja mielikuvitukseton jumalhybridi.

Kolme ensimmäistä tasoa ovat sangen perinteisiä tasohyppely- beat'em-uppeja, jotka mukamas sijoittuvat antiikin Kreikkaan, myyttien Pohjolaan ja faaraoiden Egyptiin. Arska juoksee, mukiloi, mätkii kättä pidemmillä ja ratkoo tasokohtaisia ongelmia, jotka vaativat hyvin rajoittunutta objektien manipulointia. Neljännessä tasossa ideat ovat tyystin loppuneet, sillä se on simppeli shoot'em-up. Mitäköhän tekemistä tasolla on kelttiläisten legendojen kanssa?

Visuaalisesti Amigan Myth ei ole yhtä taidokas kuin pikkusiskonsa versio aikoinaan. Itse sankari on hyvin piirretty ja animoitu. Pienestä koosta huolimatta hahmossa on runsaasti yksityiskohtia. Aseistettuna Arskan näyttävin manööveri lienee päänsäryn poisto viikinkikirveellä. Viholliset ovat nättejä, mutta sangen rajoittuneesti animoituja. Loppuhirviöistä ainoastaan Pohjolan lohhari Nidhog on näyttävä.

Taustagrafiikka on perin spartalaista. System 3:n lupaamat tunnelmalliset sävytykset ja vääristyneet muodot ovat joko epäonnistuneet tai unohtuneet prosessissa. Maisemien runsaudessa ja väriloistossa on turhankin paljon tingitty ilman näkyvää syytä, sillä näytön vieritys nykii häiritsevästi.

Pelimusiikkia ei ole, mutta sen korvaa hämmästyttävän elävä ja autenttinen auraalinen tausta. Hiljaista hetkeä ei juuri ole, siitä pitävät huolen muun muassa helvetin liekkien rätinä ja tuulen humina. Lukuisat samplet ovat kiitettävän puhtaita.

Pelattavuudessa ei kaikki ole kohdallaan. Toisina hetkinä Ankalagan ponkaisee kuin Mike Powell konsanaan, toisinaan hyppy jämähtää kesken ilmalennon riippumatta pelaajasta tai tikusta. Taisteluliikkeetkin ovat ajoittain kiven takana. Jatkomahdollisuudet ovat tervetulleita, vaikka ainakin testiversiossa peli jumiutui kakkostason viimeiseen etappiin hengen jätettyä.

Englantilaiset pelilehdet ovat ylistäneet Mythiä, mutta eivät ole nähneet metsää puilta. Ensinnäkin pelissä, jonka sankari on jotakuinkin ihminen, kärjistyy vihollisten typeryys. Parat nytkivät eteenpäin ja hutkivat satunnaisesti. Loppuhirviöt pysyvät kiltisti jalustoillaan ja toimittavat samoja liikesarjoja, vaikka barbaari kyykkii jalkojen juuressa. Nidhog sentään näykkäisee niskasta, jos varpaille astuu.

Toiseksi, Myth on anteeksiantamattoman suppea ja yksinkertainen. Tasot koostuvat muutamasta hassusta ruudusta ja ongelmat edustavat sateenvarjo auki sateella -vaikeustasoa.

Kaikesta tästä saamme kiittää ihania konsoleita. Amigan Myth nimittäin haiskahtaa pahasti rahastuksen välikappaleelta, joka kaapeloidaan Nintendoihin sun muihin. Konsolistien keskuudessahan eivät aivojarassaavat ja monipuoliset pelit menesty.

System 3 voisi yhtä kaikki lopettaa 16-bitti rintamalla, jos eivät vaivaudu mitoittamaan pelejä niille. Nintendistit saavat Mythin nimellä "Conan the Barbarian" puhtaasti kaupallisista syistä.

Raipaniskuista huolimatta Myth on mukiinmenevä toimintapeli, joskaan ei sitä luokkaa, mitä olisi voinut olla.

J & P. Piira

System 3
Amiga, ST, PC, C64
325,–
Amiga 1 Mt, tukee lisälevaria
Testattu: Amiga 1 Mt



Toteutus

Sulavaa sankarianimaatiota karuissa maisemissa, joita runsas ja autenttinen äänitausta rikastuttaa.

Kynnys

Manuaali tarjoaa ensimmäisen tason ratkaisuohjeen ja sarjakuvan vihjeet eivät kovin kryptisiä ole, kuten eivät pelin ongelmatkaan.

Yhteenveto

Mikä olisi voinut olla mahtavaraaminen barbaariseikkailu, on nahistunut konsolirusinaksi.

78



RAMPART



Ja fästningin muurit ne sortuivat...

Tengenin eli Atari Gamesin Rampart on kolikkopeli, joka on pikaisesti luonnehdittuna Missile Commandin ja Tetriksen mutatoitunut jälkeläinen.

●● "Ja se Oolannin sota oli kauhea, huraa, huraa, huraa. Kun kolmella sadalla laivalla, seilas engelsmanni Suomemme rantoja, sumffaraa". Mutta Bomarsundin linnakkeen tykit pauhasivat ja taivaasta tippui muurinpätkiä. Oolannin sodastakin on nyt sitten tehty taktisen tason simulaattori.

Yksin...

Yksinpelissä vastustajana toimii laivasto. Erivärisin purjein varustetut alukset eroavat kestävyydeltään ja aseistukseltaan, mutta tärkeintä on niitata niitä mahdollisimman paljon Kharonin kiusaksi Styxiin purjehtimaan. Lyhyen tulitaistelun jälkeen, jossa pelaaja tulittaa laivoja ja laivat pelaajan linnaa, tulee mahdollisuus korjata linnaansa. Peli antaa sattumanvaraisesti erimuotoisia paloja, joilla seinien kolot pitää tilkitä niin, että lopputulos jättää linnan sisäänsä. Nopeat ja vikkelät voivat yrittää ympäröidä lisää linnoja, sillä joka kierroksella kotilinna tuottaa kaksi lisätykkiä ja lisälinnat vielä yhden per linna.

Samaan aikaan laivoja tulee lisää ja taas tykit jylisevät. Mikäli pelaaja pysyy hengissä tietyn määrän kierroksia, on sektori valloitettu ja siirrytään seuraavaan.

...kaksin, jopa kolmin

Kaksin/kolminpelissä pelivaiheet sisänsä pysyvät samana, mutta laivat häviävät ja pelaajat tulittavat toistensa linnoja. Lienee kai sanomatta selvää, että kaksin/kolminpelinä Rampart aiheuttaa helvetillistä meteliä.

Tuoko edistys iloa?

Kolikkopelin kanssa identtisen Classic-pelin lisäksi EOA on lisännyt Enchanced-moodin. Kolmen tykin hinnalla saa propagandapallon, joka tiputtaa lentolehtisiä vaarallisimman vihollisen niskaan. Lappujen sisältö on askarruttanut tiedemaailmaa jo vuosisatoja, mutta käytännön lopputuloksena vihollinen vaihtaa puolta.

Neljällä tykillä saa luotua supertykin, joka jättää kolmen vuoron ajaksi maahan savuavan kraaterin, jonka päälle ei voi rakentaa. Supertykin käännyttäminen vaatii kaksi propagandapalloa.

Kohennetussa pelissä harmaapurjeiset laivat laskevat maihin joukkoja, jotta vipeltävät kohti lähinnä linnaa ja muuttavat sen soraläjäksi. Luonnollisesti ne estävät myös palojen paikoilleen pistämisen palasen alle sattuessaan.

Maalla on taloja, jotka paitsi estävät palojen sijoittelun, myös muuttuvat vihollisjoukoksi, jos jäävät palan alle. Joukot saa tuhottua paitsi tykkitulella myös ympäröimällä ne muurilla. Monen pelaajan moodissa talot, mikäli ne ympäröi, hyökkäävätkin vihollisen kimppuun, joten ei maalaisista pelkkää harmia ole.

Mutta käytännössä yksinkertaisempi Classic-versio on huomattavasti rattoisampi kuin pelin suhteettoman vaikeaksi saava Enchanced.



Hiottua ohjelmointia

Näinkin simppeliksi peliksi Rampart on toteutuksellisesti timantti. Pelattavuus on erinomainen, jokaisen ohjaimista saa säädettyä pilkulleen oman makunsa mukaiseksi. Animaatio on niin hyvää kuin tällaiseen peliin voi pistää. Ja vaikka palikka ei enää mahdukaan, on jäljellä vielä muutama continue.

Mutta äänipuoli se vasta on jotain. AdLib-kortilla efektit ja musiikki ovat sellaista PC-keskitasoa, mutta SoundBlasterin (ja yhteensopivien) omistajat voivat nauttia digitoitusta puheesta ja samplatuista efekteistä, jotka antavat peliin kunnon rytinää. Rampartilla pystyy yhtaikaa hyödyntämään myös Rolandia ja SoundBlasteria. Tästä kaikesta johtuen Rampart imaiseekin 3,5 megatavua kallista kiintolevytilaa.

Rampart on yksinkertaisesti nerokas pikku peli, joka, ihme ja kumma, aikaansaa vieroitusoireita jo yksinpelinä. Melkein Tetriksen luokkaa.

Nnirvi

Electronic Arts
PC (ST, Amiga tulossa Domarkilta) 350,–
Näyttö: E/V/M
Ääni: AdLib/SoundBlaster/Roland/Pro Audio Spectrum
Ohjaus: N/H/J
Testattu: 386/SB



Toteutus
Virheetön grafiikka, pelattavuus ja äänet.

Kynnys
Kenelläkään ei pitäisi pelaamisessa olla ongelmia.

Yhteenveto
Tetris-luokan pikku ajantappaja. Aiheuttanee välillä kyllästymistä, mutta palaa kuitenkin ruudulle vähän väliä.

PELIT HUIPPU

90

Maa on huvittelua varten





Ranskalaisen Salmeron Laurentin kenties kuuluisin seikkailupeli oli varsin kauniisti toteutettu Drakkhen, joka kuitenkin oli vähän tylsänpuoleinen. Infogramekseen ja Laurentin uusin yritys seikkailupelialueella on Eternam.



Don Jonz on voittanut huvittelumatkan planetopuisto Eternamiin eli entiseen Maahan. Eternamia asuttavat biotekniset olennot, jotka ovat rakentaneet uudestaan Maan historian alkuperäiset tapahtumapaikat: fantasiaa, Ranskan vallankumousta, inkoja ja huvittavana yksityiskohtana Drakkhen-huone. Jonzin vanhalla tuttavalla Mikhael Nukella on kuitenkin omat katalat suunnitelmansa Eternamin tulevaisuudelle. Vain Jonz voi pelastaa Maan.

Eternam teki suotuisan vaikutuksen jo kevään ECTS:ssä, jossa Salmeron Laurent itse esitteli peliä. Grafiikka on hyvin pitkälle sarjakuvamaista, hahmoilla on ääriviivat ja ne ovat isoja. Jonzin apulainen Tracy on digitoitu (erään Infogramesin työntekijän tyttöystävästä, kertoi Salmeron), samoin Laurent itse, johon törmää pelin loppupuolella.

Kysele, mitä pitää tehdä

Peli alkaa ykkössaarella, joka on siitä mukava paikka, että vastaantulevat asukkaat auliisti kertovat, minne pitää mennä. Sinänsä oudosti ensimmäisen saaren pelaa hetkessä, koska tarkoitus on selvitä kreivin kokeesta eikä kuolla voi. Ja kreivi jopa vääntää paksua rautalankaa kilometrikaupalla.

Toisessa saaressa sitten vihjeet karsitaan nolliin ja osa ongelmista ei enää ole tältä planeetalta. Kerrasta poikki -kuoleminenkin kasvaa sierramaisiin mittoihin, joskin kuolintapojen älyttömyys jaksaa huvittaa, esimerkkinä vaikka vanha eukko, joka silpoo kirveellä, jos erehtyy tallaamaan kissan päälle.

Maastossa liikutaan näppäräsä, joskin pelin kannalta aika turhassa 3D-ympäristössä. Siellä liikkuu myös hirviöitä, joita voi aikansa kuluksi räiskiä laserilla, mutta sen kummempaa funktiota niillä ei tunnu olevan. Maaston ei pidä antaa hämätä, sillä talot löytyvät kun seuraa kiltisti teitä.

Joka saarella on yksi isompi paikka, johon sijoittuu varsinainen seikkailuosuus, joka on toteutettu varsin keskinkertaisen näköisellä Sierra/Lucasfilm-grafiikalla ilman sen kummempia animaatiotrikkejä.

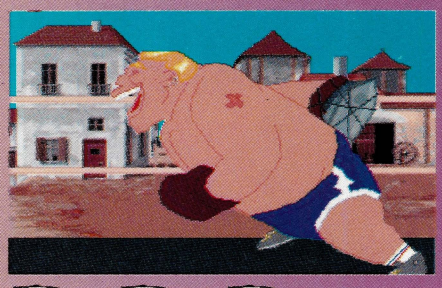
Tämä puute onkin sitten runsain mitoin korvattu vektorigrafiikkapohjaisella animaatiolla, jota käytetään pääsääntöisesti keskustelutilanteissa, mutta moni muukin kohtaus on saanut huvittavan animaationsa. Vaikuttavasti muun muassa henkilön kasvoja saatetaan esittää dynaamisesti kolmella eri suurennoksella. Esimerkiksi kun tiellä puhuu jonkun kanssa, tyyppi on ensin kolmen-neljän sentin mittainen, alkaessaan puhua se kasvaa, kunnes kasvot täyttävät koko ruudun. Tehokasta ja erittäin näyttävää.

Näppärästi näppäimillä

Eternamia pelataan näppäimillä ja vain näppäimillä. Kursorinäppäimet huolehtivat suunnasta, tabilla saa näkyviin ikonit (ota, käytä, katso, puhu), jotka saa korvattua suoraan kirjaimilla, esimerkiksi käytä on U eli use. Hyvin pienen harjoittelun jälkeen pelaaminen sujuu kuin tanssi.

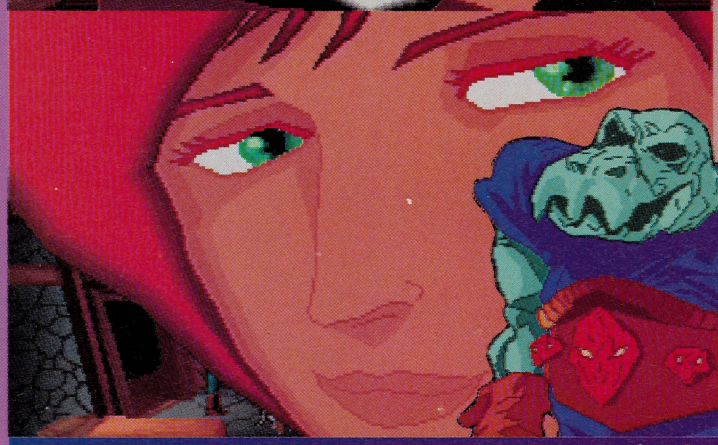
Käyttis ei kuitenkaan ole mitenkään hirveän hyvä noin muuten. Kun yrittää katsoa pöytää, joka ilmiselvästi on täynnä tavaraa, peli











ilmoittaa tyynen rauhallisesti, että mitään katsottavaa ei ole. Hauskasti sinänsä, jos jotain katsottavaa on, Jonzin silmistä lähtevä katkoviiva ei jätä epäilyksen varjoa esineen sijainnista. Pelissä on kyllä turhan paljon ”turhia” huoneita.

Juttelu käy valitsemalla muutamasta vaihtoehdosta, mutta jos haluaa puhua enemmän kuin yhden aiheen, täytyy ruudusta poistua välillä. Käytä on käytä vaikka voissa paistaisi, esineitä ei sillä kuitenkaan voi yhdistää. Eli jos sanot Use Match, tulitikku syttyy, jos satut olemaan siellä, missä tulitikkua tarvitaan. Käytä toimii myös antajana, ja oikeastaan kaikkena muuna paitsi ota-optiona.

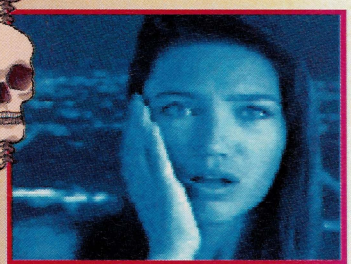
Mutta on se hyvä

Eternam saa runsaasti pongoja varsin onnistuneesta huumoripitoisuudestaan ja yleisestä surrealistisuudestaan. Pieniä yksityiskohtia on paljon, esimerkiksi huoneitten seinillä on tauluja, joissa esiintyvät muun muassa Arnold S. ja Freddy Krueger sekä Jonz itse, paha koira piestään pariinkin otteeseen, mutta huomautetaan, että se olikin vain stunttikoira ja niin edelleen. Hyvä idea on myös puhekuplien tekstirivien siirtyminen liikkuvan puhujan mukana.

Seikkailuna Eternam on hauska ja seikkailtavaa riittää pitkäksi aikaa. Jos käyttöliityntä olisi hiotumpi Eternam antaisi kunnon vastuksen vaikkapa itselleen Monkey Islandille. Myös osa ongelmista olisi kaivannut uudelleenharkintaa.

Tuija Linden, Nnirvi

Infogrames
PC
350,–
Grafiikka: VGA/MCGA
Ääni: SoundBlaster
Ohjaus: N
Testattu: 386/SoundBlaster





Toteutus
Upeaa vektorianimointia, toimivaa 3D:tä ja keskinkertaista bittigrafiikkaa. Yksinkertainen ja toimiva käyttäjäliityntä, mutta palaute on aivan liian vähäistä.

Kynnys
Ilman englantia ei pärjää.

Yhteenveto
Huvittava seikkailupeli, joka paremmalla toteutuksella olisi uhannut itseään Monkey Islandia. Ihan hankkimisen arvoinen silti.

85





Mustangit ilmapreerialla

Toisen maailmansodan simulaattoribuumin uusin hedelmä, Heroes of The 357th, keskittyy poikkeuksellisesti vain yhteen konetyyppiin eli legendaariseen P-51D Mustangiin. Electronic Arts yrittänee tarjota kevyttä vaihtoehtoa tilansyöjäsimuille.

Simulaatio perustuu Englannista käsin lennelleeseen 357. hävittäjälentolaivueeseen, jossa lenteli muun muassa sellainen varsin tunnettu mies kuin Chuck Yaeger. Tehtävätyyppejä on kuusi: ilmatilan puhdistus, saattokeikka, matalahyökkäys, V-1:n alasampuminen ja laivojen tulittaminen Saksassa ovat sotakeikkoja, vapaalento lähinnä harjoittelua. 357 on tarkoitettu ilmiselvästi ampumapelin ja simun sekoitukseksi.

Heroes tarjoaa totuttuun tapaan runsaasti kamerakulmia ja onpa mukana siipimieskin, tosin vain yksi ainoa. Oma tuho ja muiden tuho näytetään pikauusintana, mutta varsinaista videonauhuria peli ei tarjoa. Graafisesti peli on ihan kelvollinen, mutta äänipuoli ei paljoa innosta.

Tehtävän kuluessa ohjaimiin pääsee vasta kohdealueen lähellä, joten pitkiin lentoihin ei tarvitse tylsistyä. Tehtävän saa myös lopetettua milloin haluaa, jolloin tietokone jakaa pisteitä tiputetuista koneista ja tehtävän muusta sujumisesta.

Voi voi. Muutama vuosi sitten Heroes olisi ollut kuranttia kamaa ja etulinjan simu, nyt rytympien simujen siivet varjostavat sen täysin. Syynä ei suinkaan ole pieni koko, vaan se, että simulaattoriksi peli on aivan liian heppoinen, simuhtavaksi ampumapeliksi liian hidastempoinen.

357:n Mustangeilla ei ole kiva lentää, sillä ne ovat metrin kiikkerämpiä kuin virkaveljensä missä tahansa muussa simulaattorissa. Ilman joystickia ei kannata edes yrittää, sillä näppäimistöllä pelkkä lentäminen on sen verran vaikeaa, että Luftwaffen vikkeliä pikku koneita tuskin saa tikattua alas.

Ehkä käsittämättömin ja anteeksiantamattomin virhe on pommikonemiehistöjen korvaaminen rauhanpuolustajilla. Kun todellisuudessa amerikkalaiset pommikoneet olivat täynnä konekivääreitä kuin siili piikkejä aiheuttaen Luftwaffen piloteille ihan kohtalaisesti ongelmia, pelissä Luftwaffen pilotit roikkuvat pasifistipommareiden perässä kaikessa rauhassa täyttäen niitä lyijyllä. Voi räkä.

Heroes of The 357th on laimea lentosimulaattori.

Nnirvi

Electronic Arts
PC
350,–
Näyttö: VGA/EGA
Ääni: AdLib
Ohjaus: N/J
Testattu:386/VGA/SoundBlaster

Toteutus

Keskinkertaista vektorigrafiikkaa ja ponnettomat äänet, mutta filminomainen tehtävänesittely on varsin kiva. Realismissa mennään metsään niin että oravat halvaantuu.

Kynnys

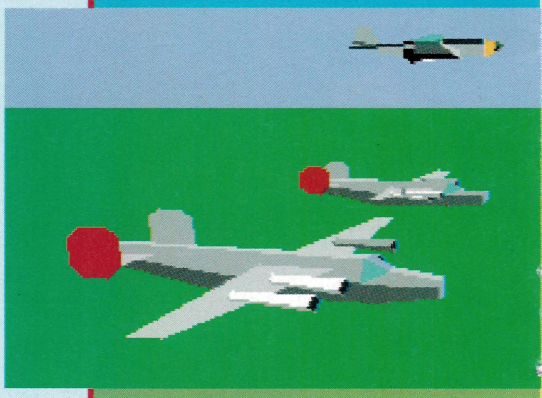
Helppo oppia, vaikea lentää.

Yhteenveto

Nykystandardien allejäävä lentosimu korkeintaan akuutista kiintolevypulasta kärsiville ja vastaalkajille.

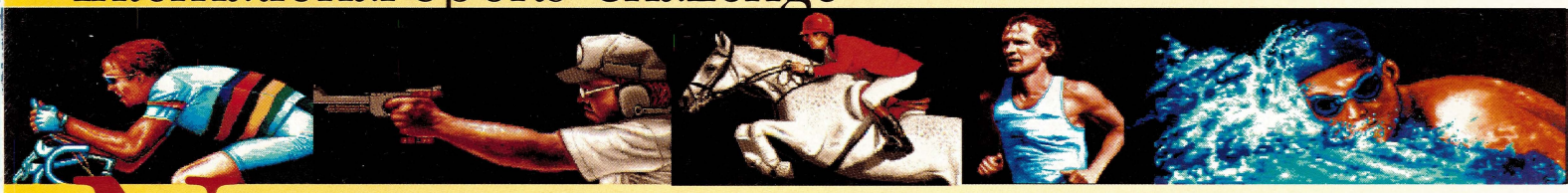
70



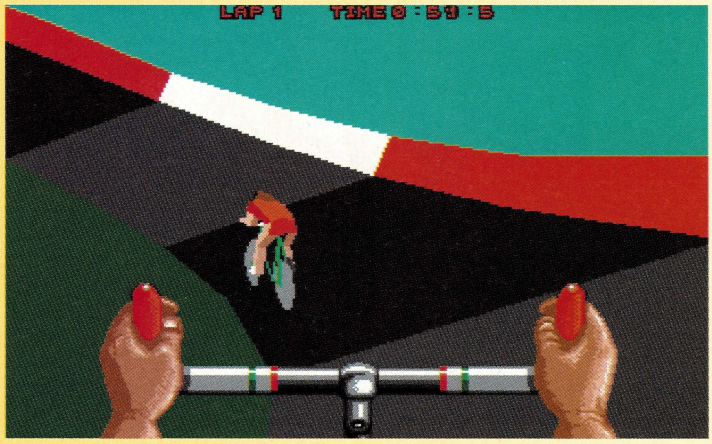




International Sports Challenge



Näin olympialaisten aikaan jokainen pelifirma syytää markkinoille oman näkemyksensä tuosta ajanjaksosta, jolloin maailma pysähtyy seuraamaan urheilua, joukkosuggestion menestyksekkäintä muotoa. Laajasta tarjonnasta ensimmäisenä arvosteluun ehti Empiren julkaisema ja Harlequin-tiimin koodaama International Sports Challenge, joka on siitä poikkeuksellinen, ettei se käsitä lainkaan yleisurheilua.



Maraton: Pheidippidesin jalanjäljillä

42 kilometrin juoksu bittikartalla vaatii hienostuneempaa kontrollia kuin joystickin ja ranteiden ränsistyttäminen. Binäärijuoksijaa ohjataankin ikoneiden välityksellä huolehtimalla nopeudesta, rytmistä ja voitontahdosta. Sää ja maaston korkeuserot vaikuttavat kokonaissuoritukseen.

Maraton on kieltämättä mielenkiintoisesti toteutettu, mutta kaatuu liialliseen realismin tavoitteluun. Kaiken kukkuraksi matka tuntuu taittuvan lähes reaaliajassa! Jos huvittaa, voikin seurata televisiosta, kuinka bittimies pärjää ihan oikeita maratoonareita vastaan.

Uimahypyt: Epäpelattavuuden juhlaa

Etukumarassa seisova urheilijankorvike ilmestyy tyhjästä pelaajan valitsemalle korkeudelle suorittamaan yhden kymmenistä mahdollisista hyppykombinaatioista. Sen jälkeen seurataan omalla valkoisella pallolla tietokoneen ohjaaman hopeisen pallon juoksua ympyrän kehällä, jotta voidaan toteuttaa pakolliset liikkeet. Eikö olekin mielenkiintoista. Pallon siirtely on sekunnin ja pikselin tarkkaa, mikä tuntuu mahdottomalta ihmisen koordinaatiokyvylle. Yleisin alastuloasento onkin selkä tai maha edellä.

Esteratsastus: Hummani hei!

Esteratsastus on pakkauksen pelattavimpia lajeja ja toteutettu yllättävän notkealla ja pehmeällä vektorigrafiikalla. Kuvaruudussa möllöttävää hevosen pollaa käännetään suitseista joikkarilla ja napin painallus saattaa hepan hyppyyn. Ennen kuin harjoitus tekee mestarin, tarjoaa laji monia hauskoja hetkiä kömmähdysten parissa.

Uinti: Loiske altaassa

Uintityylejä Harlequin esittelee neljä perhosesta vapaaseen ja matkoja 50 metristä kahteensataan. Uimarin vetoja kloorilätäkössä kontrolloidaan edestakaisella joystickin liikkeellä ja keuhkot täytyy välillä tankata. Vetojen rytmitys on niin tarkkaa, että jos vähänkin poikkeaa kaavasta, jämähtää uimari kuin suohon. Graafikan puolesta laji olisi kotoisampi Amstrad CPC:ssä.

Pyöräily: Pedaalit kuumina

Pyöräily saattaa olla kompilaation helpoin ja tylsin laji. Ratanäkymä esitetään pyöräilijän silmistä vektorigrafiikkana, joka on jopa kohtalaisen nopeata. Valitettavasti koodaajat ovat pahemman kerran aliarvioineet pelaajien kykyjä, sillä vähänkin kokeneemmalle rämpyttäjälle laji on pelkkä suupala.

Ampuminen: PANG!

Kuusiottelun päättää kyhäelmän paras laji, tai lajit, sillä ampumismuotoja on neljä, kussakin kuusi kierrosta. Kaikkia variaatioita yhdistää erinomainen hiiriohjaus. Vaikka graafisesti laji on heikko, ei se estä nauttimasta kaverin päihittämistä viidellä pisteellä.

Olympiatuli sammuu

Visuaalisesti peli on aikaansa jäljessä. Grafiikan taso vaihtelee huonosta keskinkertaiseen. Ääniefektit ajavat asiansa, mutta kaavamaisesti jumputtava teknopop ärsyttää. Kuudesta lajista vain kaksi ovat jokseenkin pelattavia ja loput enemmän tai vähemmän huonoja, joten rahoille saanee paremmankin vastineen, kunhan malttaa odottaa muiden urheilusimulaatioiden ilmestymistä.

Epyx toteutti samat lajit Summer Games -peleissään pelattavampina jo vuosia sitten, joten olympialaisten kunniaksi voi sen vanhan kuusnelkun kaivaa esiin ja palauttaa muistot mieleen.

J & P. Piira

Empire
Amiga, ST, PC, C64
325,–
Testattu: Amiga 512 Kt

Toteutus
Graafisesti peli vaihtelee kuin harakan ruokavalio. Ääniefektit menettelevät.

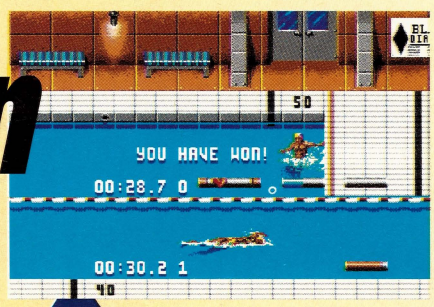
Kynnys
Ohjekirja kannattaa lukea, vaikka kontrollien selostus rajoittuu pieniin palstoihin muun faktan ohella.

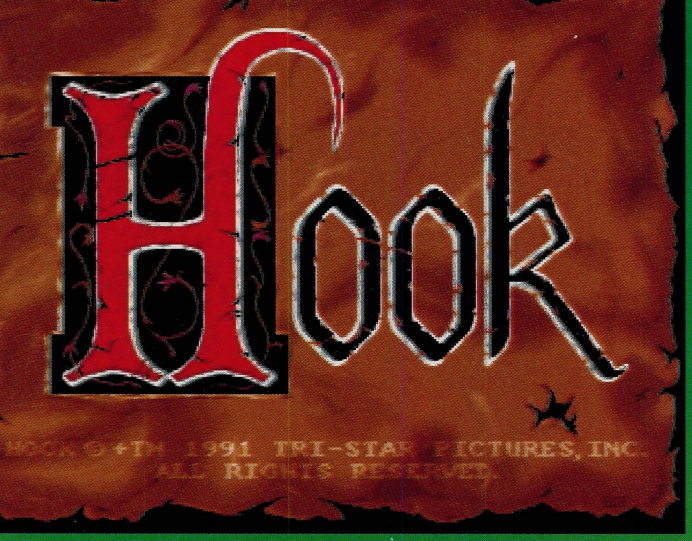
Yhteenveto
Tällä urheilusimulla Empire ei pääse edes pistesijoille.

72



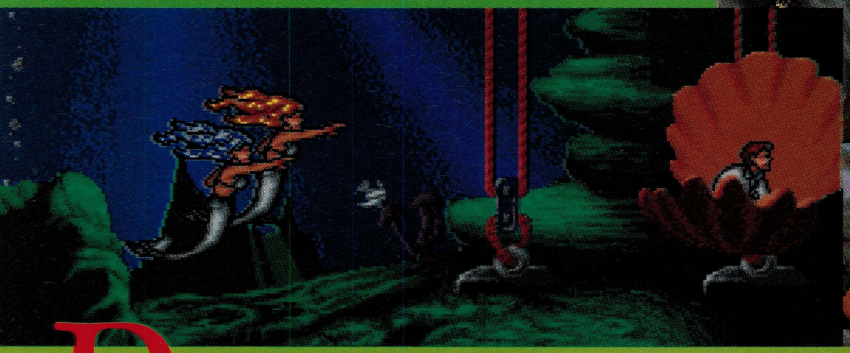
Imperiumin kisalippu





Peter Panin muisti palaa pät kit täin

Lähinnä samaan kaavaan valetuista elokuvapeleistä tunnettu Ocean on rohkeasti takonut Hook-lisenssinsä seikkailupeliksi Lucasfilmin tyyliin. Miten esikoinen pärjää kovassa kilpailussa?





Peter Banning on menestyvä liikemies, jolta ei aikaa perheelleen juuri liikene. Eräänä iltana hänen palattuaan Lontoosta, ei kaikki enää ole kohdallaan. Lastenhuone on tyhjä ja oveen on isketty tikarilla viesti – kapteeni Koukulta. Ennen kuin Banning ehtii tajuta tapahtunutta, Heli-keiju lennähtää paikalle ja kiidättää Peterin Mikä-mikä-maahan. Pelastaakseen lapsensa hänen olisi palautettava mieleensä lapsuutensa Peter Panina, poikana, joka ei koskaan halunnut kasvaa aikuiseksi.

Pehmoarvot kunniaan

Hook on seikkailupeli, mikä on tutumpaa Lucasfilmille kuin Oceanille, lisenssipelien kuningas Midakselle Juicen tyyliin. Peli on jaettu kolmeen osioon. Seikkailu alkaa Mikä-mikä-maan piraattikaupungin torilta ja tarkoituksena on hankkia kaupungilta tarvittavat tamineet, jotta pääsee Koukun laivalle. Mutta Koukkupa ei suostukaan taistelemaan Banningin kaltaisen nynnyn kanssa, vaan antaa Peterille kolme päivää aikaa etsiä kadonnut identiteettinsä, mikä käsittää pelin toisen osion. Seikkailu huipentuu kaksintaisteluun Koukun kanssa.

Ikoneita, joiden kautta vaikutetaan interaktiiviseen maailmaan, on vain viisi. Täysin hiiriohjattu systeemi on rationaalinen ja istuu selkärankaan mutkattomasti. Heli pörrää Peterin ympärillä ja kuiskii hänelle neuvoja kiperissä tilanteissa (jos kysyy kauniisti).

Kuin elokuva

Martin McDonaldin taustamaisemat ovat nätisti ja huolellisesti piirrettyjä ja sävytettyjä, ja niitä on elävöitetty runsaalla pienellä animaatiolla. Ei edes Ocean ole niin varakas, että olisi saanut kustannetuksi oikeudet käyttää filmin näyttelijöiden kasvoja pelissä, joten Peter Banning/Pan ei muistuta Robin Williamsia lainkaan. Peter-sprite herättää aluksi antipatiaa mahakkaalla ja huonoryhtisellä jupin olemuksellaan, kunnes valkenee, että tahallinen ylikorostus kuuluu asiaan. Seikkailun ehtoopuolella Peter on jälleen hyväkuntoinen itsensä. Hahmojen joukossa on muutama mainio karikatyyri, muun muassa itse Koukku.

Hookin alkumusiikki on tasokkaimpia Amiga-biisejä kautta aikain, eikä kuulostaisi vieraalta jonkin elokuvan taustalla. Siinä missä Monkey Islandit olivat ääniefektien puolesta mykkiä,



Hook pursuaa autenttisia efektejä. Yhdessä grafiikan ja upean pelimusiikin kanssa ne vievät seikkailua elokuvamaisesti eteenpäin. Ei voi kuin ihailla, kun tarina huipentuu elokuvamaisiin kliimakseihin. Pelin käännekohdassa voi jopa kuulla korvissaan näyttelijöiden puheen, vaikkei filmiä olisi nähnytkään. Eipä muistu mieleen lähihistoriasta peliä, jossa olisi saavutettu yhtä vaikuttava tunnelma.

Oceanin haamukoura

Kaikki tämä kuulostaa liian hyvältä ollakseen totta. Niinpä pettymys valtaa mielen, kun seikkailu tuntuu päättyvän kesken ja jättää pelaajan nälkäiseksi. Hook on nimittäin helppo. Peli kompastuu liian orjalliseen elokuvan seuraamiseen, minkä johdosta siinä ei ole riittävästi paikkoja ja ongelmia. Vähän säälittää Oceania, jota on aina hau-



kuttu siitä, ettei sen lisenssipeleillä ole mitään tekemistä esikuviensa kanssa.

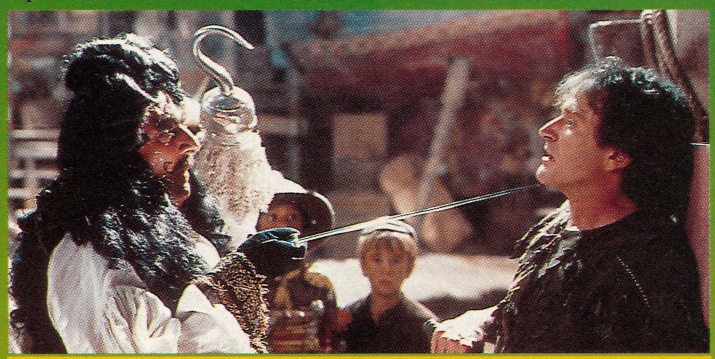
Toisaalta on epäreilua arvostella "helppoutta" aikuisen näkökulmasta, sillä Hook on selvästi suunnattu nuoremmille pelaajille, joille vaikeustaso saattaa olla sopiva. Silti peli aiheuttaa kokeneemmillekin seikkailijoille harmaita hiuksia, sillä ilman runsasta kanssakäymistä muiden henkilöiden kanssa pelissä ei juuri etene. Eli on pilvessäkin kultareuna. Onpa pelin lopussa mainiota pilaa ensimmäisestä Apinasaarestakin.

Jos Hook olisi ollut laajempi ja vaativampi, se olisi saattanut horjuttaa Lucasfilmin asemaa seikkailupelien keisarina ja koukuttanut varmasti huippupeliarvon. Vaikka Koukku jäi ilman tätä tavoiteltua arvoa, jää se silti historiaan Oceanin yhtenä parhaimpana Amiga-pelinä.

J & P. Piira

Ocean
Amiga, ST, PC
325,–
Amiga: 1 Mt, tukee lisälevyasemaa
Testattu: Amiga





Spielbergin mahtava spektaakkeli

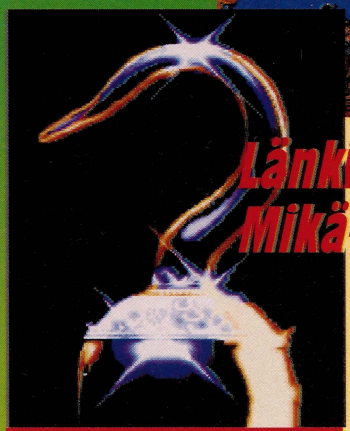
Spielbergin jatko Peter Panin tarinaan lienee lapsuudestaan muutenkin aiheensa ammentavalle ohjaajalle varsin oma elokuva. Kokonaisuudessaan elokuva onkin kunnianosoitus sadulle ja mielikuvituksen maailmalle.

Hook on juuri sellainen vanhan kunnon Errol Flynn -tyyppinen seikkailuspektaakkeli, jota tässä on jo vuosien kuluessa tullut odoteltua. Kulissit ovat upeat, kuvaus loistavaa ja meno ei sorru sähläilyksi. Ja vaikka satu onkin satu, on Hookilla sanottavaa myös aikuisille: elokuva panee miettimään, mikä loppujen lopuksi on työn ja rahan merkitys, kun vastassa on perheen hyvinvointi.

Robin Williams Peter Panina jää Dustin Hoffmanin upean Hookin varjoon. Ei voi kuin ihailla, kuinka pienillä eleillä ja ilmeillä Hoffman saa kapteeni Koukkuun aivan oman leimansa: Koukku on toisaalta kamala merirosvo, toisaalta ikuisesti lapsuuteen jäänyt turhamainen ja huonoitsetuntoinen reppana. Julia Roberts Helinä-keijuna ei ole mitenkään kummoinen, sen sijaan Kadonneet pojat tekevät upean työn ja ovat elokuvan suola.

Osittain hengästyttävän vauhdikas elokuva upeine lentokohtauksineen ja erittäin aidonnäköisine kulisseineen vetää vertoja Hollywoodin klassikkoseikkailuille. Sopivaa koettavaa kaikenikäisille.

Tuija Linden



Länkisäärimies Mikä-mikä-maassa

PC-version ohjelmoija on avuton rähvelö, joka on käyttänyt suoraan toisten koneiden koodia, paneutumatta PC:n erikoisuuksiin, kuten äänikorttien ohjelmointiin. Näin ollen PC-versio on selvästi Amiga-versiota hitaampi.

Musiikkikin kuulostaa nuhaiselta 2-tahtimoottorisahalta kylmänä talviaamua ja Amigan varsin nautittavat ääniefektit loistavat poissaolollaan.

Hook olisi voinut olla vakava uhka Monkey Islandille, JOS sen tekoon olisi uhrattu vielä pari kuukautta lisää.

Ossi Mäntylahti

PC
325,–
Näyttö: VGA
Äänet: AdLib/SoundBlaster /Roland
Ohjaus: H
Muuta: Kiintolevytilaa 6,6 megaa
Testattu: 486/VGA/SB

Toteutus
Audiovisuaalisesti loistelias toteutus vie seikkailua elokuvamaisesti eteenpäin ja luo vaikuttavan tunnelman.

Kynnys
Vain viisi pientä ikonia ja kontrollit ovat koukussa.

Yhteenveto
Yllättävän nautittava seikkailu, mutta liian lyhyt ja helppo.

84

72



Uutta ideaa, viehättävää vanhanaikaisuutta

Aavan meren toisella puolella on maa, jonka pelikulttuuri eroaa suuresti omastamme. Sieltä rohkea seikkailija voi löytää monia ihmeitä, joista ei omassa maailmankolkassamme ole juuri kuultukaan. Yksi niistä on pitkään ollut Might & Magic -niminen roolipelisarja, joka on alkanut viimein saada meilläkin jalansijaa. Toinen on Tunnels and Trolls ja kolmas on The Magic Candle.

Vuonna 1989 julkaistussa Kynttilä ykkösessä Maaginen Kynttilä, johon suuri ja paha demoni Dreax oli vangittuna, oli palamaisillaan loppuun. Kun liekki sammuisi, demoni pääsisi vapaaksi. Siispä kuningas keräsi joukkoja estämään kynttilän sammumisen, mikä onnistuikin. Sen sijaan kynttilää vartioineet 44 vartijaa katosivat.

Kaksikymmentä vuotta myöhemmin kyllästynyt sankari istuskelee tavernassa ja ihmettelee, mitä noille 44:lle tapahtuikaan. Siispä hän säntää matkaan.

Ensin tie vie harjoittelupaikkana toimivaan Oshcruniin. Katsottuaan itsensä kyllin vahvaksi päätehtävää varten sankari rantautuu itse pirulaisen kotikentille, Gurtexin saarelle. Pohjimmiltaan TMCII on siis puhdasmielistä Valon ja Pimeyden välistä taistelua.



Antiikin perinteitä

Magic Candle II eroaa aika lailla roolipelien valtavirrasta ja vaatii perinjuurin uudenlaisen asenteen omaksumisen. Juuri omaperäisyys antaa sille vahvan valtin kilpailussa. Vaikka osa pelisysteemistä vaikuttaa lähinnä Ultima V:stä nyysityltä, löytyy muusta sisällöstä runsaasti uudenlaisia ominaisuuksia.

Aivan alussa pistää silmään ah! niin perinteinen roolipelin tuntu. Kunnon palikkagrafiikkaa (vaikkakin 256:lla värillä) eikä hiirestä tietoakaan.

Peli alkaa yhdellä hahmolla, mutta jos löytää tiensä kuninkaan linnaan, saa täytettä riveihin kunnes maksimimäärä kuusi on täyttynyt.

Toisin kuin useimmissa roolipeleissä, ei TMCII:ssa voi tehdä omia hahmojaan vaan kaikki ovat jo olemassaolevia. Päähahmon voi valita viidestä erilaisesta, ja nimen sentään voi vaihtaa mieleisekseen.

Jestas mikä pelisysteemi

Perinteisesti roolipeleissä pistetään leiri pystyyn kun halutaan levätä, kerätä elopisteitä takaisin, muistella taikoja tai mitä tahansa. TMCII on vahvasti perinteitä kunnioittava peli. Paitsi ei aivan... Ryhmän voi hajottaa osiksi, antaa jäsenille tehtäviä ja heidän täyttäessään niitä pääryhmä on vapaa toimimaan halunsa mukaan. Eli esimerkiksi mennään taikurien kiltaan ja annetaan ryhmän taikurille tehtäväksi opiskella jokin taikakirja kannesta kanteen. Kyseinen henkilö ilmoittaa, kauanko tehtävään kuluu (taidosta riippuen) ja kysyy, minne hänen on mentävä mikäli ryhmää ei näy silloin maisemissa.



Tämän jälkeen voi mennä toisaalle ja laittaa joku opiskelemaan esimerkiksi lukkojen murtamista. Näin kaksi jäsentä on opiskelemassa, ja ryhmä voi kierrellä rauhassa, vaikkapa metsästää ruokaa ja opiske-

luajan loppuessa joko mennä hahmoja vastaan tai odotella heitä sovitussa paikassa.

Kohtaamispaikkoja ovat vanhat linnoitukset, jotka ovat ikivanhoilla Valon taioilla suojattuja. Olipa linnoitus missä tahansa, sinne on turvallista mennä lepäämään.

Voidaanpa hahmot jättää töihinkin tienaamaan rahaa, joskin tällöin täytyy pitää heitä silmällä, etteivät he karkaa kotiin kyllästyttyään. Jos jostain syystä haluaa päästä eroon jostakusta ryhmän jäsenestä, hän ei katoa roolipelien tapaan, vaan lähtee takaisin kotiin ja saattaa hengissä matkasta selviydyttyään olla halukas liittymään uudestaan seuraan myöhemmin.

Tärkeä tekijä pelaamisessa on hahmojen energiataso, joka vaihtelee välillä 0–99. Jos energia on 0, ei tyyppi liiku enää ruutuakaan. Kaikki toiminnot, niin liikkuminen, taisteleminen kuin taikominenkin kuluttavat hahmojen energiaa, joten TMCII:ssa joukko ei juokse pirteänä koko vuorokautta ympäriinsä.



Huumeilla huippukuntoon

Erilaisia enemmän ja vähemmän maagisia kasveja ja aineita, joilla voi esimerkiksi tehostaa taistelujaan, löytyy jonkin verran, ja niistä sienet ovat ylivoimaisesti tärkeimpiä. Serminsienet nostavat hahmon energialukeman maksimiin, mikä auttaa suuresti esimerkiksi taistelun keskellä ahkerasti loitsivaa taikuria. Gonshi-sienet puolestaan antavat lisävauhtia ja Turpinit lisätehoa taikoihin.

Ylimääräistä kynän sauhuttelua vähentää kätevä notepad-toiminto. Jokainen tärkeä tiedonmuru kirjautuu automaattisesti ryhmän muistikirjaan. Erittäin kätevää kun haluaa varmistaa, mitä jututetut henkilöt oikein sanoivat. Muistikirjaan ei kuitenkaan mahdu kaikki mahdollinen, joten välillä se on pakko tyhjentää.

Magic Candle II:ssa ei tutusta kokemustasojen keräämisestä ole jälkeäkään, vaan see on korvattu kunkin kyvyn kehittymisellä erikseen. Kaikki taidot nousevat niitä ahkerasti käyttämällä. Maksimikyky riippuu silti edelleen hahmon laadusta, taikurikin voi käyttää miekkaa mutta maksimiarvo miekkailulle saattaa olla vain 10, kun arvot yleensä liikkuvat välillä 0–99.

Irtoa, kapinen miekka

Alkuvaiheessa peli oli yhtä tuskailua. Yleensähän roolipeleissä on tavaraa joka pöytä notkallaan, mutta Magic Candle II:ssa mitään ei kertakaikkiaan pysty noin vain sieppaamaan mukaansa. Ei vaikka olisi asehuoneessa, jonka pöydät ovat täynnä aseita ja seinät haarniskoja pullollaan. Pelissä on hyvin vähän irtainta tavaraa, joten se mitä saa mukaansa on todella tarpeellista.

Uutta on aseiden kunnon määritys. Aseet kuluvat jatkuvassa käytössä, mikä aikaansaa kerrassaan uuden ulottuvuuden: niiden kuntoa täytyy pitää jatkuvasti silmällä. Mikäli ryhmään kuuluu henkilö, jolla on hieman sepän vikaa voi hän koettaa korjata aseita leirissä, tai sitten korjauttaa ne kovalla rahalla kaupungin sepällä.

Maista miekkaani, Zorlac

Taistelusysteemi on pelin helmi, jos se on toteutettu hyvin. Magic Candlessa on. Taistelujen alussa, mikäli joukkio ei ole kävellyt väijytykseen, on pieni tyven hetki. Tällöin pelaaja voi järjestellä hahmojen sijainnit, tarkistaa aseet, nauttia jotain piristävää ja vaikkapa pitää pienen turinatuokion vihollisten kanssa, josko nuo antautuisivat tai koettaisivat lahjoa. Hyvä johtaja voi yrittää puhkua taisteluhenkeä alaisiinsa.

Itse taistelu on tavanomaista mäiskimistä, joskin hyvin toteutettuna. Ensin oma joukkio mätkii minkä jaksaa, jonka jälkeen möröt tekevät samaa. Sitten taas on oma vuoro. Taistelusta voi lähteä karkuun, tai vaikkapa heittää sienen poskeen, jotta jaksaisi jatkaa kunnialla. Iloisena yllätyksenä puhdistetut paikat myös pysyvät ötövapaina, ja kerran läpikäydyllä käytävällä voi tallustaa myöhemmin huoletta.



Paljon hyvää, vähän huonoa

Kovin vähän napisemisen arvoista Kynttilä osa Kakkosesta löytää. Teknisesti se ei ole mikään merkkipaalu ohjelmoinnin ja grafiikan historiassa, pikemminkin aika kehno ja jopa hiukkasen tahmea 386/25:ssä.

Vuosien mittaan olen törmännyt moniin roolipeleihin, mutta harvoin yhteenkään, joka on massassa niin edukseen eroava kuin The Magic Candle II. Uskokaa siis hyvällä kun sanon, että TMCII on jumalaisen hyvä roolipeli. Kaikkien aikojen Top-5-listalleni ei kovin helpolla pääse, Magic Candle II pääsi.

Jukka O. Kauppinen

Mindcraft/Electronic Arts
PC
325,–
Näyttö:E/V
Ääni:Adlib/SB
Ohjaus:N/H
Testattu: 386/25 PC

Toteutus
Vanhahtava, mutta sisältää paljon ainutlaatuisia ideoita.

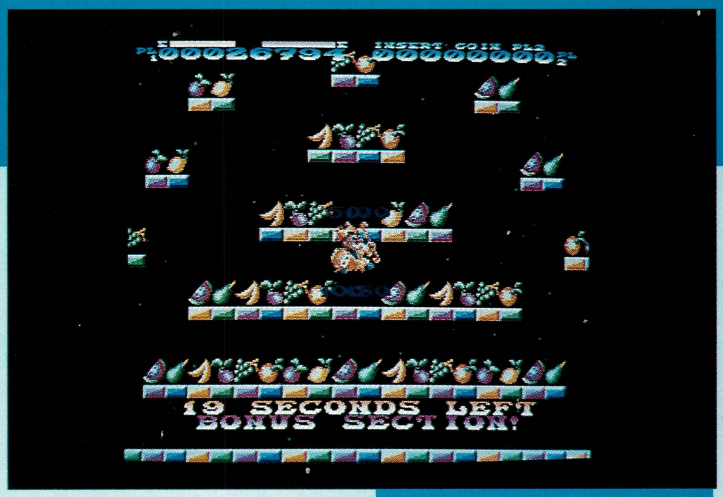
Kynnys
Tämän helpompaa saa etsiä. Manuaalia saa tietenkin lukea ensin jonkin verran, vaikka ilmankin melkein pärjää.

Yhteenveto
Loistava roolipeli, joka välttää monta perinteistä roolipelien kuoppaa. Rehellisen konstailematon, keskittyy sisältöön ja ideaan hienojen kuvakulmien ja megakaupalla tilaa vievien grafiikkojen sijasta. Paras taito/kokemusjärjestelmä mitä tietokoneilla konsanaan nähty.

86

Galactic

Amigapeli Suomesta



Kuusnelosta räpeltänyt vanhempi pelaajapolvi muistaa taatusti Stavros Fasoulaksen, joka ohjelmoi Suomea maailmankartalle peleillään Sanxion, Delta ja Quedex. Mutta minne mies katosi? Pitkän tauon jälkeen hän on vihdoin kömpinyt kammiostaan päivänvaloon mukanaan ensimmäinen Amigalla ohjelmoimansa peli. Stavroksen omien sanojen mukaan Galactic on eräänlainen henkinen synteesi Defenderistä ja Bubble Bobblesta, mutta ei kuitenkaan matki kumpaakaan.

Nimensä perusteellä kyseessä on liikettä pullottava ammuskelupeli, joka synnyttää mielikuvia avaruustaisteluista lasereiden välkehtiessä. Ei sinne päinkään. Ruudulla häärää kuningas, joka on joutunut pahaan välikäteen kahden toisiaan tuhoavan lauman keskelle. Pelissä piileviä pikku hienouksia ei tarvitse heti ymmärtää, riittää kun ampuu liikkuvia elukoita pelikorteilla, joilla ne vangitaan kristalleihin ja poimitaan sitten talteen ennen kuin ne koskettavat pelikentän lattiaa. Samalla kootaan energiaa varastoon.

Itse asiassa ruudulla vipeltää kaksi kuningasta. Idea on siinä, että pelaaja voi vaihtaa puolta halunsa mukaan koskettamalla vastapuolen kuningasta. Ampumalla toisen joukkueen jäseniä sen puoliskon kuninkaan energia kasvaa. Käytössä on siis kaksi alter egoa, joista toinen on koneen ohjauksessa.

Lattiaa koskettaessaan kristalli muuttuu leluksi, josta saa pisteitä tai mahdollisesti yllätysbonuksen. Lattialla on sellainenkin erikoispiirre, että sitä ammuttaessa esiin ponnahtaa lisää leluja. Mikäli onnistuu poimimaan kaikki kristallit ennen kuin ne ehtivät lattialle asti, saa vaivoistaan palkaksi varpin muutamien kenttien yli.

Myöhemmin peliin tulee mukaan yhä uusia elementtejä. Yksi niistä on Bubble Bobblen tyyllinen loikkimispeli, jossa yksinkertaisesti kootaan talteen kaikki mahdollinen irtain roina. Toinen on puolestaan Areena, jossa on hävitettävä kuningasta vainoava jokerilauma. Lisänä on myös bonuskenttä, jossa yritetään pinkoa pakoon kuningasta jahtaavia kuningattaria, kunnes aikaraja kuluu umpeen.

Erikoisin erikoisuus on myöhemmillä tasoilla lattiaan ilmaantuvat lasitiilet, jotka erottuvat tavallisista useallakin tavalla. Normaaleista tiilistä pomppaa esiin leluja niitä ammuttaessa, mutta lasitiiliin tämä ei päde. Lasitiilillä on myös ikävä taipumus hävittää niille putoavat esineet ja vielä ikävämpi taipumus vapauttaa kristalleihin vangitut otukset yhtä tasoa vaarallisemmassa muodossa. Nämä ongelmat ratkaistaan maalisudeilla, joita löytyy kentän lattialta aina kun siinä on lasi- eli antimateriatiiliä. Kuningas poimii sudin käteensä ja ampuu tiiltä, jolloin se muuttuu sudin väriseksi ja normaaliksi. Tämä on vielä helppoa, mutta jos suteja on enemmän, se merkitsee myös sitä, että pelaajan on tarkoin toistettava lattian värikuvio.

Stavroksen aiempaan tuotantoon tutustuneille pelin tyyli on melkoinen yllätys. Quedex jo antoi viitteitä siihen suuntaan, että hän haluaa tehdä vauhdikkaan pelin ilman tuhoamista. Mutta Galactic on roima askel lähemmäs Rainbow Islandin ynnä muiden kaltaista söpöyttä. Tehtävässä on myös onnistuttu kiitettävin arvosanoin. Vauhtia totisesti piisaa niin paljon, että ensimmäisen kerran peliä sivusta seurattuani en pysynyt sekuntiakaan kärryillä ruudun tapahtumista.

Galactic ei ehkä ole kaikkien makuun. Varsinkin pelaajien ikämiesluokalle vauhti voi olla liikaa ja rassata ruostuneita refleksejä. Mutta se on kuitenkin niin upean sulavasti toteutettu ja niin täynnä pieniä keksintöjä, että siitä ei voi olla nauttimatta. Siitä loistaa selvästi Stavroksen perfektionistinen kädenjälki.

Jukka Tapanimäki

Galacticin ilmestymisajankohdasta ei ole tietoa, mutta neuvottelut useiden englantilaisten pelitalojen kanssa ovat käynnissä. Peli on Amigalle ja jo täysin valmis. Palaamme jälleen asiaan.

Testattu: Amiga



Toteutus

Erittäin sulava, värikäs ja vauhdikas peli, jossa mukavan söötti tunnelma.

Kynnys

Lievästi sekava ensivaikutelma, mutta pelistä saa välittömästi irti yllin kyllin hupia. Erikoisuuksien tajuaminen puolestaan lisää huimasti pelin vetovoimaa.

Yhteenveto

Kolikkopelin tasoisesti koottu, harmiton, sympaattinen ja yllättävän vauhdikas toimintapeli, joka on vieläpä kotimaista tuotantoa.

90

PELIT HUIPPU

Risky Woods

Vaarallisten metsien soturi







Alhaalta ylöspäin vierittyvä kiipeämiskenttä tai vaikkapa pari bonusvaihetta olisivat huomattavasti piristäneet kokonaisuutta. Nyt kentät toistavat liikaa itseään. Jopa kaksi ensimmäistä sinänsä herkullisen näköistä loppuhirviötä noudattavat samaa hyökkäyskuviota. Tällaisenaankin Risky Woods on silti pelattava peli ja antaa odottaa paljon tiimin myöhemmiltä projekteilta. Kunhan vain saisivat palkattua lahjakkaan pelidesignerin.

JTurunen

Dinamic Software/Electronic Arts
Amiga
320,–
Testattu: Amiga
tukee lisälevyasemaa

Electronic Arts julkaisee yllättäen puhtaan toimintapelin. Tarkemmin käsikirjaa selaamalla paljastuu kuitenkin, että pelin toteutuksesta vastaakin espanjalainen Dinamic Software. Triviasta kiinnostuneille mainittakoon, että kyseessä on viimeksi mainitun firman 57 tekele. Jonkinasteisesta kokemuksesta voitaneen siis puhua.

Tällä kertaa ovat viisaat vanhat munkit kateissa. Ja kaiken lisäksi he ovat kivettyneet pahan Draxoksen vielä pahempien voimien takia. Niinpä sinä nuoren soturin Rohanin hahmossa lähdet kävelylle Vaarallisiin metsiin vapauttaaksesi munkit kirouksesta ja maailman pahasta.

Peli koostuu 12 horisontaalivierittyvästä kentästä, joista joka kolmannessa asustaa suurehko hirviö. Jokaisen kentän lopussa on mahdollisuus vierailla myös kaupassa. Taustoja on kahdeksan erilaista, kaikki kaunista parallaksigrafiikkaa.

Pelin tarkoituksena on edetä kenttä vasemmalta oikealle mahdollisimman vähän osumia saaden. Välillä hypitään kuilujen yli, välillä pompataan tasojen päälle. Eliminoiduista Draxosin kätyreistä lennähtää useimmiten kolikko, joka kerätään kumartumalla sen päälle. Lisäksi on löydettävä kaksi avaimen osaa, joilla avataan esteenä olevat ovet. Kivettyneet munkit vapautetaan tulittamalla niitä hetkinen.

Silloin tällöin eteen tupsahtaa aarrearkku, josta ilmestyy enemmän tai vähemmän miellyttäviä lahjoja. Pääkallo vie Rohanin energiaa, salama antaa suojan hetkeksi, sydän ja eliksiiripullo tuovat lisävoimia. Jokaisessa tasossa on suhteellisen ankara aikarajoitus. Tiimalasin kerääminen lisää kellonlukemaa minuutilla, omenan syöminen toisaalta saattaa vaivuttaa sankarin uneen.

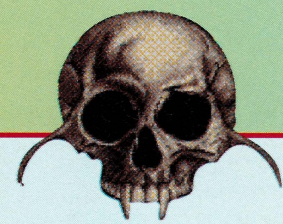
Peli alkaa kolmella elämällä, joista jokainen kestää onneksi useamman osuman. Jatkoyrityksiä (continue) ei anneta pelin alussa, mikä on hivenen turhauttavaa. Tietyistä arkuista ponnahtaa kuitenkin esiin pikku-Rohan, joka vipeltää pakoon. Jos hänet saa kiinni kolme kertaa peräkkäin, ovat lisäelämä ja jatkoyritys onneksi tosiasia.

Kaupat ovat aseiden ja lisäenergian ostopaikkoja. Neljä eri asesysteemiä on tarjolla veitsenheiton lisäksi: ketjut, tulipallot, kirveet ja bumerangit. Jokaisen aseen voi lisäksi vahvistaa kolminkertaiseksi, jos vain käteistä riittää. Kuolema heikentää asetta yhden kertaluokan verran.

Rohanin kontrollointi on riittävän sujuvaa, tosin nopeampi reagointi olisi toivottavaa kaikkein kiivaimmilla hetkillä. Hypyn suuntaa voi vaihtaa kesken ilmalennon, mikä on tärkeää pelattavuuden kannalta. Törmäysarvionti on myös onneksi kohdallaan. Parasta pelissä on kuitenkin ehdottomasti Raul Lopezin värikylläinen grafiikka.

Kyseessä on periaatteessa tasohyppely siinä missä toisaalla tässä lehdessä arvosteltu Braybrookin Fire and Icekin, tosin graafinen tyyli on kokonaan toinen. Kojootin seikkailu on yllätyksellinen ja idearikas, sydämellä tehty. Risky Woods on malliesimerkki nautittavasta grafiikasta ja hyvästä ohjelmoinnista, mutta samalla myös tasapaksuudesta.





Toteutus
Teknisesti, graafisesti ja miksei myös äänellisesti moitteeton paketti. Kauneusvirheenä itse Rohanin nykivä päivitys.

Kynnys
Peli kuuluu kategoriaan ilotikku käteen ja menoksi. Alku aina hankalaa, mutta hyvä pelattavuus takaa etenemisen.

Yhteenveto
Alkuvaikutelmat ovat hyvinkin positiiviset, mutta pian yllätyksettömyys alkaa nakertaa jo kehittymässä ollutta addiktia. Sääli.

80



Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra...



Neiti Etsivä tikarijahdissa



●● Laura Bow on ehdottomasti yksi Sierran parhaita sankarihahmoja. Roger Wilco, Larry Laffer ja kuningas Graham jäävät asiallisen ja viehättävän naisdekkarin jalkoihin, mutta miten käykään, kun punapäämme alistetaan hiiren voimien alle?



Laura Bow, Sierran vakiodekkari, on saanut koulutuksensa kunnialla läpi ja haluaa lehtityöhön The New York Times Tribuneen. Vaikka lehden palkkalistoille ei hevin pääse, on Bowlla ässä hihassa: lehden päätoimittaja on palveluksen velkaa Lauran isälle ja nyt on aika maksaa se takaisin.

Nenä tietää kaiken

Ei ole helppoa olla kovapintainen naispuolinen rikosreportteri vuoden 1926 sovinistisessa New Yorkissa. Sieltä sun täältä kuuluu alentavia huomautuksia, kuten "tiedän kyllä, että olet nainen, mutta tuollainen ei ole sopivaa". Vaan jos Lauralla ei ole helppoa, ei sitä ole muillakaan. Jotkut menevät niin pitkälle, että ratkaisevat ongelmansa katkaisemalla suhteensa tiettyihin henkilöihin. Lopullisesti.

Lauralla on 48 tuntia aikaa selvittää miksi ja miten salaperäinen Amon Ran tikari on hävinnyt museon kokoelmista. Mutta jo perustutkimuksissa selviää, miten paljon mätää kauniin pinnan alla piileekään.

Oi Laura...



Oi Steve...

Käytännössä yksikään museon juhlien kutsuvieraista ei ole paikalla puhtaat jauhot pussissa. Jokaisella on oma päämääränsä, joka pitäisi hoitaa ennen aamunkoittoa. Lauraa kiinnostaa eniten satamatyömies Steve Dorian, jota hän haastatteli jo aikaisemmin ja joka on ilmestynyt museoon.

Steve Dorianilla on paljon tärkeämpi rooli kuin ensiksi luulisi. Hän on kutsuilla, jotta tapaisi Lauran ja onpa ressu omien sanojensa mukaan kuluttanut viimeiset rahansakin frakin vuokraan.

Steven kanssa Laura kokee myös elämänsä ensimmäisen vakavan romanssin, joka näin ulkopuolisen näkökulmasta katsottuna vaikuttaa varsin onnistuneelta (ainakin aluksi...). Viehättävä neiti Bow-ja miehekäs herra Dorian tuntuvat koko ajan vain odottavan pelin loppua, jotta he pääsisivät sopimalleen lounaalle.

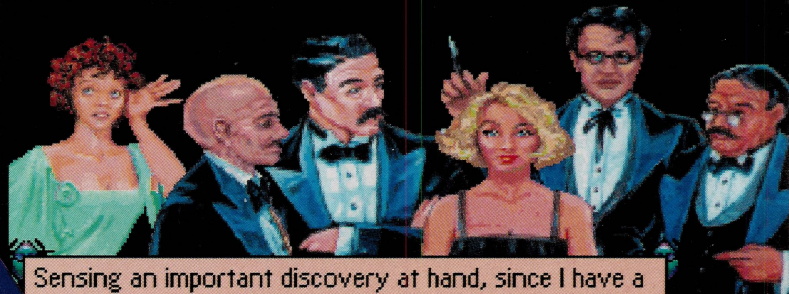
Mutta onko Steve Dorian vain naisia hyväksi käyttävä hurmuripasi, joka yrittää suloisilla silmillään ja pepsodent-hymyllään peitellä jotain salattua? Ehkä hän vain yrittää manipuloida Lauraa saadakseen sokeasti häneen luottavan kumppanin hämäriin puuhiinsa?

Ei ole koiraa karvoihin katsominen

Ensimmäisillä pelikerroilla peli vaikuttaa varsin tylsältä perusseikkailupeliltä. Alussa pompitaan ympäri New Yorkin kaupunkia, kerätään erilaisia esineitä ja haalitaan tiedonmurusia. Mutta pikkuhiljaa tunnelma alkaa tiivistyä. Jo kutsujen keskusteluista selviää, että illan mittaan tulee tapahtumaan varsin mielenkiintoista, kunhan vain pitää silmänsä ja korvansa auki.

Kutsuvierasväki on varsin sekalaista seurakuntaa, eikä kukaan ole sitä, miltä aluksi näyttää. Varsin värittömällä Ramses Najeerillakin on takana synkkiä salaisuuksia, eikä museonjohtajakaan mikään pulmunen ole.

Mukaan on mahtunut jopa yk-







si biseksuaalinen nymfomaaninainen, joka jahtaa kutsujen jokaista kaksilahkeista ”omin tarkoituksin”. Pelin hauskimmat vaiheet ovatkin salakuunteluja oven takana, kun Yvette pokaa jonkun vieraan ja viettelee tämän tutkimaan ”Eiffel-tornin salaisuutta”. Lauralla on muutenkin paha tapa kuunnella oven takana yksityisiä keskusteluja ja mitään häpeilemättä tutkia roskakoreja sun muita paikkoja, kunhan vain saa edes yhden tiedonmurusen lisää.

Laura ei ole kaino kyyhky ja röyhkeys antaakin sankarittarelle oman luonteensa. Laura nimittäin käsittää käytöstavat tyyliin Who cares! Tämän ansiosta pelissä on imua. Jotain ylikilttiä Sir Grahamia kun ei viitsi ohjailla kovin kauaa, jos on nöyristeltävä jokaiselle vastaantulevalle pikku p**kiaiselle, toista se on kun saa läväyttää kunnolla.

Systeemi jyllää

Mukaan kannattaa ottaa kaikki, mitä ei ole ruuvattu lattiaan. Tämä ei tosin välttämättä ole kovin positiivista, noin pelin perusidean kannalta, mutta onneksi sentään peruspaino on dekkaroinnissa.

Salakuuntelun ja katselun lisäksi tietoa on pumpattava urkkimalla. Edellisessä Laura Bowssa kyselyt kirjoitettiin tyyliin ”ask Celie about Henri”, mutta systeemiremontin myötä on parseri poissa (snif). Nyt kysely hoidetaan ensin klikkaamalla erityisellä kyselykursorilla henkilöä ja valitsemalla sitten muistikirjasta, mistä aiheesta halutaan lisätietoja. Jos tuuri käy, saattaa muistivihkoon ilmestyä lisää uusia asioita, joista jokaisella on oma kommenttinsa.

Laura Bow -seikkailuissa juuri asioiden tonkimisella on oma viehätyksensä. Tämä tosin tarkoittaa sitä, että tekstiä valuu pelin aikana ruudulle paljon, eikä sitä ole hyvä kuitata pelkällä olankohautuksella. Eri henkilöiden kommentit toisista henkilöistä antavat pieniä vihjeitä, kuka/ketkä ovat murhien ja muiden rikosten takana.

Liikkumiseenkin on tullut pikku parannus: keltainen nuoli osoittaa, mihin kyseisestä kohdasta pääsee, jos jonnekin pääsee. Hiiriohjaus on oikeastaan varsin sujuvaa ja pesee jopa Lucasfilmin käyttöliittymän.

Vertahyytävää kauhua

Dagger of Amon Ra on täynnä digitoituja SoundBlaster-ääniä. Kaikkein vaikuttavin ääniefekti kuuluu ensimmäisen ruumiin löydyttyä: efektit on pöllitty suoraan Alfred Hitchcokin mestariteoksen, Psykon, suihkumurhakohtauksesta. Kun samalla ruutuun välähtää kammottava kuva ihmisestä, jonka rinnasta sojottaa tikari, nousevat kenen tahansa selkäkarvat pystyyn ja henki salpautuu hetkeksi.

Kauhunhetkiä kokee jokaikisen ruumiin löytymisen myötä, eikä asiaa yhtään paranna se, että Lauralta pääsee pitkä ja vertahyytävä kirkaisu, joka viimeistään aikaansaa karmivan tunnelman. Kauhukerroin luonnollisesti laskee, mikäli laitteissa ei roiku SoundBlaster. (Äänikortin korvikkeena tosin käy oma pikkusisko, joka kirkaisee pelästyneenä nähtyään kuolleen ruumiin ruudulla.)

Aivan pikkulapsille peli ei välttämättä sovellu, sillä kuvat ruumiista, irtopäistä ja muista löytyvistä kammotuksista eivät välttämättä ole kaunista katseltavaa. Lisäksi Williams on haistattanut sensuurille pitkät. Neiti Bow salakuuntelee varsin intiimejä kohtauksia ja sattuu muutaman kerran törmäämään huoneeseen, kesken eräiden henkilöiden kolmannen asteen lähikontaktien.



Ystävällisesti Teidän, J.T.R.

Toiseksi viimeisessä osassa sydän läpättää useammin kuin kerran ja varsin hauskaa on silloin, kun museoon ilmestyy varsin outo henkilö. (Vihje: kyseinen henkilö on historiallinen britti, jonka spesialiteettina olivat prostitoidut ja joka jätti aina ruumiin viereen tertun viinirypäleitä.)

Kun oudon tyypin henkilöllisyys selviää, alkaa pakostakin tunnelma kohota kohti kattoa ja sydän suorastaan hyppää kurkkuun, kun vanhaa rautanuijaa heiluttava mustakaapuinen hahmo syöksähtää viereisestä huoneesta, silmät hullua verenhimoa kiiluen.

Laura pakenee Veitsi-Jaakkoa keskelle Amon Ra -kultin palvontamenoja. Neiti Bowlla on lievästi sanoen hikiset oltavat kun messuavat kulttilaiset aikovat muumioida hänen ruumiinsa. Kyseisen paikan taustaäänet ovat muuten tosi upeita.

Mitä jäi käteen

Vaikka peli muuten menee parissa päivässä läpi, on lopuksi vaivattava aivojaan kun selitetään kuolinsyytutkijalle, kuka tappoi kenet ja miksi. Tämä viimeinen osuus vaatii todella rankkaa aivotyötä, varsinkin, kun on vielä perusteltava henkilön/henkilöiden motiivit murhaan/murhiin.

Sierra on todellakin ottanut opikseen negatiivisesta palautteesta ja panostanut uutukaiseensa erittäin voimakkaasti. Laura Bow II on ehdottomasti yksi parhaista Sierran seikkailupeleistä. Systeemi on viimeinkin kunnollinen, tunnelma on koko ajan korkealla ja imua riittää. Kun kerran tämä peli on näin tasokas, pulssini alkaa hiljalleen kohota ajatellessani Quest for Glory -sarjan kolmososaa.

Ossi Mäntylahti

Sierra
PC (tulossa Amigalle)
300,–
Näyttö: VGA, EGA, MV-VGA
Ääni: AdLib/SoundBlaster(Pro)/ Thunderboard/Pro Audio Spectrum/Roland
Ohjaus: N/H/J (hiiri käytännön välttämättömyys)
Muuta: Levytilaa 7,2 megaa, näyttömoodit samassa paketissa
Testattu: PC/486/VGA/SB

Toteutus
Auraalisesti ja visuaalisesti Sierran tuotannon parhaimmistoa. Point'n click pesee Lucasfilmin vastaavan.

Kynnys
Pienellä perusenglannin hallinnalla pääsee jyvälle pelin juonesta. Loppupuolen ongelmat tosin vaativat Älyä.

Yhteenveto
Ihan must kaikille Sierran ja Agatha Christien ystäville. Erittäin onnistunut peli, muttei ihan nuorille.

93



PELIT HUIPPU



Lotuksen haastaja

Jaguar XJ220

Core on päättänyt ryhtyä kilpasille Gremlinin kanssa parhaasta Amigan autopelistä. Lotusten sijasta ajetaan maailman nopeimmalla sarjavalmisteisella autolla, Jaguar XJ220:llä. Peli on saanut hyvinkin positiiviset ennakkoarviot brittilehdissä. Onko lopputulos ennakkokohun väärti?

Koska kilpailu autopelimarkkinoilla on melkoinen, pelin täytyy olla erittäin hyvä ansaitakseen arvokkaimmat palkinnot. Core on pyrkinyt tarjoamaan paljon laadusta tinkimättä. Ratoja on mahdoton määrä, vajaat neljäkymmentä. Tarjolla on tuulta, sadetta, lunta, sumua, hiekkamyrskyjä. Kaksi voi pelata yhtä aikaa jaetulla ruudulla sekä ilotikulla että hiirellä. Rataeditorilla voi muokata tai tehdä kokonaan omia ratoja.

Peli koostuu kolmen rallin ryppäistä eri puolilla maailmaa. Kyseessä on S.C.R. Challenge, johon osallistuu Jaguarien lisäksi myös muun merkkisiä menovehkeitä. Kymmenen parhaan joukkoon sijoittuminen tuo niin sarjapisteitä kuin voittorahaa. Tällä rahalla korjataan auton saamia kolhuja ja vaihdetaan kuluneita osia uusiin. Rahaa täytyy myös jäädä lentomatkoihin kilpailumaasta toiseen.

Graafisesti peli muistuttaa melkoisesti Lotus-sarjan pelejä. Vieritys on lähes yhtä sujuvaa ja nopeaa. Maksimivauhdissa tosin radanvarren esineet saattavat ohikiitävästi aiheuttaa kiusallisen peruuttamisen tunteen. Sijoittumisvaatimusta sinänsä ei ole, mutta ilman sijoituksia ei tule palkkioita ja tallin vararikko uhkaa. Kesken olevan maailmankiertueen voi tallentaa tyhjälle levykkeelle, samalla tallentuvat myös kierrosennätykset.

Rahaa kuin kroisoksella

Yksinpelinä peli on yllättäen melko tylsä. Ensimmäisellä pelikerralla viiden(!) tunnin pelaamisen jälkeenkään ei Game Over vielä tullut kuvaruutuun. Rahaa vain tuntui riittävän loputtomiin. Helpolla radalla sijoitus oli aivan liian helposti ensimmäinen, vaikealla viimeinen. Tämä taas johti siihen, että suurin osa kilpailusta tuli ajettua yksin ilman ohitettavan häivääkään. Toki muutama tietyö ja räväkkä mutka piristivät kisaa.

Tietysti on realistista, ettei varsinaista minimisijoitusta vaadita jatkoon pääsemiselle; JJLehdonkin ura olisi siinä tapauksessa loppunut jo useaan otteeseen. Silti pikkuhiljaa kiristyvä sijoitusraja olisi tehnyt pelistä varmasti addiktiivisemman. Jo pistesijoille eli 10 parhaan joukkoon sijoittuminen etenemisvaatimuksena olisi elähdyttänyt peliä. Lisäksi muutama siviiliauto ohitettavana piristäisi ylivoimaisessa johdossa ajavan tunnelmaa.

Tankkaus tuo jännitystä

On toki myönnettävä, että peli paranee edetessään. Radat tulevat monipuolisimmiksi ja pitemmiksi, jolloin myös tankkauksella käynti kesken kilpailun tuo lisää jännitystä. Miksiköhän bensaa muuten on annettu lyhyimmissä kilpailuissa niin paljon, ettei varikolla tarvitse pysähtyä? Väistämättä taloudelliset realiteetitkin pidentyvine lentomatkoineen ja uusittavine moottoreineen vaativat pikkuhiljaa yhä parempia sijoituksia.

Kaksinpelinä peli on kuin kokonaan toinen. Parhaan kaverin voittaminen tuo peliin aivan uuden ulottuvuuden ja matkaaminen yhdessä läpi mantereiden on huomattavan tyydyttävää. Kiitos runsaan ratavalikoiman pelattavaa on varmasti viikoiksi. Ja jos valmiisiin ratoihin kyllästyy, voi suhteellisen helppokäyttöisellä rataeditorilla laatia ryppään uusia ratoja.

Sekä Lotus I ja II:n että Jaguar XJ220:n lisenssiominaisuutena on autojen romuttamiskielto. Kunnon kolareita ei siis nähdä. Pikku hiljaa tähän hyviä autopelejä kalvavaan vitsaukseen alkaa jo kyllästyä. Toivotaan, että Electronic Arts saa käännettyä jatkossa Road Rash -moottoripyöräpelin Amigalle. Siinä sentään vielä lennetään rähmälleen oikein viimeisen päälle.

Jaguar ei lunasta ehkä kaikkia siihen kohdistettuja odotuksia, esimerkiksi strategiaosuus on loppujen lopuksi melko yksinkertainen. Yksinpelinä peli on myös melko tylsä. Kaiken lisäksi Lotus III:n varjo alkaa jo vaania Jaguarin yllä: luvassa on kahden ensimmäisen osan parhaiden puolien symbioosi (toivottavasti) uusilla lisämausteilla. Kaksinpelien ja rataeditorien ystävät voivat kuitenkin huoletta jo nyt kipittää pelikauppaan.

JTurunen

Core Design
320,–
Amiga, ST
Vaatii 1 Mt muistin, tukee lisälevyasemaa
Testattu: Amiga 1 Mt

Toteutus

Amigalle on todellakin opittu tekemään hyviä, nopeita autopelejä. Kuka vielä muistaa OutRun kohellukset? Kun vain joku tajuaisi tehdä tällä osaamisella Buggy Boy II:n.

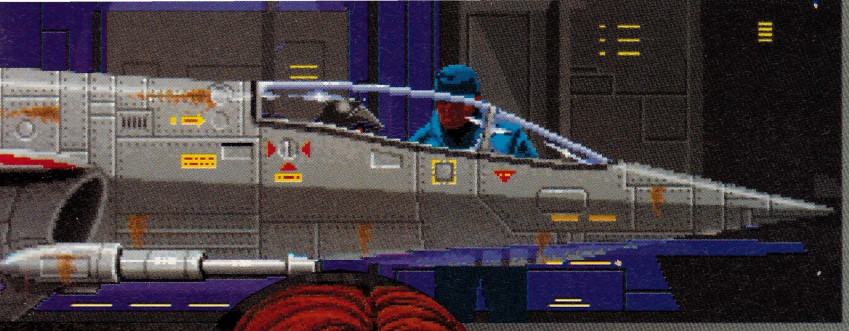
Kynnys

Kerrassaan helpot kontrollit, ja osuminen radan sivurakenteisiin parhaimmillaan jopa pompauttaa auton takaisin tielle. Rahaa on kukkarossa jo ennen ensimmäistäkään kisaa, joten vararikko ei todellakaan uhkaa heti. (Kynnys on jopa liian matala!)

Yhteenveto

Kyseessä on hyvä autopeli, paras sitten Lotus II:n. Autopelifanaatikko tuskin jaksaa odottaa myöhemmin syksyllä/ennen joulua ilmestyvää Lotus III:sta.

80



Wing Commander II: Special Operations 2



Jatsi jatkuu

Elämä hymyili. Pääsin todistamaan petturilentäjä Jack "Jazz" Colsonin kuolemantuomioon päättyvää oikeudenkäyntiä ja lisäksi sain kunnian saattaa Jazzia teloitettavaksi kuljettavaa vankila-alusta. Mutta tietysti kaikki oli liian hyvin jatkuakseen. Mandariinit, ihmiskunnan petturit, jotka taistelevat kilrathien puolella, valtaavat vankila-aluksen ja hyppäävät jonnekin tuntemattomaan. Lisäksi jostakin ilmestyy laivueellinen Jalkeheja ahdistelemaan vankilasaattuetta. Ja päivä kun alkoi niin hyvin...

Tuttuun tyyliin Special Operations 2 sisältää parikymmentä uutta tehtävää ja uuden alustyypin. Uusi hävittäjä Morningstar on mukava leija. Nokalla on kolme partikkelitykkiä, sadanviidenkymmenen pisteen suojat ja mahan alla uusi ohjus Mace. Mace ei ole ihan mikä tahansa lelu vaan taktinen ydinkärki. Isoihin aluksiin laukaistuna Mace tuottaa saman verran vahinkoa kuin yksi torpedo, mutta ammupa se tiheään hävittäjämuodostelmaan. Voi sitä kissanlihan käryä! Mace on Dartin tapainen suoraan lentävä ohjus eli se pitää ampua tarkasti kohteeseensa. Ohjuksen lentonopeus on vain noin 500kps ja sen voi räjäyttää ampumalla, joten se on parasta ampua ennen varsinaista taistelukosketusta.

Vaikeustaso on lähes Secret Missions 2:n tasolla. Pääasiassa vastassa on laivueittain raskaita Gothri-hävittäjiä, joista saa varsin tiukan vastuksen. Mielenkiintoisimmat tehtävät lennetään kuitenkin mandariinipilottien lentämiä Sabreja vastaan, joskin Mace tasoittaa puntteja vähän turhan paljon. Hyvin tähdätty laukaus saattaa päättää taistelun ensimmäiseen laukaukseen. No, ei niitä kyllä ole kyydissä kuin yksi kerrallaan.

Special Operations 2 on kolmas osa juonellisessa avaruusoopperassa nimeltä Wing Commander 2. Juoni pyörii tiiviisti uuden hävittäjän Morningstarin prototyyppien ympärillä, mutta ei pilata pelinautintoa sen enempää.

Edellisen lisälevyn tapaan näennäinen voitto kuuluu ihmisille, mutta kissat valtaavat hämäyksen turvin Deneb-sektorin ja lopussa laukaisevat massiivisen hyökkäyksen kohti Maata. Concordia vetäytyy puolustamaan Maata, ja lopputeksteissä sanotaankin "Jatkuu Wing Commander 3:ssa", NAM!

Secret Operations 2 on lähes pakko-ostos kaikille parkkiintuneille lentueenkomentajille.

Mikko Rintasaari



Special Operations 2 vaatii Wing Commander 2:n eikä toimi itsekseen.

Origin
PC
200,–
Grafiikka: E/V
Äänet: AdLib/Roland/SoundBlaster (vaaditaan puheeseen)
Ohjaus: N/H/J
Testattu: 386/VGA

Toteutus
Paljon tyylikkäitä animaatioita juonta vauhdittamassa ja kenties hieman parannettu dogfight-logiikka.

Kynnys
Ei aivan aloittelijoille. Secret Operations 2:ta pelanneet ovat kuin kotonaan.

Yhteenveto
Pakkohankinta Strike Commanderia ja Wing Commander III:a odotellessa.

PELIT HUIPPU

96

LOGI - DATASTA

AMIGAN TARJOUSPELIT:

Advanced Dungeons & Dragons	99,-
Double Dragon III	99,-
F-29 Retaliator	99,-
Indianapolis 500	99,-
James Bond 007 "The spy who loved me"	99,-
Strider II	99,-
Stun Runner	99,-
Swiv	99,-

PC:N PELIOHJAIMET

CH Flightstick	299,-
Adv. Gravis	295,-

PC:N JA AMIGAN PELEJÄ:

	PC	AMIGA
Aces of Pasific	295,-	
Addams Family		185,-
Carrier Strike	295,-	
Civilization	289,-	265,-
Crisis in the Cremlin	295,-	
Cool Croc Twins	195,-	195,-
Darklands	345,-	
Dark Seed	290,-	265,-
Dune	265,-	235,-
Dungeon Master	265,-	
Epic	265,-	235,-
Espana The Games '92	265,-	235,-
Falcon 3.0	299,-	
Grand Prix Unlimited	265,-	
Guy Spy	265,-	235,-
Hook	265,-	185,-
Indiana Jones IV Advent.	269,-	
International Sport Challenge	265,-	235,-
Laura Bow 2	295,-	
Links	295,-	235,-
Lure of Tempres	295,-	235,-
Mega Traveller	265,-	235,-
Prophecy of Shadow	265,-	
Secret Weapons of the Luftwaffe	295,-	
Swotl P-80 Shooting Star	145,-	
Swotl HE-162 Volksjäger	145,-	
Swotl P-38 Lightning	145,-	
Swotl Dornier-335	145,-	
Shadowlands	235,-	235,-
Ultima VII	295,-	
Ultima Underworld	290,-	
The Manager	235,-	185,-
Wing Commander II	295,-	
Wing C. II Operation Disk I	145,-	
Wing C. II Operation Disk II	145,-	
World Tennis Championship	265,-	

PC:N ÄÄNIKORTIT + MIDI

Roland SCC-1	2.950,-
Roland CM-32L + MIDI-interface	2.590,-
Roland PC-200 MKII MIDI-keyboard	1.895,-
Thunderboard	775,-
Pro Audio Spectrum 16	1.950,-
Pro Audio Spectrum +	1.650,-
Pro Audio Spectrum 16 Multimedia	8.500,-
Sound Blaster 2.0	895,-
Sound Blaster Pro 2 basic	1.495,-
Boss BX-4 mikseri	695,-
Boss BX-60 mikseri	1.395,-
Roland MA-12C aktiivi-monitori 10W	895,-
Bose computermate aktiivimonitori	1.995,-

Lähetyksiin lisätään postikulut

TÄSSÄ VAIN PIENI OSA PELIVALIKOIMAAMME!

Tilauspuhelin arkisin klo 16-20, viikonloppuisin klo 10-20

Puh/Fax: 921 - 303 257

Käsipuh. 949 - 824 182

PL 3
20201 TURKU

Pidätämme oikeuden muutoksiin.

VIIMEINEN

Poinajainen ELM STREETILLÄ

Freddyn Kuolema

9700-1960



© New Lines Cinema 91

Sinä voit itse varmistaa, että maailma pääsee lopullisesti eroon Freddy Kruegerista. Hautaamalla Freddyn ja vastaamalla oikein kysymyksiin voit voittaa **Freddy elokuvan** omaksesi.Riittääkö rohkeutesi, ovatko tietosi tallella?

Huom! -K16-
Vain näppäinpuhelimet.
5,80 / min. + ppm

TSO Oy, PL 294, 00121 Helsinki.

C'MON, PARTNER!

ROBOCOP

9700-4818

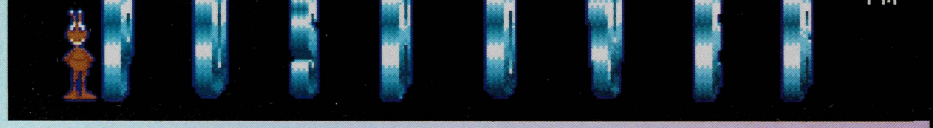


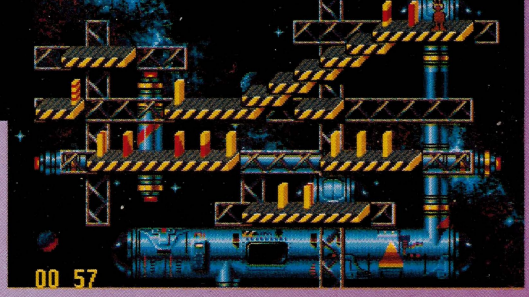
Copyright 1991 Orion. All Rights Reserved.

Suurkaupunki kuohuu ja rikollisuus rehottaa. Ainoan avun voivat tarjota Robocop ja hänen parinsa - Sinä! Auta Robocopia ratkaisemaan rikokset ja vastaa oikein kysymyksiin. Jos olet tarpeeksi hyvä, voitat Nintendo- uutuustuotteita.
Vain näppäinpuhelimet.
(5,80 / min. + ppm)

-K16-







Koko perheen palikkatesti

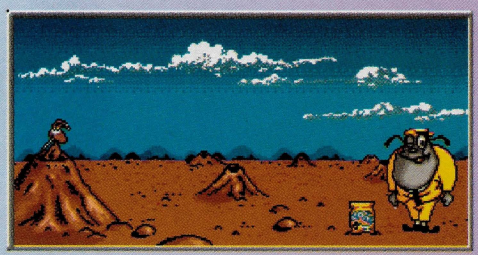
●● Ocean yllättää siirtymällä puzzlepelimarkkinoille ja yrittää näin seurata Psygnosiksen esimerkkiä aavistuksen Lemmingsejä muistuttavalla palikankaatopelillä, Pushoverilla.

Jokaiseen peliin täytyy ympätä jokin tarina. Tällä kertaa Colin Curly -niminen kaveri on kadottanut Quavers-herkkunsa muurahaiskekoon. Nälkä ja tulimmainen ahdistus iskevät. Jostain kuitenkin paikalle tepastelee sankarimme G.I.Ant – ammatti: sotilasmuurahainen. Ei voi kuin ihailla Oceania, sillä oman peli-idean rahoittaminen keksifirman lisenssillä on aika näppärä veto.

Reippaasti G.I.Ant lupaa lähteä etsimään kadonneita herkkuja ja hyppää rohkeasti seikkailuun. Tunnelin päästä löytyy ovi Dominojen valtakuntaan, minimaailmaan, joka koostuu yhdeksästä maanosasta, jotka on vielä jaettu noin kymmeneen kuvaruudulliseen aivonystyröitä kutkuttavia ongelmia. (Kukahan lahjakkuus keksii nämä viitetarinat?)

Muurahaisemme putkahtaa yhdestä ovesta sisään, järjestelee palikoita aikansa, tönäisee yhden palikan nurin, josta seuraa ketjureaktio, triggerpalikka kaatuu viimeisenä, toinen ovi aukeaa, ja sinne muurahainen katoaa. Ja uusi kuvaruudullinen palikoita tasoineen on edessä. Varmaan arvaattekin kuka ohjaa ilotikulla G.I.Antin tekosia.

Jokaisessa ruudussa on aikarajoitus, muttei onneksi kovin tiukka.



Vaikka aika olisikin kulunut umpeen kenttää voi edelleen pelata, mikä on pelin nautittavuutta lisäävä oivallus. Pelin oikeaan läpiviemiseen kentät joutuu käytännössä kuitenkin pelaamaan aikarajoituksen mukaisesti, muutoin kateissa olevat Quavers-namit saattavat jäädä löytymättä.

Kaikki palikat eivät toki ole samanlaisia. Tehtävien helpottamiseksi ja vaikeuttamiseksi osalla niistä on erityisominaisuuksia. Jotkut ovat pysäyttäjiä, toiset taas nousijoita. Tietyt palikat jakautuvat kahtia, jos niiden päälle putoaa toinen palikka. Toiset taas jatkavat liikettään impulssin saatuaan kunnes kohtaavat esteen. Palikat eroavat toisistaan väritykseltään.

P-näppäimellä voi kutsua esiin kuvan, josta voi tarkistaa kyseisten palikoiden englanninkielisen nimen. Samalla tietysti kello pysähtyy. Jos aikaraja on jo ylitetty, näin saa myös esiin kyseisen ruudun läpipelaamista mahdollisesti helpottavan vinkin.

Eli siis mitä?

Ongelmana on siis saada yhdellä ainolla tönäisyllä aikaan sellainen ketjureaktio, että kaikki palikat kaatuvat ennen viimeistä triggerpalikkaa. Lisäksi täytyy huolehtia, että muurahaiselle jää reitti avoimeksi seuraavaan kenttään vievälle ovelle. Tämän jälkeen kirjataan ylös salasana.

Jokaisen aikarajan alle pelatun kentän jälkeen pelaaja saa yhden pelimerkin (eli tokenin). Näiden avulla voi mönkään menneen tönäisy-yrityksen jälkeen asettaa palikat tuuppausta edeltäneeseen järjestykseen. Samoin niillä voi kumota aikarajan ylityksen. Tällöin saattaa kuitenkin Quavers-pussi jäädä pelastamatta.

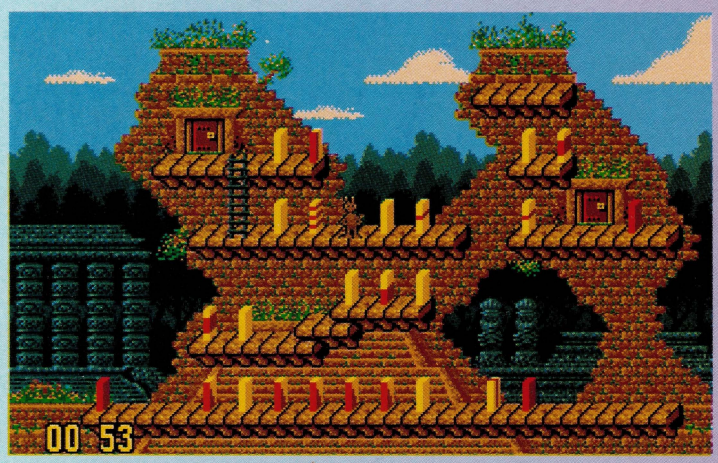
Pelin tekninen toteutus on pääosin keskinkertainen, mutta puzzlepeliksi aivan riittävä. Latausjakson animaatio on pelin graafinen kohokohta. Ainoa selvästi häiritsevä tekijä on G.I.Antin animaatio, joka sekin on toki hauskaa, muttei niin sujuvaa kuin voisi Amiga-peliltä odottaa. Ns. yhden ruudun (one frame l. 50 Hz) päivitys olisi varmasti ollut suhteellisen helposti toteutettavissa.

Muurahaisen ohjaaminen vaikuttaa aluksi hieman tahmealta, mutta pian palikoiden järjestely sujuu melkoisen näppärästi. Vaikeustaso on lemmingsmäisen sopiva: ensimmäiset ruudut harjoitellaan eri palikoiden ominaisuuksia, sitten kentät alkavat pikku hiljaa vaikeutua. Miellyttävän moni kentistä tuntuu aluksi täysin mahdottomalta selvittää, mutta sitten yhtäkkiä huomaakin oman typeryytensä ja ratkaisu onkin naurettavan helppo.

Pushover on paras puzzlepeli sitten Lemmingsin. Pikku sopuleiden pelastaminen oli kuitenkin huomattavasti motivoivampaa kuin pelkkä palikoiden kaatelu. Silti onnistuneen ketjureaktion seuraaminen on yllättävän tyydyttävää. Samaan pakkomielteenomaiseen addiktiin ei Pushover kuitenkaan yllä.

JTurunen

Ocean
320,–
Amiga, ST
Testattu: Amiga





Toteutus
Riittävä.

Kynnys
Ei tarvitse olla hard-core puzzlefanaatikko pitääkseen Pushoverista. Ensimmäiset kentät sopivan helppoja.

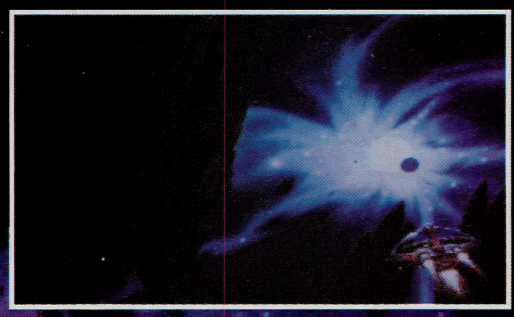
Yhteenveto
Omaperäinen idea, riittävä pelattavuus. Vaikea lopettaa ennen kuin puzzle on ratkaistu. Hinku yrittää seuraavaa kenttää myös kova.

85

Frederik Pohl's

GATEWAY





Parserin paluu

Mitä tapahtuu, kun tekstiseikkailuiden nykyinen mestari Legend ottaa Fredric Pohlin legendaarisen scifi-romaanin käsittelyynsä?

Greenpeacen painajaiset ovat käyneet toteen: ihmiskunta on onnistunut lähes tuhoamaan hauraan geoidinsa ja lisää elintilaa olisi löydettävä jostain. Valitettavasti vain teknologia ei anna periksi pitkille avaruusmatkoille. Valonnopeus on yhä ihmiskunnan äärimmäisen nopeuden rajoite.

Arvotavaraa aurinkokunnassa

Tiedemiesten painiessa fysikaalisten ongelmien parissa löytää tutkimusmatkailija Sylvester Maclin Venuksen autiomaista oudon avaruusaluksen. Räpeltäessään aluksen kontrolleja Maclin onnistuu käynnistämään sen FTL-moottorit (Faster Than Light) ja sinkoutuu tuntemattomaan avaruuden kolkkaan. Maclin painelee lisää nappuloita ja alus palaa takaisin aurinkokuntaan, mutta ei Venukselle, vaan aurinkoa kiertävälle avaruusasemalle, jonka olemassaolosta ei ole ollut ennen mitään tietoa.

Avaruusasema on yksi legendaarisen Heechee-rodun viimeisistä ehjistä rakennelmista ja sen sisuksista löytyy mittaamattoman arvokas aarre: satoja toimintakykyisiä FTL-moottorein varustettuja avaruusaluksia. Ikävä kyllä tiedemiehet eivät saa selvää aluksen ohjausjärjestelmästä. On vain naputeltava outo paikkakoodi sisään ja parasta toivoen boldy go where no man has gone before.

Entä miten pelaaja liittyy tähän kaikkeen? Hän on juuri voittanut lotossa osallistumismahdollisuuden Gateway-projektiin ja pääsee ennen pitkää mukaan avaruusaseman erikoisryhmään, joka suorittaa itsemurhatehtäviä. Mutta mitäpä sitä ei rahan edestä tekisi.



Parseria pelliin

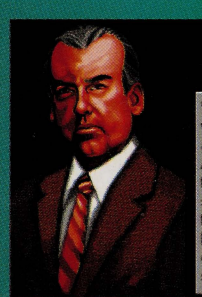
Uusissa peleissä on ollut trendinä se, että kaikki pitää voida tehdä yhä vain helpommin. Pari hiiren liikettä riittää, kun ennen vanhaan piti äheltää Larry 2 -tyylisesti "Put airsick bag into hair rejuvenator". Helppoahan nykyään on klikata ensin oksennuspussia ja sitten hiusnestepulloa. Hiirellä hosuminen ei tuo peliin tarpeeksi vaikeuden ja vaikuttavuuden tuntua.

Gateway on kunnianosoitus perinteisille parseripeleille. Peliä kontrolloidaan kirjoittamalla verbaalisia komentoja, jotka ottaa vastaan parseriksi kutsuttu ohjelmanpätkä. Tämä analysoi syötteen ja toimii sen mukaisesti.

Kirjoittaminen tarkoittaa luonnollisesti sitä, että jos näppäimistöön koskee ainoastaan kirjainten W, I ja N painamista varten on tämä peli parasta unohtaa. Komentoja on paljon ja niitä joutuu syöttämään varsin tiuhassa tahdissa. Parseri on onneksi mainio eli se tuntee lähes koko englannin perussanaston. Kenellekään ei pitäisi tulla ongelmia synonyymisten syötteiden suhteen.

Voihan peliä tietysti pelata pelkän hiirenkin kanssa. "Kirjoittaminen" hoituu tällöin valitsemalla hiirellä tekstivalikoista so-





"The Savant has told us why the Heechee vanished. It seems they learned of another alien race whom they called 'The Assassins.' By the time of this discovery, the Assassins had already been systematically destroying intelligent life in the galaxy for a very long time. The Heechee didn't know why the Assassins did this, and so they didn't know how to stop them."

pivat verbit, objektit, suunnat ynnä määreet näiden väliin. Systeemi on täysin toimiva, vaikka nopeammin pärjää kirjoittamalla.

Oma henkilökohtainen mielipiteeni on se, että parseripelit kuuluvat tyttöjen ja mansikkajäätelön lisäksi maailman parhaiden asioiden joukkoon.

Grafiikka? Nami nami!

Gateway pärjäisi mainiosti pelkällä tekstillään, mutta ruokahalu kasvaa syödessä ja hyvästä on tehty vielä parempaa. Peliruutu on jaettu kolmeen osaan: ensimmäisessä osassa ovat valikot, joista voi hiiren kanssa hosuen valita toiminnot ja näiden kohteet, seuraavana on tekstiruutu, johon teksti ilmestyy ja jonne pelaaja myös kirjoittaa komentonsa. Paras on kuitenkin se viimeinen, eli grafiikkaruutu, joka näyttää jokaisesta paikasta noin neljännesruudun kokoisen kuvan.

Grafiikka tässä pikkuruudussa on niin uskomattoman kauniin näköistä, että silmiään hieroo parikin kertaa, ennen kuin turtuneet aivot uskovat näkemänsä. "Vain" kuudentoista värin, VGA:n paletin ja tarkkuusgrafiikan yhteispelillä on onnistuttu loihtimaan jotain todella uskomattoman kaunista. Lisäksi grafiikka ei rajoitu vain yhdentyylisiin maisemiin, vaan mukaan mahtuu kaikkea mahdollista alkaen autioituneen kuun kamarasta valoisille hiekkarannoille ja suomalaisesta suomaisemasta aina autioituneeseen (niinhän sitä luulisi...) Night City -tyyliseen suurkaupunkiin.

Avaruudessa lennettäessä ja muualla palloillessa näkee animaatioita, jotka yksinäänkin saavat aikaan kateellisia huokaisuja. Suurin osa näistä animaatioista on 320x200x256-tilassa, kun peli itsessään pyörii suurimman osan aikaa VGA:n tarkkuusgrafiikkamoodissa. Edellinen tila on todennäköisimmin valittu nopeutensa vuoksi.

Musiikki hakkaa jopa Dyynin CD-tason muzakin. Kolme tunnelmallista ja jännitystä lisäävää sävelmää soivat taustalla Gatewayn avaruusasemalla ja lisää auraalista nautintoa löytyy koluamalla avaruusaseman sisuksia tarkemmin tai painumalla vierailla maille mannuille, joiden musiikki todella IMEE mukaan kunkin planeetan tunnelmaan.

Noutaja saapuu

Jos arvostelun alussa esitetty pätkä herätti edes hieman mielenkiintoa, on lisää nannaa tulossa. Kyseessä oli vasta alkudemo ja ripaus pelin alkua.

Myöhemmin selviää, mikä Heecheet tappoi – tuntematon avaruusrotu, joka tunnetaan nimellä The Assassins (Salamurhaajat). Heidän ainoa vikansa on ikävä mielihalu tuhota kaikki mahdolliset älylliset elämänmuodot. Tunnelma alkaa olla aika ahdistunut, kun Gatewayn tiedemiehet saavat vanhasta Heechee-tietokoneesta selville, että Assassinit ovat vielä hengissä ja Heechee-alusten FTL-moottoreiden ionisuihkut voivat hyvinkin johdattaa heidät Gatewayn kimppuun.

Tässä vaiheessa pelaaja on jo ehtinyt kivuta avaruusaseman parhaimpien pilottien joukkoon ja joutuu suorittamaan itsemurhatehtävän: lentämään Heecheiden rakentamien suojakilpigeneraattoreiden aktivoimispaikoille ja kääntämään nämä päälle. Näin siis teoriassa. Käytännössä operaation suorittaminen vaatii aivojen hyvää voitelua.

Assassinien taistelulaivasto on jo matkalla kohti Maata, mutta generaattorit saadaan aktivoiduksi aivan viime tipassa. Pieni retkikunta ehtii kuitenkin livahtaa suojakenttien sisäpuolelle ja alkaa hitaasti vaivuttaa Gatewayn henkilökuntaa omien painajaistensa armoille. Ihmiset kun ovat kehittäneet tähän tarkoitukseen sopivan laitteiston – keinotodellisuuden. Lopputaistelu käydäänkin helvetin tulisissa kehdoissa, joissa pääpahana toimivat omat painajaiset.

Onneksi sentään VR (Virtual Reality) on vain kone ja sen logiikkaa rikkomalla on mahdollista vapautua aistiharhojen maailmasta.

Yleisarvosana? TUPLAnami!

Gateway kuuluu ehdottomasti klassikkopelien joukkoon jo sen takia, että Frederik Pohlin romaanin tunnelma on onnistuttu vangitsemaan kylmälle tietokoneruudulle. Lisäksi kunnollinen parseri, korea grafiikka ja erittäin nautittava musiikki vain lisäävät pelinautintoa.

Valitettavasti tämä pelintyypin ystäviä on aika harvassa. Kokeilkaa kuitenkin ennen kuin nappaatte sen Super Mario nelosen kaupan hyllystä tämän namupalan sijaan.

Ossi Mäntylahti

Legend
PC
300,–
Näyttö:
CGA/EGA/MCGA/VGA/SVGA/TGA
Ääni: AdLib/SoundBlaster/Real-Sound/Roland
Ohjaus: N/H
Muuta: Levytilaa 7 megaa
Testattu:
486/VGA/SoundBlaster

Bugi?!

Ainakin arvosteluversiossa näyttää olevan kummallinen bugi. Kun katsoo asevaraston ilmanvaihtokanavaan, sieltä löytyy nappi. Peli ei vain suostu ymmärtämään tätä, vaan väittää kylmästi, ettei mitään nappia ole olemassakaan. Tästä (kuulemma) selviää odottelemalla venttiilin ääressä, kunnes

Toteutus

Erittäin hyvin tehtyä tarkkuus- ja MCGA-grafiikkaa sekä näyttäviä animaatioita. Muzakki ei Dyynille häpeä, eikä parseri lähes koskaan jää kummastelemaan syötettyä sanaa.

Kynnys

Todella kinkkinen, jos ei lunttaa vinkkikirjasta. Englanninkielen on syytä olla ERITTÄIN hyvin hallussa, sillä tekstiä tulee paljon ja se pitäisi vielä sisäistää.

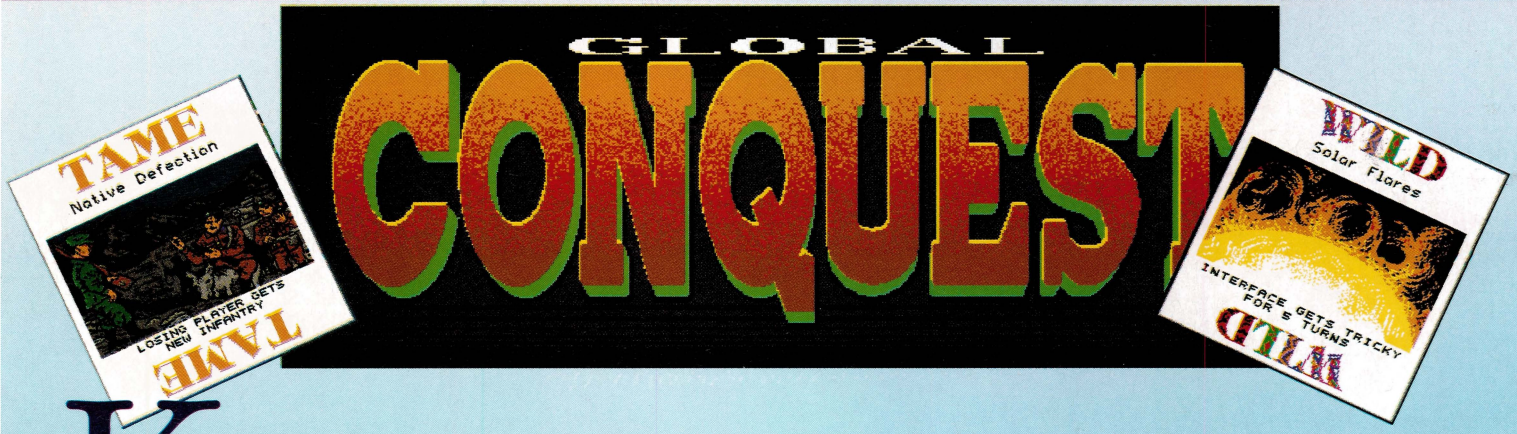
Yhteenveto

Yksi vuoden 92 parhaista seikkailupeleistä, joka tulee viemään vapaa-ajan viimeisetkin rippeet.

94

PELIT HUIPPU

Empiren manttelinperijä



Kaikkihan muistavat vielä vanhan strategiapelin nimeltä Empire, jonka ideana oli hieman viritellyllä CGA-merkkigrafiikalla PC:n ruudulle luodun planeetan valtaaminen. Empiren teknisen toteutuksen karkeudesta huolimatta se jaksoi vangita kokeneenkin pelurin huomion kuukausiksi (kahdeksi vuodeksi –nn), eikä sitä ole vieläkään pyyhitty kaikkien Pelit-lehden koneiden kiintolevyiltä. Parhaimmillaan Empire oli kuitenkin silloin, kun muut planeetan valtaajat olivat ohjelmakoodin pätkän asemesta ihmisiä – entisiä ystäviä, jotka pelin päätyttyä poistuivat paikalta ovea avaamatta.

Myös **Dan Bunten**, yksi kaikkien aikojen tunnetuimmista strategiapelien suunnittelijoista (Modem Wars, Command HQ) on viettänyt aikaansa Empiren ääressä, sillä siinä määrin hänen Global Conquestinsa tätä peliklassikkoa muistuttaa. Peliin on vielä lisätty vino pino uusia tekijöitä, jotka mahdollistavat entistä monipuolisemman kieroilun vastapelurien pään menoksi.

Uutta ja vanhaa

Uusia joukko-osastoja ovat maavoimien perustan muodostava jalkaväki, ja tietysti panssariosastotkin ovat mukana.

Merivoimien yksikkövalikoima on sen sijaan heikentynyt. Poissa ovat sekä hävittäjät, risteilijät että kuljetusalukset. Isoja sotalaivoja edustaa siis vain taistelulaiva, joka tosin pystyy antamaan tulitukea maavoimille, sekä lentotukialus. Ja tietysti sukellusvene.

Kuljetusalusten puute ei ole niin vakava ongelma kuin ensialkuun luulisi, sillä niin jalkaväki kuin tankitkin pääsevät tarvittaessa meren yli. Tosin ne sekä lastautuessaan, purjehtiessaan että maihin noustessaan ovat erittäin alttiita vihulaisen sotatoimille.

Kaikkein tärkein uusi osastotyyppi on komentokeskus, joka on todella vahvasti aseistettu ja pystyy kuljettamaan jopa laivueellista lentokoneita muassaan. Komentokeskuksen on syytäkin kyetä pitämään puolensa, sillä sen menettämällä häviää koko sodan. Jo osuman saanut komentokeskus tärähtää pahasti, mikä näkyy myös sen sisällä istuvan pelaajan tietokonemonitorissa.

Lisäksi poliitikoista voi kouluttaa itselleen vakoilijoita. Buntenin mukaan heistä ei yksinkertaisesti ole muuhun kuin kieroon peliin, ja aseita heille ei voi luottaa. Pelaajalle heistä on kuitenkin hyötyä, sillä he voivat kaapata vastustajalta tietoja sekä paljastaa vihollisen vakoilijoita. Poliitikkojen tapaan he tulevat yhteiskunnalle kuitenkin hyvin kalliiksi eli kellään ei ole varaan kuin enintään kahteen kolmeen vakoojaan.

Osastovalikoiman uusimisen ohella Dan Bunten on laajentanut myös niiden toimintovaihtoehtoja. Etenkin ilmavoimien puolella tästä on hyötyä, sillä lentokoneet pystyvät esimerkiksi kamikaze-iskuihin, kaksintaisteluihin tai pudottamaan laskuvarjojoukkoja vihollisen selustaan. Muuten – noin neljännes laskuvarjomiehistä putoaa päälleen eli aivan ilmaiseksi koukkaus ei onnistu. Samalla osastojen käskyttäminen on helpottunut, ja osastoille on mahdollista määritellä kiertoteitä tai partioreittejä. Tästä on hyötyä erityisesti laivastoja liikuteltaessa. Oikeaan paikkaan partioon käsketty sukellusvene voi upottaa kokonaisen maihinnousulaivaston.

Maailmanluomisessa voi osastoja rajoittaa vastaamaan maailmansotien I ja II osastoja sekä tietysti futuristista sotaa, jolloin komentokeskus astuu mukaan.



Genesis

Empire käytti valmiiksi luotuja maailmoja, mutta Global



Conquest luo jokaista peliä varten uuden kartan. Valmiiden karttojen menettämisen vastineeksi GC tarjoaa mahdollisuuden kontrolloida maailman luomista yksityiskohtaisesti. Pelaaja voi valita maailmansa koon (vaikuttaa peliaikaan), maamassan osuuden pinta-alasta, kaupunkien määrän, löytyvien raaka-aineiden määrän, kaupunkien tuottavuuden, joukkojen huoltokulut, joukko-osastojen symbolit... ad infinitum. Kaikeksi onneksi Bunten on toteuttanut valinnat erittäin sujuvasti eli pelaaja tuskin huomaa, että hän voi kehiä jopa tuhansia erilaisia planeettoja, joilla mellastaa armeijoineen.

Osa maailmaa luotaessa tehtävistä valinnoista menee jopa yli hilseen kuten esimerkiksi modulialaisen filosofian osuuden määrittäminen. Edes ohjekirjassa ei tiedetä, mitä Bunten tällä tarkoittaa ja mihin se vaikuttaa. Ohjeiden kieli poskella -tyylin huomioon ottaen tämä ei kuitenkaan takaa vielä yhtään mitään.

Eräät tärkeimmistä Empireen Global Conquestissa tehdyistä parannuksista on tehty nimenomaan maailman luomiseen. Esimerkiksi optio "raaka-aineet ja niiden välttämättömyys eräiden joukko-osastojen luomisessa" toimii erinomaisesti. Vastustajalta ei tarvitse välttämättä vallata kaupunkeja vaan estää häntä saamasta haltuunsa öljylähteitä ja kaivoksia. Ilman niitä hän ei pysty rakentamaan kuin jalkaväkeä. Samaten kaupunkien koko vaikuttaa siihen, mitä osastoja niissä pystytään rakentamaan ja miten monta osastoa ne pystyvät ylläpitämään. Myös varojen siirto keskuskassan kautta kaupungista toiseen on mahdollista, mutta pankkiirit vetävät universaaliin tapaansa välistä 50 prosentin koron.

Global Conquestissa pystyy luomaan mitä tahansa lyhyen ja yksinkertaisen pikapelin väliltä aina vuorokausia venyvään monimutkaiseen massiiviseen sotaan. Sodan loppu valitaan joko tietyn kierrosmäärän mukaan (3 eri pisteenlaskutapaa) tai kun yksi pelaaja on enää jäljellä.

Sattuman varassa

Maailman luomisen ohella Global Conquestiin on lisätty kahta eri sorttia sattumia, joita edustavat viiden vuoron välein pelattavat sattumakortit. Kesyt sattumat ovat nippa nappa luonnollisia tapahtumia kuten tulvia, epidemioita, planeetanjäristyksiä jne. Villit sattumat voivat olla sitten lähes mitä tahansa Gaian kostosta käyttöjärjestelmän kenkkuilemiseen (luit aivan oikein).

Pelaaja voi onneksi itse valita peliin iskevien sattumien laadun eli ei lainkaan sattumia, kesyjä sattumia tai sekä kesyjä että villejä sattumia. Esimerkiksi allekirjoittanut ei näistä sattumuksista pahemmin perusta, mutta jotkut pitävät kovastikin.

Pelaajilla on myös mahdollisuus nähdä osa tulossa olevista sattumakorteista ennakolta, mutta mitä paremmassa asemassa pelaaja on, sitä epätarkemmin ohjelma vihjailee tulevista tapahtumista. Viimeisenä oleva pelaaja tietää seuraavat kolme tapahtumaa, muttei niiden järjestystä. Johdossa oleva pelaaja saa sen sijaan vihjeensä sekoitettuna korttien pinosta satunnaisesti poimittuihin tapahtumiin.

Samaan tapaan Global Conquest tukee heikoimmassa asemassa olevaa pelaajaa taloudellisesti. Nopeimman siirron tehnyt pelaaja saa keskuskassaansa viiden megataalerin bonuksen, ja mitä pienempi armeija, sen nopeampaa sen käskyttäminen.

Kimppakivaa porukalla

Parhaimmillaan Global Conquest on kuitenkin silloin, kun tietokoneen pelaamat kolme vastustajaa korvataan lihalla ja etenkin verellä. Osa vastustajista voi sijaita myös modeemilinjan päässä, ja MicroPlay on ilmoittanut kehittävänsä pelistä myös paikallisverkon ylitse pelattavan version (nami!). Enää ei tarvitse kierrättää tallennetiedostoa verkon kautta pelaajalta toiselle kuten Empireä taannoin porukalla mätkittäessä.

Yksinkertaisesti siis: Global Conquest on mahtipeli.

Res. alik. Kasvi J.J.J.

MicroPlay Software
PC
320,–
Laitevaatimukset: 286, EGA, (AdLib)
Grafiikka: EGA/VGA (640x350)
Ääni: AdLib
Ohjaus: N/H/J
Testattu: 486/VGA/SB Pro II

Toteutus
Selkeä grafiikka, käyttäjäystävällinen liityntä ja mahdollisuuksia enemmän kuin pieni pää käsittää.

Kynnys
Empireä pelanneelle olematon, muut voivat joutua jopa selaamaan sekoboltsit ohjeet. Jutun juonesta pääsee joka tapauksessa helposti kiinni, mutta vastustajan nitistämiseksi löytyy aina uusia jekkuja – muös vihollisen valikoimista.

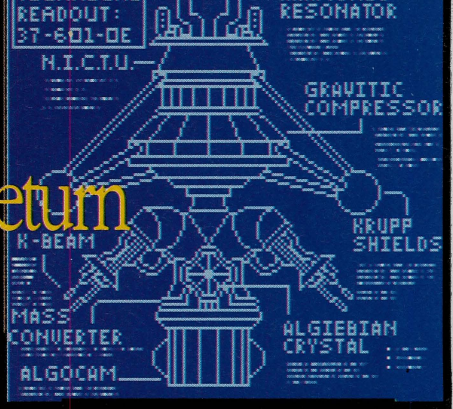
Yhteenveto
Vakavaa riippuvuutta aiheuttava Empire-johdannainen, jota tullaan vielä kiroamaan niin koulujen kuin työpaikkojenkin johtokunnissa – jahka pelaamiselta ehditään.

92

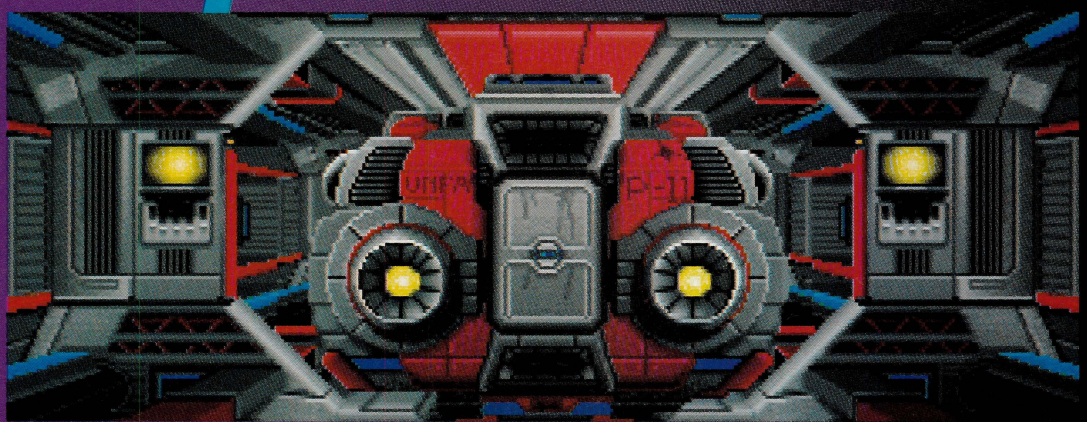
PELIT HUIPPU



PLANET'S EDGE
Point of No Return



Käymättomien korpimaiden soturit



Vuonna 2045 täyttyy ihmiskunnan ikuinen toive kohdata toinen älykäs rotu. Komeetta 2045jun22:72:08:66 osoittautuu muukalaisrodun alukseksi, ja sen kurssi näyttää vievän sen suoraan Maan kiertoradalle.

Kuukausien ajan alukseen yritetään saada yhteyttä, mutta tuloksetta, jonka johdosta otaksutaan tunkeutuja vihamielisiksi, ja kaikki YK:n käytössä oleva avaruussodankäyntiin soveltuva kalusto asetetaan hälytystilaan.

Muukalainen asettuu kiertoradalle ja lyhyen hiljaisuuden jälkeen alkaa peilata ihmiskunnan viestejä takaisin. Väärinkäsityksen johdosta avaruusasema Wu Chen suorittaa muukalaista vastaan iskun kiertoratahävittäjillä. Isku on tehoton, mutta muukalaisen radiolähetykset katkeavat kuin seinään. Pari tuntia ihmiskunta pidättää hengitystään, ja sitten kuusiirtokunta havaitsee valtavan radiovälähdyksen aluksesta maapallon. Kaikki radioyhteydet Maahan katkeavat, ja kun uudet satelliitit saadaan laukaistua, huomataan että koko planeetta on kadonnut.





Maapallon kadotessa sen painovoimakenttä jäi jostakin syystä paikalleen, joten kuusiirtokunta säilyi. Siirtokunta ei kuitenkaan ole omavarainen, ja jotakin pitäisi tehdä ennen kuin vuosi on kulunut. Maapallon hävittänyt radiopulssi kärvensi myös muukalaisaluksen melko pahaan kuntoon, mutta sen tähtiajomoottori jäi kuitenkin niin ehjäksi, että se voitiin kopioida, bonuksena ehjiksi jääneet tietopankit sisälsivät valtavasti ihmisille uutta teknologiaa. Näillä eväillä kuusiirtokunta varustaa ihmiskunnan ensimmäisen avaruusaluksen ja lähettää pienen joukon rohkeasti menemään sinne minne kukaan ihminen ei ole ennen mennyt.

Muukalaisalus yritti ilmeisesti käyttää jotakin uudentyyppistä galaksienväliseen matkailuun soveltuvaa moottoria. Ainoa keino maapallon pelastamiseen otaksutaan olevan kokeen toistaminen. Tähän tarvitaan kahdeksan eri komponenttia uuden driven rakentamista varten.

Karvanoppia ostamaan

Klassisesti uusi alus täytyy varustaa. Ensin rakennetaan varusteita, aseita ja moottoreita siirtokunnan pienistä raaka-ainevaroista, ja sitten survotaan niitä sopivassa suhteessa tarjolla olevaan kokoluokka yhden alukseen, joka vastaa suunnilleen ilmatiivistä kylpyammetta. Aluksi kyseessä on lähinnä kompromissi tulivoiman, nopeuden ja rahtitilan suhteesta.

Oikeastaan ensimmäinen alus kannattaa jättää ihan tyhjäksi rahtia varten, eli ei aseistusta ja pienin mahdollinen moottori, sillä ensimmäinen alus kun ei useimpia vihollisia vastaan taisteltaessa kestä yhtäkään osumaa, vaikka olisi kuinka hampaisiin asti aseistettu.

Tähdet tähdet

Pelin maailmankaikkeudessa riittää tutkimista. Tähtiä on noin sata ja jokaista kiertää planeettoja. Näitä voi käydä skannaamassa kiertoradalta, ja jos malmia löytyy, voi sen siirtää ruumaan Star Trek -siirtimellä. Raaka-aineet ovat todella tärkeitä, sillä käytössä olevat varusteet on yleensä rakennettava itse, eikä kuusiirtokunnan omissa raaka-ainevaroissa ole hurraamista.

Avaruudessa liikuttaessa nopeudet ovat todella valtavia tai sitten aikaa on nopeutettu todella paljon, sillä matka tähdestä toiseen sujuu muutamassa sekunnissa. Toiset alukset havaitaan kymmenien valovuosien päästä(!) ja taistelukin sujuu ihan hyvin myös lähietäisyydellä (joskin skaala heittää pahasti).

Avaruusroolipelissä avaruustaistelu on tietysti tärkeä pointti ja Planet's Edgessä se on toteutettu varsin mallikkaasti. Taistelunäyttö skaalaa näkymää siten, että kaikki taistelussa mukana olevat alukset ovat yhtä aikaa näkyvissä ruudulla. Taistelu on kaksiulotteista ja koostuu pääasiassa alusten kieppumisesta toistensa ympäri tiukoissa kehissä päästäkseen asemaan, josta voi ampua tulematta itse ammutuksi. Taistelu käydään reaaliajassa, aluksen ohjaus ja tulitus käy varsin näppärästi hiirellä. Automaattipilotti tarjoaa Pursue- ja Evade-mahdollisuudet.

Pitkästymisestä ei juuri voi puhua. Maaliin hakeutuvia ohjuksia käyttävät ovat etulyöntiasemassa jonkin aikaa, sillä ne ovat ainoat aseet, joilla on mainittava kantama. Jos vihollinen pääsee liian lähelle, alkaa massdriver-tykkien ja raskaiden röntgenlaserien raaka voima olla taktista hienostelua tärkeämpää. Hyvä neuvo aloittelijalle on pysyä erossa taisteluista siihen asti, että alus on paitsi ainakin neljä pykälää isompi kuin pelin alussa myös täynnä ohjuksia ja raskaita bolt-aseita.

Maassa

Jos alus osuu asutun planeetan kiertoradalle voi sinne lähettää vierailulle nelihenkisen maahanlaskuryhmän. Jokaisella planeetalla on vain yksi paikka mihin siirtyä, eli koko planeetta sijaitsee pelin maailmassa noin hehtaarin alalla. Se ei paljoa häiritse, sillä tämä läntti on yleensä täynnä toimintaa, ja pysyvätpähän pelin ongelmat pienellä alueella.

Muuten pelin juonessa ei ole valittamista, vaikkakin maahanlaskupartio kohtaa lähes poikkeuksetta vihamielisiä olentoja, joita ei tunnu saavan hengiltä edes neljän kranaatinheittimen ristitulella. Saisi vain ne assaut laserit rakennettua, niin...

Maataistelu toimii vuoropohjaisesti eikä siinä pitäisi olla mitään outoa roolipelejä ennen pelanneille. Käytettävissä olevat optiot valitaan ruudun reunalla olevista valikoista. Hyvä idea on osumisprosentin näyttäminen kursorissa kun pelaaja liikuttelee tähtäintä ympäriinsä.

Pelin käsitys keskusteluista on roolipeliksi todella outo. Pelaaja voi vain valita talk/communicate-toiminnon, ja toinen osapuoli joko ei vastaa tai lyö ruutuun jotakin tekstiä, joka on sama jokaiselle tietyn lajin edustajalle. Sama ongelma on vieraiden alustenkin kanssa, communicatea seuraa joko kaupankäynti tai taistelu. Jessus, eihän tällaista ole nähty sitten kuusnelosen kulta-ajan!

Erikoinen yksityiskohta on se, että miehistöä ei luoda itse, vaan se on joka kerta sama neljän eri alan spesialistin muodostama joukko plus kapteeni, eli pelaaja joka ei suoranaisesti osallistu mihinkään. Kun kuolema yllättää, kloonataan vain uusi miehistönjäsen Moonbasessa. Näistä klooneista ei tule aivan identtisiä, vaan kyvyt muuttuvat satunnaisesti joka kerta.

Toteutukseltaan Planet's Edge on hieno. Alun demo Star Wars -teksteineen ja upeine animaatioineen virittää tunnelman todella korkealle ja Roland soittelee taustalla ihan mukavaa musaaa ja todella jykeviä efektejä. Pelin aikana grafiikka on keskimääräistä parempaa ultimatyyppistä roolipelisellaista. Keskustelumokasta huolimatta Planet's Edge om kannattava ostos avaruusroolipeleistä kiinnostuneelle. Valtavassa peliavaruudessa riittää tutkimista viikoiksi.

Mikko Rintasaari







New World Computing/U.S. Gold
PC
450,–
Näyttö: VGA/MCGA
Ääni: Roland/AdLib/Sound Blaster/Tandy 3-voice/DAC-sound
Ohjaus: N/H
Testattu: PC

Toteutus
Teknisesti hieno, mutta mikä roolipeli se semmoinen on, jossa ei voi edes keskustella aktiivisesti!?!

Kynnys
Varsin korkea. Aluksi tulee päihin jokaiselta vastaantulevalta piraattialukselta, ja maapartiot purevat nurmea loppuun asti, vaikka kuinka olisi kevlaria yllä ja sinkoja olalla.

Yhteenveto
Puutteistaan huolimatta uskomattoman kiinnostava peli. Kenties syynä on hieman epätavallinen skenaario, kenties hyvin toteutettu avaruustaistelu, mutta tämä peli kyllä tuottaa punaisia silmiä.

86



Tour of Duty #4: Dornier DO-335 Pfeil

Ja Kuukauden SWOTL-levyke tuli taas! Tällä kertaa siltä löytyy saksalainen Dornier DO-335 Pfeil, toisen maailmansodan nopein ja osapuilleen viimeinen potkurikone. Sen osallistumisesta taistelutoimintaan ei kuitenkaan ole tietoja, koska Hitler ei pitänyt koneesta.

Pfeil on ainakin kiinnostavan näköinen: yksi potkuri edessä ja toinen takana. Aseistus koostuu yhdestä 30 mm tykistä ja kahdesta 15 mm konekivääristä. Että semmoinen leija.

Siinä missä P-38 ja P-80 ovat jotain uutta tarjoavia levykkeitä, ovat sekä He-162 että Do-335 Taas Yksi Saksalainen Suihku/Potkurikone. Do-335 sopii alan harrastajille ja perfektionisteille.

Nnirvi

Lucasfilm
PC
Vaatii alkuperäisen Secret Weapons of Luftwaffen.
Testattu: 386/VGA

80

Supertetris

Ensin oli Tetris. Sitten kaatui kommunismi. Yhteensattuma vai hieno suunnitelma?" kertoo manuaali. Nyt tulee Supertetris, mikä tai mitä kaatuu? Ainakin työt päälle.



Uutta Superissa on ensinnäkin "kopiosuojaus" eli alkuruudussa kysytään kysymys, johon vastaus löytyy helposti manuaalin sivumarginaaleista. Tiesittekös muuten, että Moskovan sirkuksen koulun motto kuuluu "Tasapaino on parempi kun pää on täynnä"?

Jokaisen kentän taustalla on (upeita) kuvia Moskovan sirkuksesta, harmi, kun ei ehdi pelatessa ihailemaan. Idea on tietysti ennallaan, eli seitsemän erimuotoista kappaletta tipahtelee kasvavalla vauhdilla yläreunasta, ja ne pitäisi kääntelemällä sovittaa yhtenäisiksi riveiksi.

Vaan kenttäpä ei alakaan tyhjänä vaan rivejä on jo aikamoinen kasa. Välissä pommeja, aarteita ja vesihanoja, joilla on kullakin oma tehtävänsä. Esimerkiksi pommiin osuessa räjähtää melkoinen aukko (huonosti pelaten keskelle) rivejä.

Jokaista täyttä (ja poistuvaa) riviä kohden saa kaksi pommia. Joten rivejä kannattaa poistaa harkiten, muuten mahtava pommikasa aiheuttaa suunnattoman suuria reikiä keskelle rakennelmaa. Tetriksestä poiketen Superissa tavoitteena on alimmaisen rivin poistaminen, joten rakennelman korkeudella ei ole niin väliä. Lisäksi paloja on rajattu määrä, joten kentän lisäksi aika loppuu.

Superissa on enemmän ajattelutyötä, enemmän mahdollisuuksia kikkailuun. Sen vuoksi se on vaikeampi ja aika kuluu nopeammin. Ja ne työt kaatuvat...

Sari Alho

Spectrum HoloByte
PC
350,–
Testattu: 386/VGA

UPDATE-AMIGA

D/Generation

Singaporen geeniteknologian tutkimuslaitoksella riehuu tappava virus. Paikallinen tiedemies, Derrida, on tilannut Jyväskylän geenilabrasta paketin, jonka sisällöllä virus talttuu. Pelaaja ottaa pakettia kuljettavan kuriirin roolin ja hänen on toimitettava tilaus pilvenpiirtäjän 90. kerroksessa lymyävälle Derridalle. Urakka alkaa kymmenen kerrosta alempaa.

DG on paluu seikkailupelien aamunkoitteeseen, sillä se on yksinkertainen isometrinen seikkailupeli, joka ei monipuolisuudella mahtaile. Tsuppari porhaltaa pitkin huoneita, ammuskelee laserillaan viruksen olomuotoja ja varoo rakennuksen turvajärjestelmiä. Lisäksi on pelastettava laitoksen henkilökuntaa.

Amigan DG ei PC-versiosta eroa. Grafiikka on valjua ja alkeellista. Pienet suttuiset spritet nytkivät kehnosti animoituina. Harvat ääniefektit ovat sentään kohtuullisia. Objektien manipulointi on suoraviivaista ja jutustelutuokiot rajoittuvat enterin painelemiseen. Kytkimien ja laattojen painelu on nimittäin perin yksitoikkoista puuhaa, mikä panee mietityttämään, mitä varten peli on edennyt ideointitasoa pidemmälle.

J & P. Piira

Mindscape
Amiga, ST, PC
350,–
1 Mt, ei tue lisälevyasemaa/kiintolevyä
Testattu: Amiga

69





UPDATE-AMIGA

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

Guybrush on lopulta saapunut Amigaan etsimään Big Whoop -aarretta aavepiraatti LeChuck kintereillään. Joidenkin amigistien mielestä jopa eksynyt, sillä PC:n MI 2 oli sen verran laaja, että pelin kääntäminen Amigaan tuntui liian suurelta taakalta. Paketin avaaminen ei epäilyksiä haihduta. Syliin putoaa PC-pelejä esittelevä vihkonen ja 11 levykettä! Intro nykii ruutuun rankan korpunpyörityksen jälkeen, kunnes päästään itse peliin. Samalla epäilyksen tumma pilvi hälvenee poudaksi.

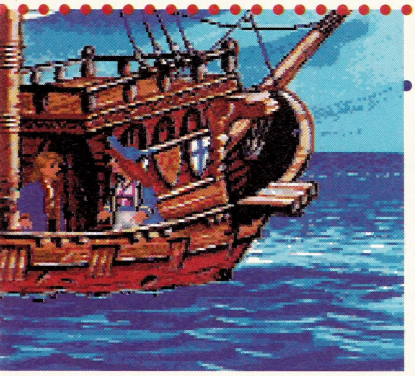
Graafisesti Amiga-ja PC-versiot ovat identtiset. Mihinköhän PC:n 256 väriä on hukattu, jos Amigassa saadaan samanlaista jälkeä kahdeksan kertaa pienemmällä paletilla! Toki muutama ruutu on suttuisempi, mutta ne rajoittuvat yhden käden sormiin. Vastapainoksi monet skenaariot ovat jopa kauniimpia kuin PC:ssä, eikä yksi käsi niiden laskemiseksi riitä.

Valitettavasti Amigan ääniä ei ole osattu hyödyntää. Musiikinluritukset raastavat korvia ja reggae-musiikki jää vain lupaukseksi takakanteen.

Jenkkiohjelmoijilla on tapana levittää dataa korpuille miten sattuu, mutta tällä kertaa tulos ei ole niin masentava kuin otaksuisi. Pelaaminen sujuu ilman kiintolevyäkin, eivätkä latausstauot vaadi kahvi-ja pullavarastoja tietokoneen ääreen. Kyvykkäämmät koodaajat olisivat taatusti saaneet pelin vähemmille levyille ja rationaalisemmin levitettynä.

Guybrushin toinen seikkailu kyllä vääntää kasvolihaksia, mutta silti pelissä on lievä kerran pureskellun maku. Paikoitellen huumorissa on lipsahdettu Sierran linjoille, mikä EI ole positiivinen seikka. Seikkailupeliote on välillä pinnallisen tuntuinen. Amigan MI 2 ei suinkaan ole huonompi kuin PC-versio, onhan peli sama koneesta riippumatta. LeChuckin paluu on silti seikkailupelien aatelia, mutta todistaa samalla, että vielä on parantamisen varaa.

J & P. Piira



Lucasfilm
Amiga, PC
350,–
Vaatii 1 Mt, lisälevari
Tukee kiintolevyä
Testattu: Amiga 1 Mt

91

PELIT HUIPPU

UPDATE-AMIGA

Megafortress

Yli vuosi sitten ilmestynyt Three-Sixty Pacificin pommikonesimu on saanut raahattua raskaan runkonsa vihdoinkin Amigaan. Megafortressissa lennetään tavallisesta B-52:sta kehitettyä parannettua versiota EB-52, joka on pullollaan elektroniikkaa.

Pommikonesimuja ei pahemmin ole tehtykään ja vielä vähemmän suihkupommikoneista, joten sinänsä mielenkiintoinen julkaisu. EB-59:lla ei tosiaankaan vedetä 9G:n silmukoita, vaan puolustus lepää elektroniikassa ja hyökkäys taas massiivisessa aselastissa.

Aihettaan lukuunottamatta Megafortress sitten edustaakin normaalia toisen sukupolven simua eli siipimiehiä ei ole ja tehtävät ovat sarjamuotoisia. Pelaaja huolehtii itse kaikista miehistöpaikoista.

Grafiikka on peliin sopivaa, joskin ulkoisilta osiltaan hitaahkoa. Laiskahko päivitysnopeus ei pahemmin haittaa, koska alla kuitenkin on raskas pommikone, ei 9G:tä vetävä hävittäjä. Valitettavasti ohjelmaa muuten ei ole Amiga-sopeutettu. Jos ohjelma veivaa korppua useamman kerran jo lisättäessä moottorien kierroslukua (päivittää kaasuvipujen asentoa), niin jossain on vikaa. Megafortress on korpuilta pelatessa hirveä levarinkiduttaja.

MIGejä paljon pahempana uhkana pommarille ovat GURU MEDITATION -pelaamisentorjuntaohjukset, jotka saivat vähän väliä Amigan pakkolaskuun käyttöjärjestelmään.

Jälleen yksi esimerkki hyvän pelin pilaamisesta lonkalta tehdyllä käännöstyöllä. Ehkäpä pari megaa muistia ja kiintolevy tekisivät Megafortressista pelattavan.

Nnirvi

Three-Sixty Pacific/Mindscape
Amiga, PC
1 Mt, tukee kiintolevyä
Testattu: Amiga 1 Mt

70

UPDATE-PC

Powermonger

Vain kaksi vuotta ja rapiat kesti Bullfrogin Powermongerin valuminen Amigasta PC-koneisiin. Powermongerin idea on valloittaa iiiso saariryhmä. Pelaaja on joukkonsa kenraali ja valloittaa kyliä, ryöstää ruokaa, värvää miehiä ja saa uusia komentajia myös joukkoonsa.

Mongerin tavaramerkki on äärimmilleen viety graafinen yksityiskohtaisuus. Muun muassa taisteluissa kuolevat lentävät enkeleinä taivaaseen ja haikarat tuovat uusia asukkaita. Joka asukkaalla on nimi, ammatti ja asuinpaikka.

Kaikkien mahdollisten toimintojen (sotiminen, keksiminen, värväys, ruoanhankinta) lopputulos määräytyy valitsemalla yksi kolmesta aggressioasteesta ja lopputulos on, että pelaaja ei oikein koskaan tiedä mitä tapahtuu.

PC-Powermongerissa väriä on lisätty, samplatut efektit ovat lähes yhtä hyviä kuin Amigassa (SoundBlaster), kiintolevy parantaa pelattavuutta mutta ennen kaikkea se vihdoinkin pyörii tahmaamatta. Teknisesti siis PC-Monger on erinomainen.

Powermonger on aina jakanut pelaajat kahtia: toisten mielestä se on yksi maailman parhaista peleistä, toisista korea kuorrutus kätkee pitkäveteisen ja liian rajoittuneen strategiapelin. Minä edustan jälkimmäistä kantaa.

Nnirvi

Electronic Arts
PC, Amiga
350,–
Testattu: 386/VGA

80



UPDATE-WINDOWS

SimCity for Windows

Net PC:n käyttäjät, jotka eivät suostu poistumaan Windowsista voivat huokaista helpotuksesta. Myös heille alkaa löytyä sivistyneitä pelejä, kärkijoukossa Maxis-ohjelmatalon mennävuosien hitti SimCity. SimCityn Windows-versiota onkin odoteltu, sillä SimCity on kaikkine karttaja käppyräikkunoineen sekä hiiriohjauksineen kuin tehty graafista Windows-käyttöympäristöä varten.

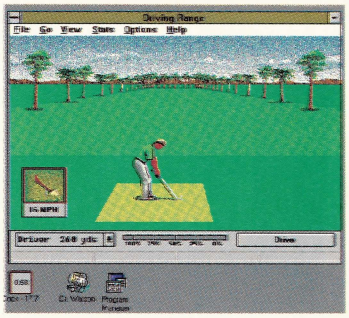
SimCity for Windowsia vaivaa kuitenkin sama ongelma kuin muitakin Windowsille tehtyjä pelejä – tai yleensä Windows-ohjelmia, jotka eivät ole Microsoftin omaa käsialaa. Se kaatuu silloin tällöin, yleensä noin kerran päivässä tai kahdessa. Lisäksi työkaluvalikko hukkuu välillä näkyvistä kunnes kaupunkisuunnittelukartta ikonisoidaan ja avataan uudelleen. Myös näytöllä liikkuvien laivojen, junien ynnä muiden kapistusten taustavärien hallinnan kanssa on pieniä ongelmia.

Vaikka SimCityn Windows-versio onkin tehty Windows 3.X-ympäristöön, se ei osaa hyödyntää 3.1:n ääniominaisuuksia vaan piipittelee PC:n omaa kaiutinta. Tylsää. SimCityn uudesta versiosta olisi suonut löytävänsä jotain uuttakin eikä pelkästään samaa vanhaa uudessa paketissa.

JJJ Kasvi

Electronic Arts
PC
350,–
Testattu: 386/VGA

83



UPDATE-WINDOWS

PGA Tour Golf for Windows

Pelien Windows-versioita tipahtelee tasaiseen tahtiin markkinoille. PGA Tour Golf for Windows on varsin mukava golfpeli, joka on ilmestynyt DOS-versiona jo aikoja sitten. Accessin Links on parempi, mutta PGA Touria pelailee varsin mielellään, olihan se ennen Linksiä yksi PC:n kärki-golfeja.

DOS-versio on onnistuttu kääntämään Windowsille varsin mainiosti. SoundBlasterin taustamusiikki tosin taukoaa vaihdettaessa taskia, mutta aktiivisena sovellutuksena peliä ajettaessa

NYT BiTTI MIKRO

ELOKUU 8/92, HINTA 21,50

- VUODEN YLLÄTTÄJÄ - MIRACLE
  Väsymätön pianonsoiton opettaja (Amiga, PC, Nintendo)
- Vertailussa: EDULLISET TEKSTURIT
  Mikrolla kirjoittaminen on helppoa ja halpaa
- AMIGA 600HD - VIISAS VALINTA
  Amiga hyötymikrona
- DELUXE PAINT IV-KURSSI ALKAA
  Opi käyttämään suosituinta piirto-ohjelmaa
- KOELENSIMME OIKEAN LENTO-SIMULAATTORIN!



NYT LEHTIPISTEISSÄ!

lyhyesti lyhyesti

ei äänipuoli kärsi lainkaan. Taustalla pyörivä peli ei liiemmin verota systeemin resursseja.

Peliä pelailee varsin mielellään ihan pelkällä näppäimistöllä, sillä käytännössä pelaamiseen ei tarvitse kuin välilyönnin napauttamista tismalleen oikeaan aikaan. Lisäksi alt-F4 on hyvin näppärästi painettavissa, jos pomo sattuu törmäämään yllätyksellisesti huoneeseen.

Kaiken kaikkiaan PGA Tour Golf on tervetullut lisä Windows-pelien kasvavaan joukkoon. Erittäin mainiota toimistoviihdettä kuvaruutugolffareille, vaikka onlinehelppi on unohdettu kokonaan.

PGA Tour Golfiin on myös ratalevy Tournament Course Disk, joka sisältää kolme lisärataa: Honda Classicin, Phoenix Openin ja Federal Express ST. Judgen.

Ossi Mäntylahti

Electronic Arts
PC
300,–
Näyttö: VGA 256 ja 16
Ääni: AdLib, Pro Audio Spectrum, SoundBlaster(pro), Roland
Ohjaus: N/H
Muuta: Levytilaa 7,8 megaa, minimi 2 megaa RAMmia 16 värillä ja 4 megaa 256 värillä, väh. 16 MHz:n prosessori
Testattu: 486/VGA/SB/8M

86

UPDATE-AMIGA

Civilization

MicroProsen uusin ja kunnianhimoisin megaeepos on vihdoin ja viimein myös Amiga-käyttäjien ulottuvilla. Väpättävä hiirenkohdistin, tahmeat valikot, runsaat näppäinkomennot ja monet muut Amiga-ihmisen painajaiset kielivät pelin PC-alkuperästä. Heti perään on kuitenkin todettava Civilizationin olevan poikkeuksellisen onnistunut käännös esimerkiksi Railroad Tycooniin verrattuna – grafiikka on siedettävän selkeää, vähät värisävyt kohdallaan ja harvat äänet poikkeuksellisen onnistuneita. Pelissä on jopa pieniä parannuksia alkuperäisversioon nähden.

Civilization vie neljä korppua tai vaihtoehtoisesti 1,8 megaa kiintolevyltä. Pelaaminen sujuu jo kahdella levarilla, sillä levynvaihdot on saatu minimoitua kiitettävän vähiin. Kuitenkin vasta kiintolevylle installoituna ja kunnon muistilla imperiumin luonti pääsee vauhtiin ja pelistä pystyy nauttimaan latausaikojen ollessa pahimmillaan sekunnin luokkaa. Pakkauksessakin todetaan pienellä prantillä "Hard disk recommended". Itse peli on joka tapauksessa erinomainen ja pakkohankinta jokaiselle luomispeleistä kiinnostuneelle.

Vähimmäisvaatimuksina on 1 Mt muistia (1,5 mikäli koneessa on kiintolevy) ja pelin luvataan toimivan kaikissa Amiga-malleissa A1000:tta lukuunottamatta.

Tero Lehtonen

MicroProse
PC, Amiga
320,–
Testattu: A500 WB1.2, A2000 WB1.3 + kiintolevy

90

PELIT HUIPPU

STOP PRESS

Me haluamme julkaista peliarvosteluja, joissa pelit on huolella testattu. Siksi kesän pelitulvasta siirtyy seuraavaan lehteen ajan- ja tilanpuutteen vuoksi seuraavia arvosteluita:

Prophecy of The Shadow (SSI)
Faerytalemainen roolipeli, ensivaikutelma ei hirveän lupaava.

Crisis in The Kremlin (Spectrum Holobyte)
Mielenkiintoisen tuntuinen simu Neuvostoliiton hajoamisesta.

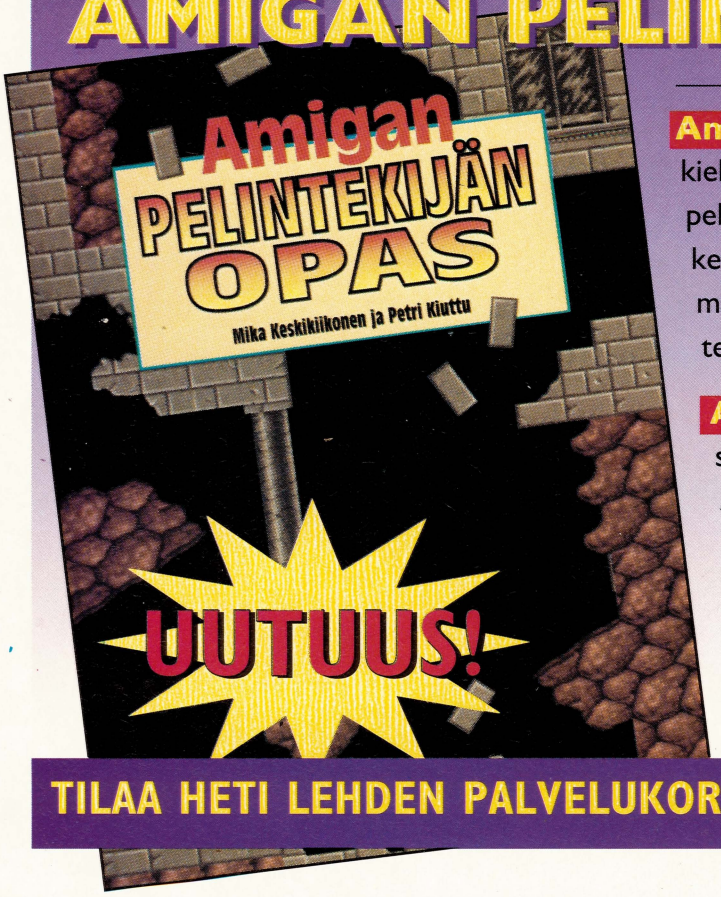
Conflict In Korea (SSI)
Mannaa strategistille.

Plan 9 From Outer Space (Gremlin)
Graafinen tekstipeli kuuluisasta Ö-elokuvasta (video mukana paketissa).

The Two Towers (Electronic Arts)
Jatko Lord of The Rings -roolipelille, ykkösestä pitäneet ainakin ilahtuvat.

Guy Spy And Crystals of Armageddon (Readysoft)
Dragon's Lairilta näyttävä, mutta jopa pelin sisältävä laserpelimäinen toimintarähellys.

AMIGAN PELINTEKIJÄN OPAS



Amigan Pelintekijän opas vie sinut peliohjelmoinnin kiehtovaan maailmaan. Kirjassa opetetaan tekemään omia pelejä aina ideasta lähtien. Opit käyttämään blitteriä ja tekemään vierityksen kaikkiin suuntiin, sekä opit hyödyntämään Amigan tehoa vektorigrafiikkaa tehdessäsi. 16 lukua täyttä asiaa!

MUKANA LEVYKE!

Amigan Pelintekijän opas on ensimmäinen kirja, josta voit myös lukea Amigan lisälaitteiden hyödyntämisestä peleissä ja levyasemien hallinnasta. Kirjan liitteissä on lisäksi apuprosessoreiden muistikartta, käskyjen suoritusajat, hardware-lataaja ja valmiin peliohjelman listaus.

271 sivua, hinta vain 150 mk!

TILAA HETI LEHDEN PALVELUKORTILLA TAI PUHELIMITSE (90) 120 671

OHJELMALEVYKE AMIGALLE

C=lehdissä vuonna 1991 julkaistut ohjelmat on nyt koottu yhdelle levykkeelle!

Mukana:

- Gadgetit käyttäjän avuksi
- Gadgetit, jokapaikan liukusäätimet
- Ikkunat ja näytöt auki
- MyMenu: Omia valikoita
- Oma ohjelma boottilohkoon
- Sano se suomeksi
- StarBoot V1.0

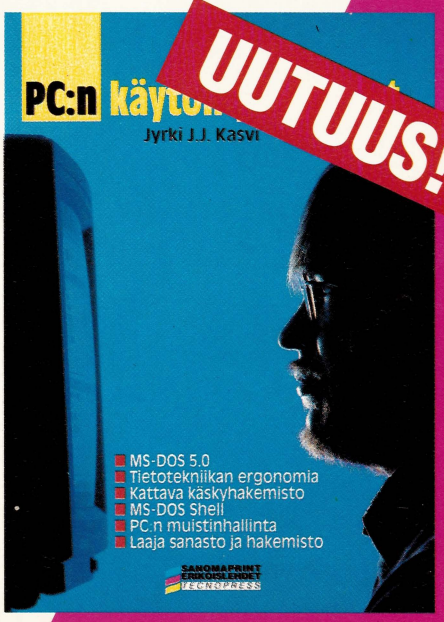


TARJOUSHINTAAN 49 MK!
(norm. 69 mk) + lähetyskulut 18 mk

TILAA LEHDEN PALVELUKORTILLA!

PC:N KÄYTÖN PERUSTEET

Jyrki J.J. Kasvi



176 sivua

A5-kokoinen hinta 125 mk + lähetyskulut 18 mk

SANOMAPRINT ERIKOISLEHDET

Kornetintie 8
00380 Helsinki

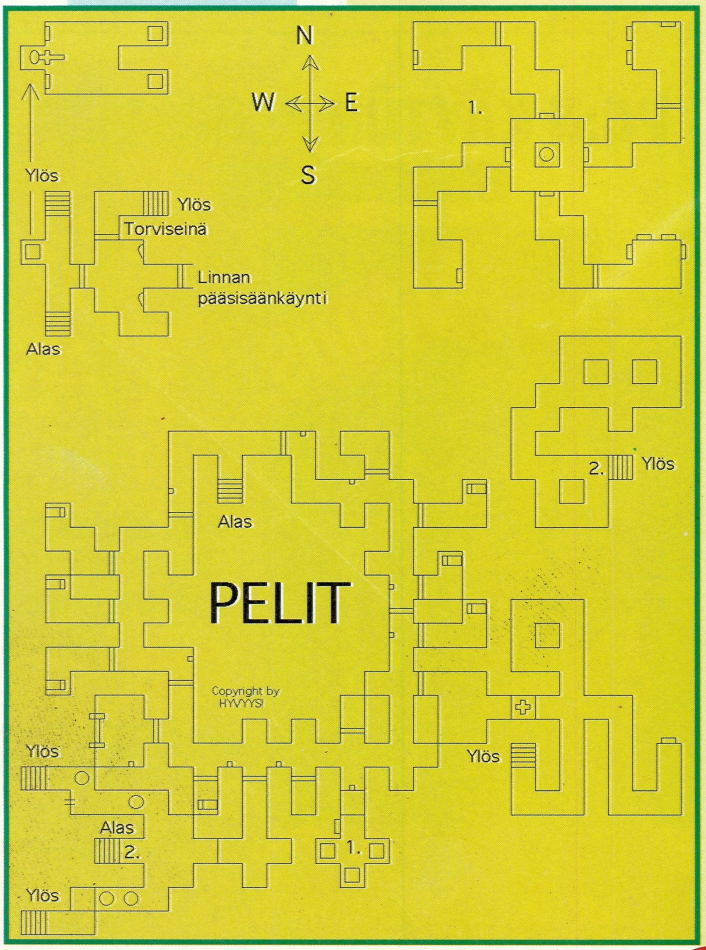
TILAA NYT PUHELIMITSE (90) 120 671

Ratkaise Tuulten tuomaa OSA 1

Eye of the Beholder II

The Legend of Darkmoon

Darkmoon on varmasti yksi tämän hetken suosituimmista peleistä, varsinkin nyt, kun amigistitkin ovat jo omansa saaneet. SSI otti huomioon ykkösosasta saamansa palautteen kehittäessään jatko-osaa ja onnistuikin varsin hyvin: hirviöt ovat vahvempia ja ongelmat kinkkisempiä kuin ykkösosassa.



Koska PelitSeis?-palsta täyttyy kyselyistä julkaisemme nyt Darkmoonin kartat ja vaikeimpien kohtien ratkaisut. Peli on kuitenkin niin pitkä ja laaja, että ratkaisu oli pakko pistää kahtia. Nyt siis ensimmäinen osa, jatko ensi numerossa.

Kartoista näkyvät seinänappien paikat ja avaimet (K). Pienet nipukat ovat joko avaimenreikiä tai seinänappeja, hieman suuremmat seinillä olevia laattoja tai seinävaatteita. Käytävillä olevat painolaatat ja kuopat on merkitty isommalla ympyrällä. Kaikilla avaimilla ei ole varmaa paikkaa, sillä muutamat niistä ovat hirviöiden hallussa. Pelissä ei ole yhtään ylimääräistä avainta, joten kaikki on löydettävä.

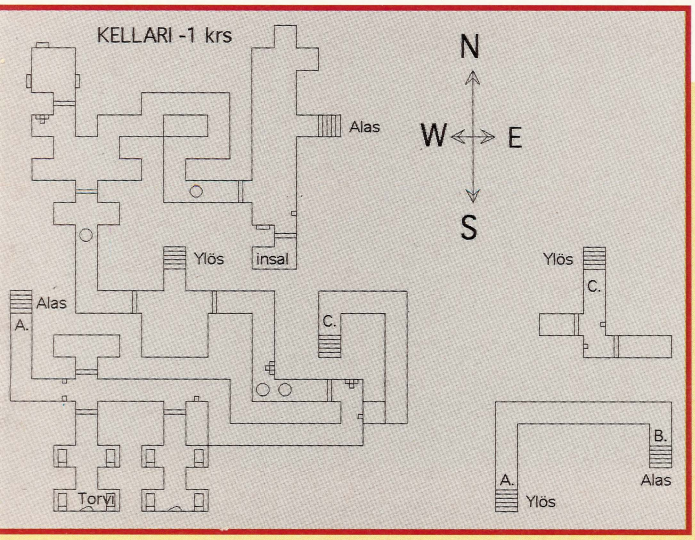
Ensimmäinen torvi

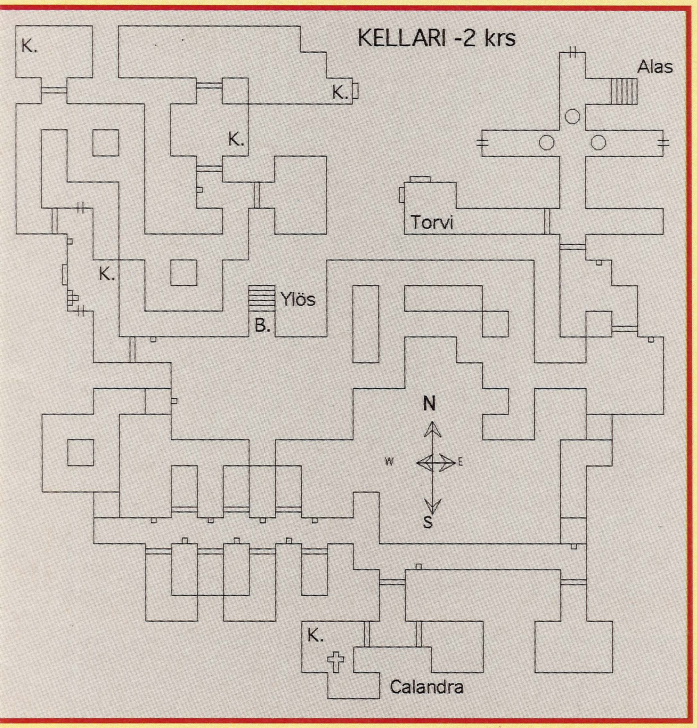
Peli alkaa linnaa ympäröivästä metsästä. Ykkösosan läpipelanneet voivat luonnollisesti jatkaa samalla joukolla, mutta peliä ensi kertaa pelaavien kannattaa harjoitella miekankäyttöä ennen sisätiloihin siirtymistä. Metsikön koluamisesta ei ole varsinaisesti mitään hyötyä, mutta on siellä sisäänkäynti kellariin, josta saa ensimmäisen loitsun ja haarniskan. Maisemia katsellessa löytyy myös tikari, repullinen kiviä ja haudoista kaivelemalla muutamat luut, joille ei ole käyttöä.

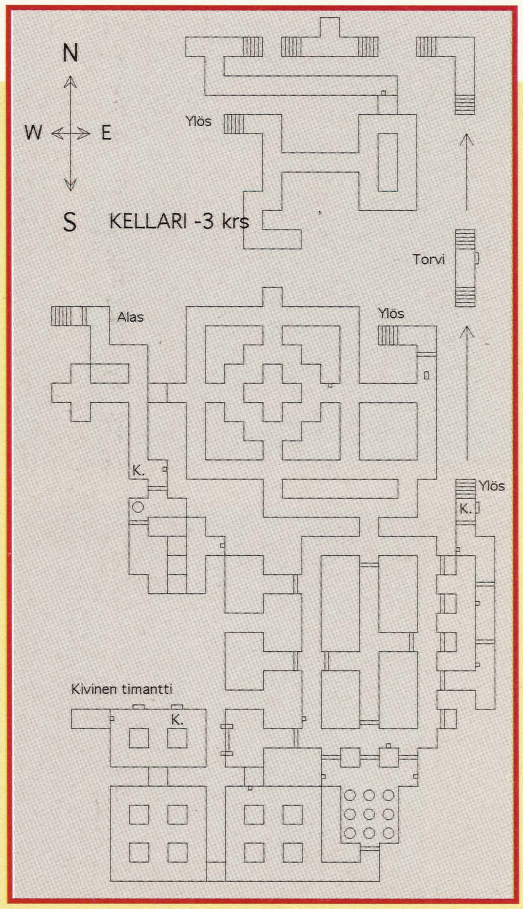
Linna koostuu muutamasta osakokonaisuudesta, joista jokainen vie kohti lopullista päämäärää, ja joista jokainen on myös suoritettava. Ensimmäiseksi on suunnattava linnan kellareihin ja etsittävä neljä torvea. Linnan neljä kellarikerrosta sisältävät runsaasti seinänappeja ja illuusioseiniä, jotka kannattaa merkitä ylimääräisillä esineillä.

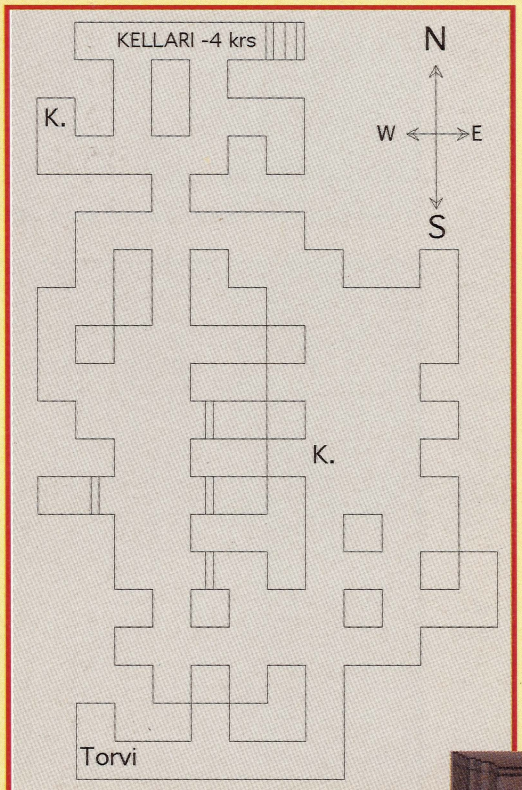
Alhaalla kellarissa suunnista kellarin oikeanpuolimmaiselle ovelle. Kolua muutama käytävänpätkä ja tapa pari hämähäkkiä, jotta saat jatkon kannalta tärkeät avaimet. Jätä toistaiseksi Insal-niminen konna selliinsä,











tarvitset häntä kuitenkin myöhemmin, mikäli joukkoon ei kuulu yhtään tiirikointitaitoista jäsentä eli Thiefiä.

Insalin sellin viereiseltä seinämältä pääsee kahden hämähäkin asuttamaan paikkaan, josta löytyy ruskea avain, haihtuva kallo, pari loitsua ja kartta. Avaimella pääsee sisään kellarin aulan toisesta ovesta, toisen oven saa auki tiirikalla. Mikäli onnistut putoamaan ansakuoppaan, heitä tikari sellin oven takana olevaan painikkeeseen.

Jatka matkaasi, kunnes olet ohittanut kolme vastaan tulevaa huoneistoa. Yksi luukuista aukeaa ilman avainta, kun kävelet sen ohi, kahteen muuhun sait avaimet matkalta. Lahdattuasi asunnonhaltijat olet löytänyt ensimmäisen torven.

Toinen torvi

Nyt on aika palata katsomaan yläkertaa, mutta hae ensin Insal. Tätä paatunutta suurrikollista ei kannata ottaa mukaan lainkaan, mikäli joukkueessa on tiirikan käyttöön erikoistunut jäsen. Insalin mukaanotto tietää unettomuutta, sillä jos nukkuu, konna häipyy ja vie osan tavaroista mennessään.

Vapauta ensin vartiomies palveluksesta, mutta lähde etenemään vastakkaisesta ovesta. Insal tiirikoi auki ne ovet, joihin ei ole avaimia. Ovi, jossa on suu, aukeaa vasta kun kämmenpohjiisi on palanut Darkmoonin merkki, toiseen saa avaimen myöhemmin.

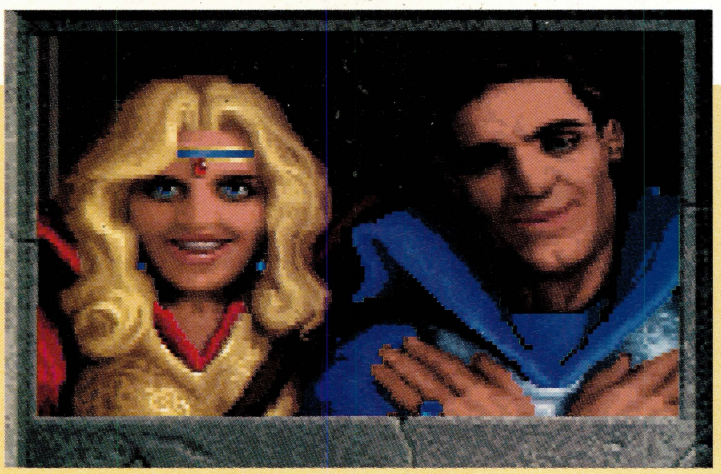
Yläkerran ilmanvaihtoa voi parantaa hajottamalla ikkunat, ja tyynynpäällisiä tutkimalla löytyy avain. Syvennyksissä olevia koristuksia hajottamalla avautuu salakäytävä, josta pääsee hakaristin muotoiselle alueelle. Asettamalla jalokivet samaan lokeroon pääsee tutkimaan yhtä haaraa, yksi näistä haaroista on surmanloukku.

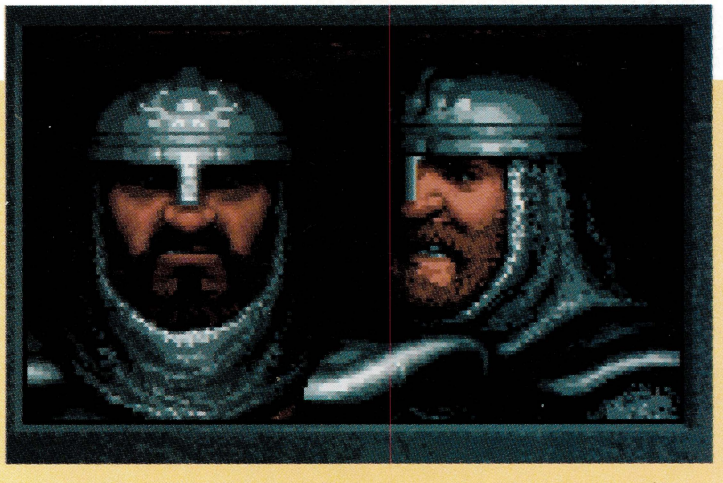
Pudota Insal kyydistä viimeistään nyt, ja jatka matkaa kohti toista kellarikerrosta, tee kuitenkin paljon Lightning Bolt ja Remove Paralysis -taikoja. Jotta pääsisi jatkamaan seuraavaan kellarikerrokseen, pitää löytää kaksi sinipäistä Darkmoon-avainta.

Lännessä olevan oven takana on huone, jossa olevaan lokeroon saa avaimen vetämällä vivusta ja perääntymällä ennen kuin tulipallo osuu kohdalle. Kartan pohjoisosassa olevassa hallissa on toinen avain, mutta se on taistojen takana. Luurankoritareihin tepsii parhaiten teräs, mutta velhoihin, jotka pyrkivät jähmettämään porukkasi taistelukyvyt, toimivat parhaiten Lightning Boltit. Kerroksesta saat myös kaksi kantajaa lisää. Hamassa tulevaisuudessa tarvitset kuusi kivenmurikkaa, joten ne voit ottaa mukaan.

Avaimilla pääsee kellarin itäisellä laidalla olevista ovista ja löytää toisen torven.







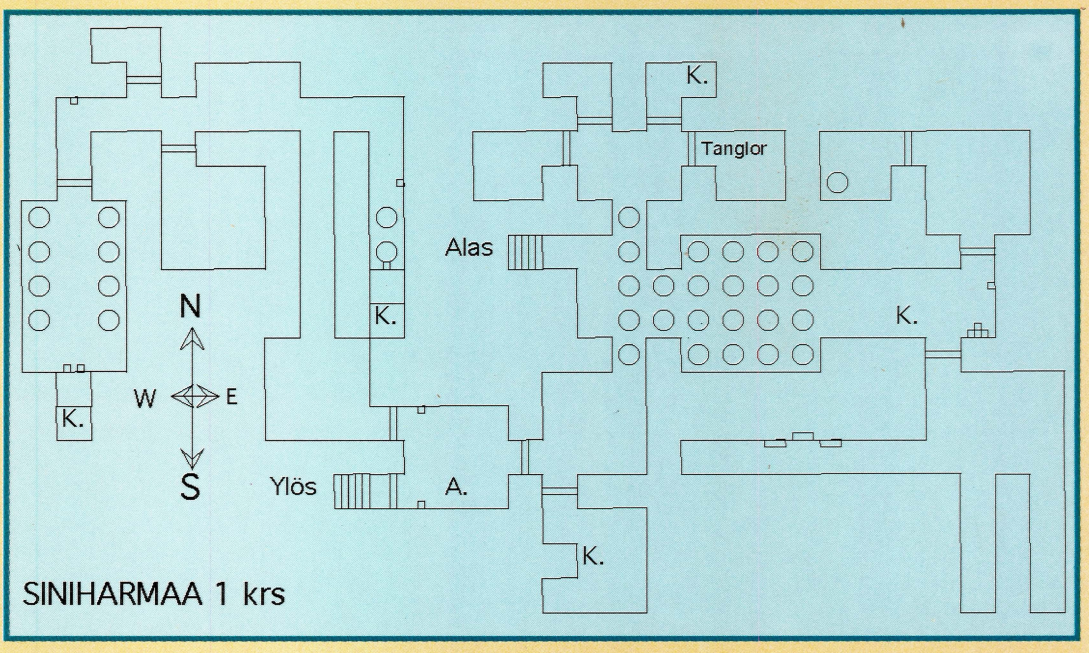
Kolmas ja neljäs torvi

Kolmanteen kellarikerrokseen pääsee hajottamalla karttaan merkityn portaikon edessä olevan kiviseinän miekoilla. Ennen sinne menemistä nuku ja tee taikoja valmiiksi, sillä seuraavissa kahdessa kerroksessa painajaisunet estävät nukkumisen.

Gelatiinikuutioista ei ole muuta haittaa kuin hidastelun myötä koituva ase- ja haarniskakato, margoylet sen sijaan muodostuvat helposti riesaksi. Huoneesta, jossa on yhdeksän painolaattaa lattiassa, pääsee etenemään asettamalla esineet laatoille rastin (X) muotoon. Kivinen timantti toimii teleportterin avaimena, jolloin matkalaiset voivat käydä yläkerrassa lepuuttelemassa.

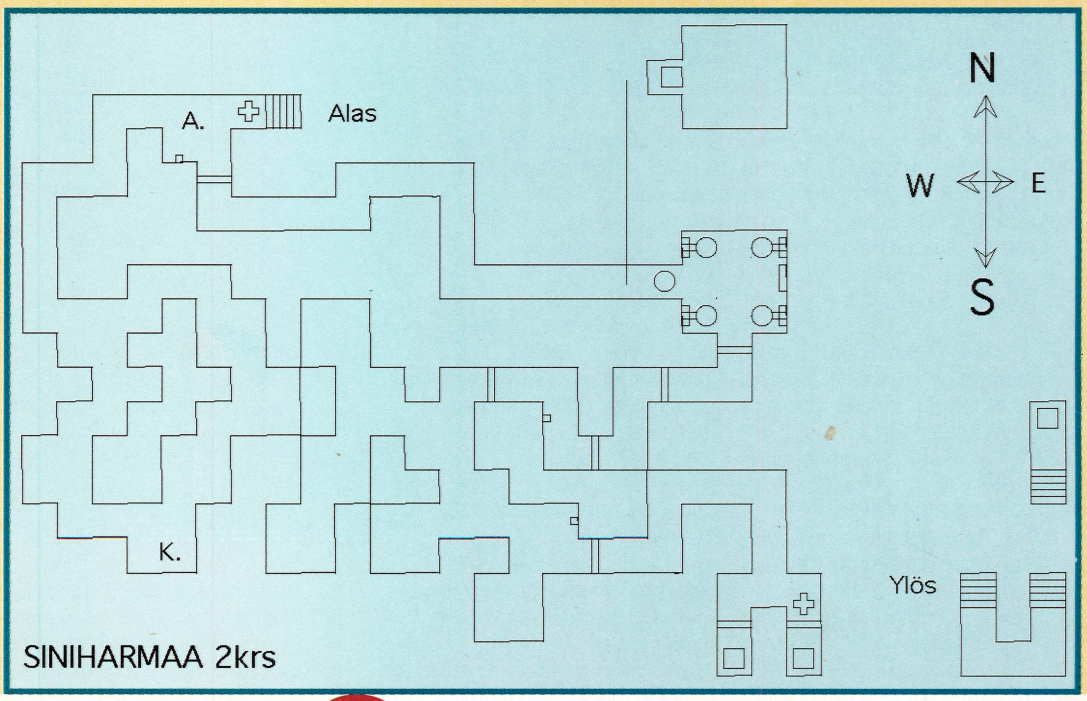
Pohjimmaisessa kellarikerroksessa on kolmas torvi ja avain. Sitä asuttavista muurahaisista ei ole sanottavammin vastusta, kunhan ei liikoja hidastele. Portaikosta löytyy puuttuva neljäs soitin.

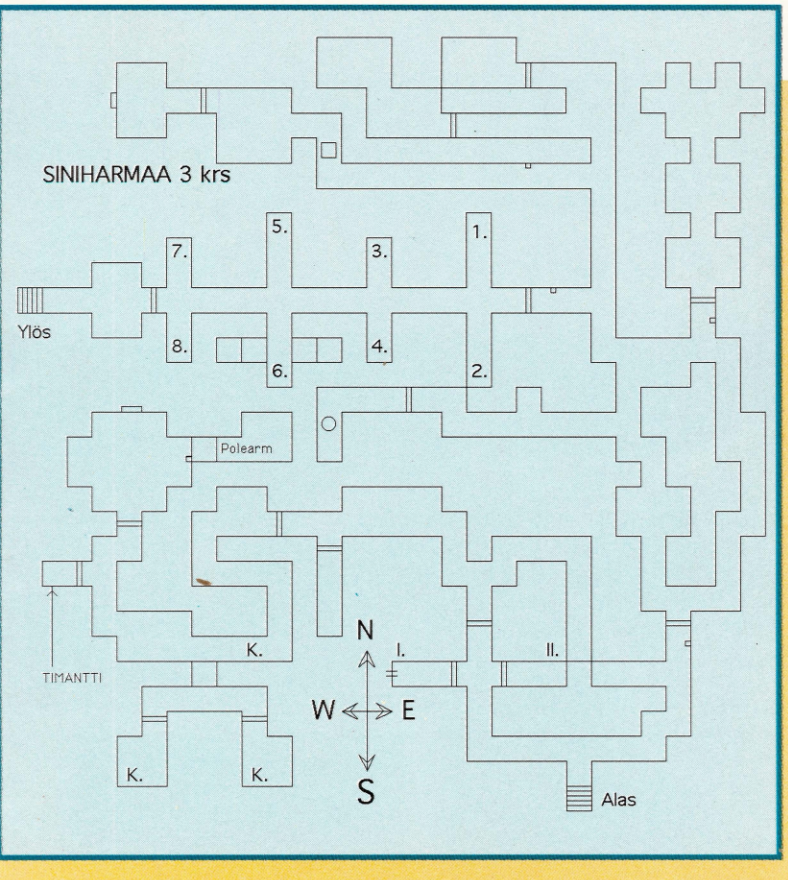
Linnan sisääntuloaulan pohjoispuolella on seinä, johon on kuvattuna muutama poutapilvi. Soittamalla jokaista neljää torvea seinämä aukeaa ja tie neljälle seuraavalle tasolle on auki.

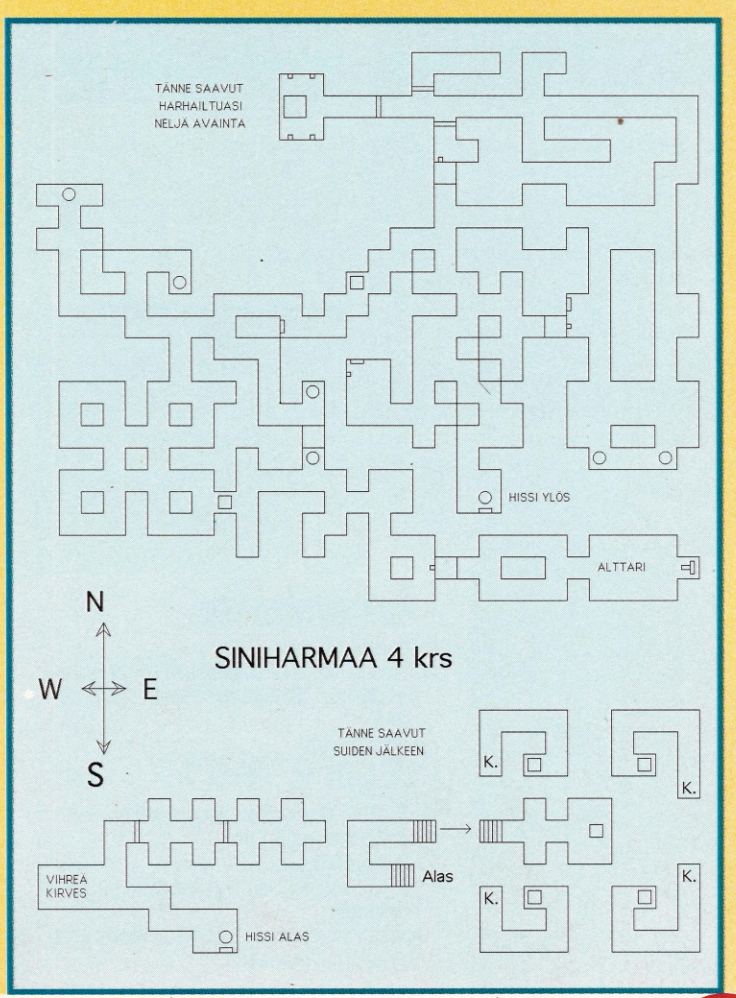


Valopilarien poikki

Ensimmäisen siniharmaan tason vaikein ongelma on päästä valopilarikentän toiselle puolelle. Oikein ajoitettuna eteen, oikealle, suoraan ja tuurilla loput oli ainoa itse keksimäni etenemiskeino. Taioista Ligtning Bolt ja Remove Paralysis ovat kentän laidalla hyvään tarpeeseen, mikäli jää aikaa käyttämiseen. Erään umpikujan perällä on painonappi ansakuopan takana,









siihen kannattaa lennättää nuoli.

Suu antaa avaimen kolmea luuta vastaan. Munat kannattaa avata yksitellen. Silmiin kannattaa kokeilla ota ja aseta -konstia, löytämäsi esine on pelin etenemisen kannalta oleellinen.

Seuraavassa kerroksessa on parvittain siivekkäitä pistiäisiä. Avain löytyy mehiläispesästä, jonka jälkeen siirry itään huoneeseen, jossa avautuu lattiasta neljä kuoppaa. Katso kohti länttä, jonka jälkeen vasen, oikea, käännös itään ja vasen painonappi. Käytävässä olevat ovet aukeavat ja pääset siellä olevalle painikkeelle, joka saa joukkosi uskomaan levitaatioon ja pääset painamaan neljännen napukan pohjaan putoamatta.

Kolmannen kerroksen juju on kahdeksan suuta, joista yksi on tuppisuu. Kerrosta halllitsevat lentävät käärmeet ja muutama trimmattu lihapulla. Tässä kerroksessa tarvitset alussa mainitsemani kuusi kivenmurikkaa, annoksen eväistäsi (pilaantunutkin kelpaa), minkä tahansa kääröön, pullon, tuon oudon kaulakorun, jonka löysit vaeltaessasi heinäsirkkojen parissa, sekä karttaan merkityn polearmin. Syötettyäsi nämä suille voit noutaa viimeisen esineen eli timantin ja pääset jatkamaan matkaa suljetusta ovesta seuraavaan, viimeiseen siniharmaaseen kerrokseen.

Neljä avainta

Viimeisellä siniharmaalla tasolla pitää etsiä neljä avainta, jotka ovat seinillä olevilla kämmenillä. Kompassinsa suuntimaa tarkkailemalla ja karttaa seuraamalla on avainten haku helppoa.

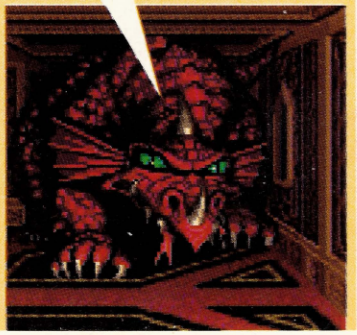
Asetettuasi avaimet niille kuuluviin koloihin pääset taistelemaan beholdereiden kanssa urakkaluontoisesti, mukaan mahtuu muutama lentävä tulipallokin. Kerroksen kartta on piirretty muotoon, jota se noudattaa kun kaikkia nappeja on painettu. Kerros on myös melkoiselta osaltaan illusioseinää, mikä haittaa matkan tekoa jonkin verran, jos käytössä ei ole True Seeing -taikaa. Kaksi kerroksessa olevaa siirtokenttää siirtävät sinne mistä tulet. Hissintapaisella pääsee hivenen ylöspäin pienelle käytävänpätkälle hakemaan vihreän vasaran.

Kun vihdoin saavut huoneeseen, jonka valtiaina on kaksi tapettavaa beholderia, saat alttarilta kämmeniisi Darkmoonin merkin. Tämä merkki oikeuttaa ryhmän vapaaseen sisäänkäyntiin ja rajattomaan oleskeluun pelin sinisillä kerroksilla, joihin pääsee ala-aulasta huulten kautta.

Ryhmäsi ja tulevan seikkailun välissä on vielä vihreä läpikuultava ristillä merkitty seinämä, jonka läpi pääsee vihreällä vasaralla.

Hyvyys

Ja me tapaamme ensi numerossa.

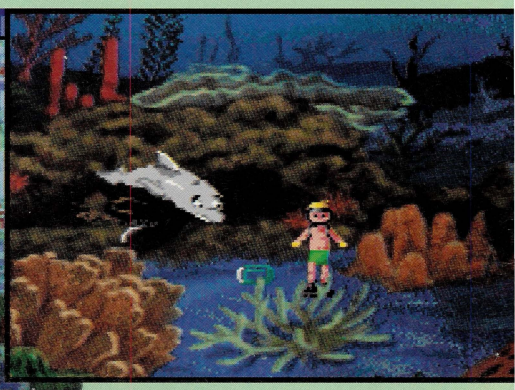


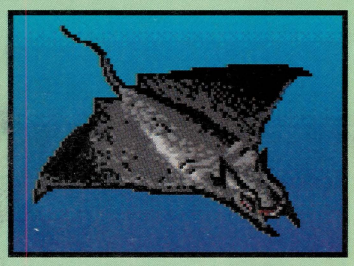
Ratkaise

ECO QUEST Saasteen aika



Elurian vedenalainen valtakunta on pulassa. Ympäristömyrkyt ovat muuttaneet kasvissyöjärauskun verenhimoiseksi pedoksi ja kaupungin itseoikeutettu ylikiltti suojelija Cetus-valas on kadonnut salaperäisesti. Kaiken kukkuraksi joku keskenkasvuinen ihmislapsi tunkee nokkansa asioihin.





Vaan eipä Adam Greene olekaan tavallinen natiainen: hän tuntee vastuunsa ympäristöstä. Sierran uusi lapsille suunnattu pelilinja pyrkii sadun ja seikkailun avulla opettamaan tärkeitä asioita, tässä pelissä siis luonnonsuojelua.

Peli alkaa kotoisalla kohtauksella, jossa Greenen miesväki puhdistaa öljyläikkään joutunutta lintua. Lintu puhdistuu hinkkaamalla sitä puhdistusaineeseen kastetulla rätillä. Tutkaile ympäri huonetta pisteiden toivossa ja ota mukaasi kaikki mitä irti lähtee (ainakin roskapussi, öljyntorjuntaaine ja lähetin). Puhdista akvaario ja availe ovi (9731). Delfiinistä tulee ystävä, kun uit, juttelet, öklöttelet ja syöpöttelet sen kanssa. Päästä se frisbeenheiton jälkeen ulos.

Matkalla meren pohjalle

Delfiinin tultua takaisin pue kaapista löytämäsi sukelluspuku päällesi ja raivaa kierrätysikonilla reitti romun läpi. Pienen harhailun jälkeen löydät Elurian, jossa suuntaa ensimmäisenä oraakkelitalon luo. Korjaa seinän mosaiikki ja nyysi simpukankuori paalun päästä.

Kolmikärjen saa asettamalla simpukankuoren Poseidonin palvelijan korvaan. Ota ase ja töki oraakkelin silmiä. Apua arvoituksiin saa taulukosta yksi. Muista ottaa polkupyöränkori mukaasi.

Ota puhdistusrätti asuntojen edestä ja etsi lännestä Vihreyden vartija, joka ilmaantuu, kun hinkkaat valaspatsasta öljynpoistoaineella. Turise hänen kanssaan ja suuntaa kohti pormestarin virkahuonetta. Räpellä pylväitä, kunnes jokainen palanen iukittuu paikalleen ja pormestari suvaitsee ilmestyä. Putsaa simpukankuori rätillä ja anna se pormestarille. Kokouksen jäsenten suostuttelu selviää taulukosta kaksi.

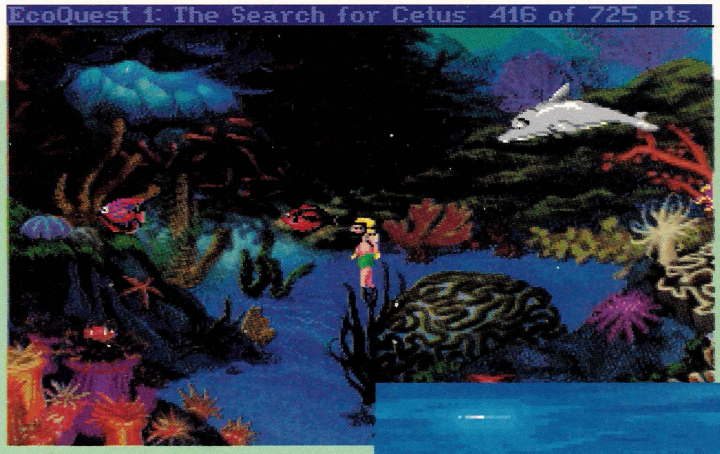
Elurian porukka päättää yksin mielin tarvitsevansa Cetuksen apua. Koska muita rohkeita ei näy mailla halmeilla, joutuu Aatamiparka hoitelemaan tämänkin tehtävän.

Merenpohjan aarteet

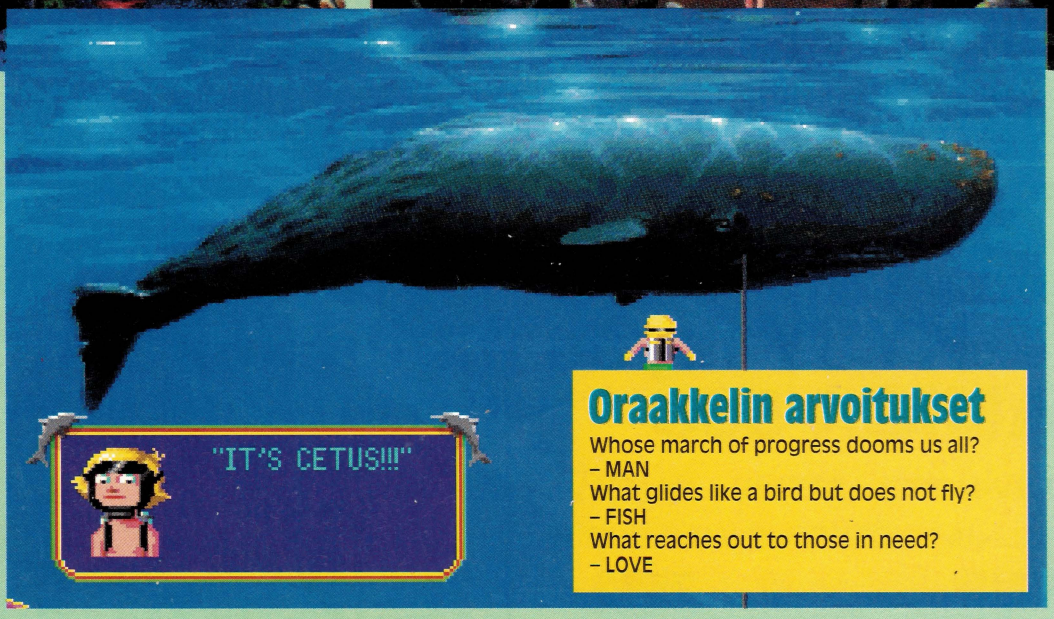
Poimi irtopään läheltä käsipeili mukaasi ja ui korallien lomitse itään, aina mustekalan luolan luo. Aseta lasipullo suuaukon likelle ja käväise toisaalla – pullo aukeaa. Näytä peiliä mustekalalle ja saat hopeisen kaapelin. Pa-

Kokoonkutsu

Sininen kuutti:
Anna pormestarin passi, kiinnitä polkupyöränkori neljällä ruuvilla veneen perään.
Miekkakala:
Käytä terävää simpukkaa.
Teinikala:
Käytä violetteja myökkyjä oikeanpuoleisiin kasveihin.
Merikilpikonna:
Käytä Hippocratesin pinsettejä kahdesti.
Piikkikala:
Käytä kalastajan veneestä pudonnutta pumppua ikkunaan.







laa pääpatsaalle ja tee lyhty pitelemällä lasipurkkia loistavan korvan lähellä.

Öljynporauslautalta löytyy uistin ja kolmikärjellä pottaa kampeamalla koho. Sukellusveneen hansikaslokerosta (?) saat rautasahan. Palaa ensimmäiselle korallilautalle ja ui pintaa kohden. Tulet ilmataskuun, jossa on kuolleen merirosvon luuranko, jonka rinnassa kimaltelee kultainen avain. Nykäise tapista kahdesti ja avain putoaa meren pohjalle. Uidessasi ottamaan sitä, vetää rosvokala välistä ja lähtee karkuteille.

Jahtaa kalaa ympäri merta ja ennemmin tai myöhemmin tulee todistettua vanha sananlasku ahneella on "likainen" loppu. Näytä vatsa(?)vaivaiselle merikasville viehettä ja saat avaimen takaisin.

Ui itään, aina pimeään luolaan asti. Näperrä lasipurkki auki, jolloin lyhtykalan loiste valaisee luolaa. Ala irroittaa oikeanpuoleisia kiviä. Ennemmin tai myöhemmin Delphineus alkaa valittaa voivansa pahoin. Älä välitä hänen nurinoistaan, vaan jatka työtäsi. Kun aukko on melkein auki, putoaa kivien lomasta ruosteinen laatikko.

Voitele laatikon lukko öljyrätillä ja avaa se kultaisella avaimella. Löydät suojapuvun, johon sonnustauduttuasi astu aukosta toiselle puolelle.

Kaikki vanhat kaverit

Saavut vedenalaiseen kaatopaikkaan, jossa makaa myrkkytynnyreitä päällekkäin. Löydöstä on ilmoitettava viranomaisille välittömästi. Kutsu apua paikalle liittämällä lähetin, koho ja hopeavaijeri yhteen. Sido vaijerin pää johonkin tynnyriin ja päästä aparaatin loppuosa kellumaan pinnalle.

Puhtopalvelun poikien käytyä paikalla jatka ex-myrkkyluolasta pohjoiseen. Katsele ympäriinsä ja väännä harppuuna-aluksen ovea kolmikärjellä. Mielenkiintoisen tutkimusmatkasi keskeyttää läheisestä luolasta hyökkäävä paikallinen paha. Urhean pakomatkanne keskeyttää sama verkko, johon nisäkäsystäväsi jäi pelin alussa. Viiltele verkkoon aatamin-mentävä aukko ja lymyä piilossa, kunnes vaara on ohi.

Palaa uponneen valaanpyyntialuksen luo ja ui sen ovesta kabinetin läpi. Seuraa metallivaijeria ylös, aina vangitun kaskelotin luo. Kas vaan, Cetushan se siinä.

Heitä legendaa hetken aikaa ja joonaile sitten valaan kitaan. Sahaa harppuunan pää irti ja palaa ulkopuolelle. Vedä harppuuna suun toiselta puolelta irti ja levitä aukkoon parannusjuomaa.

Lähdet Cetuksen kanssa kostoretkelle rauskun pesäpaikkaan. Cetuksen nahistellessa pahiksen kanssa sinä saat tilaisuuden avittaa ystävääsi. Ui luolaan ja leikkaa verkko rikki simpukankuorella. Delphineus singahtaa pintaan happea haukkaamaan. Päästä rausku kärsimyksistään enkelikalan piikillä. Maailma voi jatkua yhtä vihreänä kuin ennenkin.

Ossi & Panu Mäntylahti

Oraakkelin arvoitukset

Whose march of progress dooms us all?
– MAN
What glides like a bird but does not fly?
– FISH
What reaches out to those in need?
– LOVE



Huomio! Maihinnousu Turkuun on aloitettu!

UUSI myymälämme Maariankatu 3:ssa on AVATTU!

Laadukkaat ja nopeat 386 ja 486 koneet made in Finland by Komentokeskus OY

		Ennakkomaksulla
386/40 MHz 64k Cache	**7600,-**	**6950,-**
386/40 MHz 256k Cache	**7950,-**	**7400,-**
486/33 MHz 256k Cache	**10400,-**	**9750,-**
486/50 MHz 256k Cache	**12800,-**	**11500,-**

386 koneissa 1MB muistia ja 486 koneissa 4 MB, kaikissa koneissa SVGA värinäyttö ja 1MB SVGA näytönohjain, 80MB kovalevy, pöytäkotelo, 3,5"/1,44Mb levyasema, DR DOS 6.0 ja takuu 24 kuukautta. Ennakkomaksulla 30-40 pv. toim.aika

KYSY myös muita kokoonpanoja!

AMIGA 500

+ TV-MODULAATTORI + MAHTAVA PELI-JA HYÖTYOHJELMAPAKETTI
VAIN 2595,-

AMIGA 500 + STEREO/VÄRI MONITORI JA PELI/HYÖTY-PAKETTI VAIN 4195,-

AMIGA 500 PLUS + TV MOD+ PELI/HYÖTY PAKETTI 3095,-

512 kb lisämuisti made in USA 195,-

PC-LISÄLAITTEET

SOUNDBLASTER-äänikortti	850,-
SOUNDBLASTER PRO	1495,-
AT-näppäimistö 102	275,-
Muistipiirit SIMM/SIPP 70ns	230,-
Näytönohjaink. SVGA Trident 1MB (1024x768)	495,-
Fax Modeemi Send Receive	650,-
Korttimodeemi	395,-

Myös muut modeemi mallit. KYSY!!!!

DISKETTIKOTELOT:

3,5"	40 KPL	39,-
	80 KPL	49,-
	120 KPL	65,-
POSSO	150 KPL	165,-
5,25"	50 KPL	39,-
	100 KPL	49,-
VEDETTÄVÄ	180 KPL	95,-

Atari Lynx	645,-
Gameboy	395,-
Game Gear	795,-
Gamate + Tetris	295,-

Super Famicom + Super Mario 4
1250,-

Sega Megadrive + Super Monaco GP
850,-

Disketit:

3,5"DD 10kpl	30,-
3,5"DD100kpl	250,-
3,5"HD 10kpl	50,-
3,5"HD 100kpl	450,-
5,25"DD 10kpl	20,-
5,25"HD 10kpl	40,-

Tarjous Printterit:
Canon BJ-10EX 1995,-
Mannesmann 81 1090,-
Kesän aikana printterin ostajalle Printteriteline + Kaapeli + paperia kaupan päälle

OPTINEN HÄIKÄISYSUOJA POISTAA SEKÄ SÄTEILYN, ETTÄ HÄIKÄISYN.
VAIN 495,-

Tilaa ilmainen postimyyntiluettelo!



KOMENTOKESKUS OY



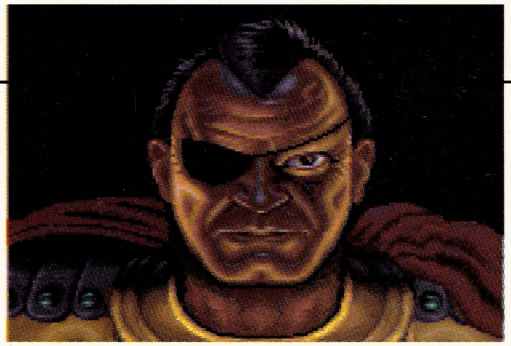
POSTIMYYNNIN PUHELINPÄIVYSTYS ON ARKISIN 10.00-20.00. MYYMÄLÄMME OVAT AVOINNA VAIN KELLO 18.00 ASTI

POSTIMYYNTI PL 391, 90101 OULU. PUH.981-371000 Tilaukset myös faxilla 981-371011

MYYMÄLÄT: OULU: ASEMAKATU 9, HELSINKI: SNELLMANINKATU 25, TURKU: MAARIANKATU 3

KAIKKI HINNAT SISÄLTÄVÄT LVV. PIDÄTÄMME OIKEUDET MUUTOKSIIN ITSELLÄMME!

Nnirvi



●● Mitä pelit nykyään vaativat? Ne vaativat KOPIOINTIA. Kysymys ei kuitenkaan ole markkinoita rampauttavasta piratismista, vaan ideakopioinnista. Kyllä, ideakopioinnista. Ja aivan, tapahtuuhan sitä jatkuvasti ja on aina tapahtunutkin Pac-Manista alkaen.

Herran tähden, kopioikaa!

Valitettavaa kyllä kin ideakopiointi tapahtuu täydellä idioottitasolla, toimintapeleissäkin. **R-Type**-kloonia onkin vaikea omaperäistää tai edes pahemmin parantaa, mutta ongelma kärjistyykin niin sanotussa vähän kypsemmässä kamassa.

Secret Weapons of the Luftwaffe tuntuu aloittaneen varsinaisen toiseen maailmansotaan sijoittuvien pelien boomin. Mutta uudet ehdokkaat tuntuvat luulevan, että se, että peli sijoittuu samaan aikakauteen, riittää myymään peliä kuin mätiä tomaatteja Kepun puoluekokouksessa.

Missä logiikka? Hemmetti, ohjelmoijienhan pitäisi pelata SWOTLia niin että he osaavat sen ulkoa, sen jälkeen jättää omaan simuun kaikki SWOTLin hyvät puolet, dumpata huonot ja lisätä puuttuvat (yölennot ja hävittäjät nyt pahimpina, pilvipeite). Tulos: SWOTLin tappaja. Samaa kaavaa voi käyttää mihin tahansa lentosimuun, itse asiassa mihin tahansa peliin.

Kaikki yrittävät nykyisin yksinkertaisesti keksiä pyörän uudestaan sen sijaan, että hyödyntäisivät jo olemassa olevaa materiaalia. Ideakopiointia voi pitää moraalisesti arveluttavana, mutta jos se nopeuttaisi etanan lailla matelevaa pelievoluutiota niin kuka välittää?

Kloonattua lentoa

Etsitäänpä esimerkkejä lentosimujen kiehtovasta maailmasta. Tämä hetken kaunein ja täydellisin simulaattori on Spectrum Holobyten **Falcon 3.00** (muita suunnittelullisesti onnistuneita ovat Microprosen **Gunship 2000** ja Lucasfilmin Secret Weapons.)

Mikä on Falconin vahvin valtti? Yksinkertaisesti pelaajan saaminen mukaan, tekninen täydellisyys on vasta kakkossijalla. Siipimiesten jatkuva tapahtumien kommentoiminen yhdistettynä realistisesti käyttäytyvään ympäristöön luo pelaajalle vakuuttavan illuusion, joka vetää hänet ruudun takaiseen keinotodellisuuteen. Ja varsinainen uutuus on Falconin kamppanjamoodi: Spheren pojat on ympänneet mukaan strategiapelin, jota tietokone päivän päätteeksi pelaa itseään vastaan. Lopputulos: massiivisen vetovoiman omaava lentosimulaattori.

Pelaajan mukaan saamiseen kompastuu muun muassa **Aces of The Pacific**. Se on teknisesti täydellinen, mutta jos pelaaja tuntee olevansa pieni ja merkityksetön nappula suuressa koneistossa, samaistumista ei tapahdu. Falconissa sankarillinen läpimurto ja vihollisen komentobunkkerin, SAM-aseman ja kiitoradan tuhoaminen palkitaan, Acesissa vastaavan luokan uroteko ei yksinkertaisesti vaikuta mihinkään, korkeintaan pisteisiin ja kuka niistä on kiinnostunut?

Lienee turha vetää mukaan miljoonaa muuta lentosimua.

Maan alla masentavasti

Toinen luovan ideakopioinnin suhteen hakoteillä oleva pelityyppi on 3D-roolipelit. **Dungeon Master** aloitti ja vitsi on siinä, että kyllä se edelleenkin on Kuningas (lukuunottamatta **Ultima Underworldia**, joka on uuden pelityypin airut).

Vakavasti otettavia kilpailijoita Dungeon Masterille ovat **Eye of the Beholderit, Black Crypt** ja Mindscapen **Knightmare**. Brittilehdet väittivät aikoinaan kirkkain silmin EOB:n olevan kehittyneempi kuin Dungeon Master. Ei lehdistötiedotteita ihan niiin uskollisesti saa kopioida.

Kloonatessa jäi pois erittäin paljon tunnelmaa luova valoisuuden vaihtelu, ja DM:n taikasysteemi on edelleen valovuosia kilpailijoitaan edellä. Taistelua olisi saanut kehittää, mutta senkin EOB onnistui tahmaamaan ja korvaamaan savuna ilmaan haihtuvat hirviöt välähtävinä ja tyhjään salamannopeasti haihtuvina hirviöinä. Onpas kehittynyttä!

Knightmare on hirveää grafiikkaansa lukuunottamatta lähinnä esikuvaansa, mutta yllätys yllätys! Graafisesti näyttävämpi EOB hakkasi sen miljoona–nolla myyntiluvuissa. Toivottavasti Crowther otti oppia. Black Cryptiltä odotin paljon, mutta siinäkin unohdettiin perusidean parantaminen ja keskityttiin Amigan tekniseen hyödyntämiseen.

Jännityksellä odotan U.S. Goldin **Legend of Valouria**, joka ratsastaa Ultima Underwordilla. Ohjelmoijinahan ovat **Corporationin**, tuon puuttuvan pelitestauksen kuuluisan mannekiinin tekijät.

Ota oppia

No mitkä pelit sitten edustavat sanotaan sellaista kopioimisen arvoista State of The Art -tasoa?

Lentosimuista oppimateriaaliksi otetaan raskassa sarjassa Falcon 3.00 ja kevyessä SWOTL. Roolipelien raskaan sarjan mestari on monessa mielessä **Ultima VII** (mutta kevennettynä) ja kevyessä sarjassa kannattaa tarkkaan tutkia **Shadowlandsia** ja **Legendiä**, sillä niissä on erinomaisia ideoita, jotka on helppo jalostaa tosi rankaksi peliksi.

3D-roolipelin sparrausvastustajat ovat kevyessä sarjassa Dungeon Master, raskaassa Ultima Underworld. Ja jos toimintapeliä ollaan kyhäämässä, sitten mäiskitään konsolipelejä. Saisihan esimerkkejä vaikka kuinka, mutta eiköhän näillä pääse alkuun.

Toivottavasti joukossanne on tuleva ohjelmoijatähti, tai ulkomaiden ohjelmoijaihmeet ovat oppineet suomea: muuten meni hukkaan hyvä saarna.



PELI henki

Megahintaisia megapelejä megamyllyihin

Oletteko koskaan erehtyneet ostamaan peliä, joka ei mahdu koneenne muistiin? Tai yrittäneet asentaa Wing Commanderia keskivertokiintolevylle? Tai pelata Space Quest IV:ää levykkeiltä? Tai pyörittää Ultima Underworldia yhtään missään?

Ohjelmatalot tuntuvat unohtaneen palkkojensa maksajan eli asiakkaan, jonka koneessa heidän peliensä pitäisi pyörimän. Herroilla ohjelmoijilla on käytössään uusimmat ja uljaimmat laitteet, mutta mitä mahtaa tuumia 286:n omistaja, joka vasta pari vuotta sitten osti suorituskykyisen tietokoneen? Nyt hänen pöydällään on vanha romu, jossa uudet ohjelmat pyörivät kuin piimässä – jos pyörivät.

Enää ei tarvitse osata ohjelmoida

Vaikuttaa siltä kuin laitevalmistajat olisivat lahjoneet ohjelmoijat kirjoittamaan aina vain tehottomampia ohjelmia, jotka pyörivät vähintään puolet hitaammin kuin vanhat vastaavat. Eikä toivoakaan, että uudet ohjelmat suostuisivat toimimaan kunnolla ilman kalliita lisämuistijärjestelyjä. Ihmisten on siis ostettava yhä uudempia ja tehokkaampia tietokoneita entistä suuremmilla kiintolevyillä ja lisämuisteilla, jotta uudet ohjelmat suostuvat ylipäätään käynnistymään!

Space Quest IV:n kaltaiset esimerkit tekniikan rajoja koettelevista peleistä ovat sinänsä harhaanjohtavia, sillä ne tarjoavat jopa jotain vastinetta vaatimilleen resursseille. Ne ovat lähes ainoita, joiden eteen viitsii nähdä sen vaivan, että raivaa kiintolevylle Wing Commanderillisen tilaa tai kikkailee Ultima Underworldille omat alustusrutiinit, joita käytettäessä mikään muu ei enää toimi.

Kun ohjelmien piti 80-luvulla toimia senaikuisissa myllyissä, ohjelmoijat koulutettiin kirjoittamaan tehokasta ja tiivistä koodia. Nyt he mellastavat megatavujen elopellossa eikä vanhoista opeista välitetä. Jos sutaisten heitetty koodi pyörii hieman tahmeasti tai kaatuu aina uuden kuun aikaan, syy sälytetään tietokoneen niskoille.

Käytännössä tietotekniikan viimeisimpiä hienouksia ei läheskään aina tarvita. Muutenhan tietokonepelejä sun muita sovelluksia oltaisiin vasta keksimässä. Päinvastoin, uudet ohjelmat ovat järjestään huonompia kuin vanhat. Yhä harvempi megape-

Wexteenin 10 lukemisen väärtiä tieteiskirjaa

- David Brin: **Tähtisumu täyttyy**: Brinin laadukkaan ja linjakkaan tuotannon ainoa suomennos. Tekee hyvää ihmiskunnan ryvettyneelle itsetunnolle. Kirjayhtymälle tiedoksi: Briniltä saa – tai siis pitää, on pakko suomentaa pikaisesti teokset **Earth** ja **The Uplift War**.
- Orson Scott Card: **Kuolleiden puolestapuhuja**: Jo tämän kirjan esipuhe, **Ender**, voitti ansaitusti kaikki mahdolliset palkinnot. Onneksi myös Ender on pakko lukea, jotta tämän kirjan tapahtumista saa täyden selon. Ursan scifi-sarjan kaksi parasta teosta.
- Ursula K. LeGuin: **Pimeyden Vasen käsi**: **Maameren velhon** tekijän herkullinen kuvaus kaksineuvoisten ihmisten maailmasta, jonka nimenä on jopa suomalaisittain kolean ilmaston vuoksi Talvi. Sijoittuu samaan kaikkeuteen kuin lähes yhtä suositeltavat **Osattomien planeetta** 20ja **Maailma, vihreä metsä**.
- Douglas Adams: **Linnunradan käsikirja liftareille**: Vain täydellinen sekopää voi kirjoittaa jotain näin hauskan kipeää. Jos tämä ei naurata, vika on lukijassa. Valitettavasti Käsikirjan jatko-osien suomennos ei yllä Pekka Markkulan suomennoksen tasolle.
- Philip K. Dick: **Hämärän vartija**: Ulkoasultaan kaikkien aikojen kaunein suomeksi julkaistu sf-kirja, jonka paranoidin huumeinen sisältö onneksi vastaa kansia. Monet alan harrastajat pitävät PKD:ä kaikkien aikojen parhaana tieteiskirjailijana, eivätkä ole täysin väärässä.
- Frederik Pohl: **Avaruuden portti**: Klassinen avaruusseikkailu, jonka maineen kelvottomat jatko-osat ovat pilanneet. Henkilökaartiin kuuluu myös suomalainen prospektori, joka kaikkien suomalaisten tavoin on kykenemätön oppimaan vieraita kieliä!
- John Sladek: **Virheisku**: Masentavan realistisen absurdi kuvaus markkinayhteiskunnasta ja tietotekniikkabisneksestä, jossa kaikki, aivan kaikki, on kaupan.
- Margaret Atwood: **Orjattaresi**: Atwood on myös runoilija, ja se näkyy tässä fundamentalistikristittyjen hallitseman Yhdysvaltain kuvauksessa. Sen verran realistista tavaraa, että ei välttämättä sovi herkästi ahdistuville lukijoille.
- Harry Harrison: **Ruostumaton teräsrotta**: Tätä ikivanhaa pokkaria voi olla vaikea löytää, mutta divarien koluaminen kannattaa. HH:n scifi-gonzoilua pahimmillaan ja parhaimmillaan.
- William Gibson: **Neurovelho**: Cyberpunkin kantakirjakirja, jonka Häilä on onnistunut suomentamaan ansionsa mukaan. Kuuluu jokaisen tietotekniikan ammattilaisen ja harrastajan pakolliseen iltalukemistoon. Kun vain **Count Zero** ja **Mona Lisa Overdrive** saataisiin vielä suomeksi, niin vuosikymmen olisi täydellinen.

Agenttina ajassa ja avaruudessa

Kustannus Oy Jalava on pienkustantajien perinteitä kunnioittaen onnistunut löytämään valikoimiinsa suurilta taloilta unohtuneita mielenkiintoisia sarjakuvia. Edustavin esimerkki lienee maailman paras tieteissarjakuva, Jean-Claude Mézièresin ja Pierre Christinin **Valerian**, jota on tosin yritetty tarjoilla suomalaisille lukijoille aina 70-luvulta lähtien. Jopa Tammi julkaisi 80-luvun puolivälissä kaksi kovakantista Valerian-albumia, mutta hulppea hinta karkoitti ostajista kaikki paitsi kaikkein fanaattisimmat fanit.

Valerian on tulevaisuuden Maan, Galaxityn aika-avaruus-asiamies, joka joutuu kauniin aisaparinsa Laurelinen kanssa lähetetyksi mitä kummallisemmille ajan ja avaruuden sokkeloista löytyville planeetoille. Aiheen klisheikköisyydestä huolimatta tai juuri siitä ammentaen Mézières ja Christin ovat onnistuneet luomaan toimivan maailmankaikkeuden, jonka kummastuttavimmatkin elämänmuodot ovat eläviä ja tuntevia olentoja. Ei siis ihme, että Valerianin ideat ja sommitelmat ovat vaikuttaneet esimerkiksi Star Wars -elokuvien kuvakulmiin.

Viime vuosien Valerianit ovat yhä useammin sijoittuneet nykyhetken maapallolle, piipahdetaanpa **Rajoilla**-albumissa jopa Suomen Lapissa. Tulevaisuuden Galaxitystä piti nimittäin päästä eroon, sillä sen synty olisi vaatinut vuonna 1986 tapahtuvaa valtaisaa ydinaseonnettomuutta. Vuoden 1986 jälkeen tämä historiankirjoitus ei oikein enää toiminut, ja Valerianin luojien oli pakko lähettää sankarinsa peukaloimaan Maan nykypäivän ja tulevaisuuden historiaa.

Upean piirrostyön ja lukemaan viettelevien tarinoiden oheilla Valerianin parasta antia ovat purevat "henkilöiden" ja yhteisöjen kuvaukset, jotka usein osoittautuvat meidän oman maailmamme karikatyyreiksi. Myös Valerianin ja Laurelinen suhteen kehittymistä on mielenkiintoista seurata. Vuosien kuluessa Valerianin apulaisesta on kehittynyt työtoveri, lopulta toiminnan kantava voima. Vasta aivan viimeisimmässä tarinassa **Elävät Aseet** puntit ovat jälleen tasan.

Jalava on lähtenyt liikkeelle Valerian-tarjonnan paremmasta päästä eli 70-luvulla tehdyistä **Isännän Linnuista** ja **Väärennetyistä Maailmoista**. Valerianin ystäviä ilahduttaa kuitenkin eniten Jalavan ilmoitus julkaista kaikki tehdyt Valerian-albumit. Vuoden vaihteessa ilmestyi esimerkiksi kaikkien aikojen ensimmäinen Valerian-tarina **Pahat Unet**, josta edes Mézières itse ei ole kovin ylpeä. Alunperin sitä ei pitänyt julkaista enää missään. Eihän Pahat Unet millään muotoa ole mikään mestariteos, mutta on kiintoisaa seurata, miten Valerianin henkilöt ja maailma ovat kehittyneet.

Hintansa arvoisia Valerian-albumeja ovat esimerkiksi molemmat Tammen kustanteet eli **Päiväntasauksen sankarit** ja **Varjojen Lähettiläs** sekä Jalavan kustantamat **Isännän Linnut, Väärennetty Maailma, Pariisista Kassiopeiaan** ja edellisen jatko-osa **Brooklynistä Kosmokseen**. Myös Jalavalta vielä tulossa olevista vanhoista albumeista kannattaa lukea ainakin kolme.



liuutuus on siitä kinutun hinnan väärti. Jos vanhan kunnon VIC-20:n moduulipeleistä kaksi kolmannesta oli roskaa, nykyisestä tarjonnasta joutaa makkeliksi vähintään 98 prosenttia. Eikä syynä ole läheskään aina ideoiden puute. Laadunvalvonta pettää yhä useammin mutta sitäkin pahemmin.

Tahtoo ampua kaikkea mikä liikkuu

Jos ohjelmoijat eivät kirjoita pelejä laitevalmistajien iloksi niin sitten itselleen. Muhkeimpien pelien koneilta vaatimat viritykset takaavat, että niitä voi pelata kunnolla vain atk-ammattilaisten omissa järjestelmissä. Mahtaa tämänkin lehden lukijoita sapettaa, kun arvostellut PC-pelit toimivat kunnolla vasta muutaman megatavun lisämuistilla varustetussa 486-yhteensopivassa, jossa on toistasataa megaa vapaata levytilaa, ammattilaisäänikortti ja 256:n värin näyttö.

Pelien monipuolisuus ja -mutkaisuus on jo sitä luokkaa, että uusilla pelaajilla ei ole enää mitään asiaa pelikoneiden ääreen ilman parin vuoden koulutusta. Pelien juonet ja käyttöliittymät ovat niin kimurantteja, että pelkkien ohjeiden selaaminen vie viikkoja ja vaatii laajaa peliteknistä yleissivistystä. Kouluissa kun ei opeteta esimerkiksi fantasiapeleissä suositun muinaisenglannin sujuvaa sisälukutaitoa. Tietokonepeleistä onkin muotoutumassa oma alakulttuurinsa, joka suojautuu ulkopuolisilta oman kielensä ja käsitteistönsä avulla.

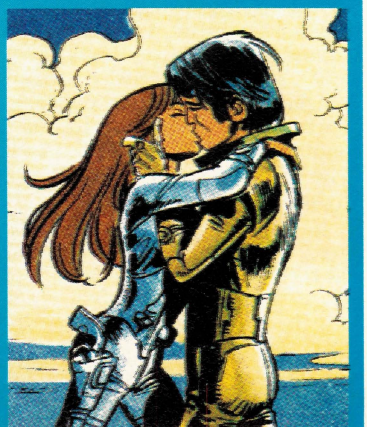
Missä ovat Asteroidsin tai Tetriksen kaltaiset nopeatempoiset pelit, joihin aloittelijakin pääsee hetkessä sisälle, ja jotka koukuttavat kokeneenkin pelaajan yhä uudelleen? Markkinoille ei ole vuosiin ilmestynyt edes säällistä räiskintäpeliä. Aina ei ole mahdollista varata seuraavaa viikonloppua pieneen istuntoon uuden Ultima N:n parissa. Joskus sitä haluaa vain purkaa hetken paineita ja lahdata lauman verenhimoisia avaruusmuukalaisia. Sitten voi taas avata seuraavan tuhatsivuisen tenttikirjan ja uppoutua sumeiden systeemien samaisiin vesiin.

Kaikkein tärkein on unohtunut

Tunnettu ja tunnustettu pelisuunnittelija Chris Crawford **(mm. Balance of the Planet, Eastern Front, Excalibur)** totesi jo vuonna 1984 julkaistussa kirjassaan **The Art of Computer Game Design, Reflections of a Master Game Designer,** ettei tietotekniikan taso tai sen puute ole suinkaan pelien suunnittelun suurin ongelma. Ihmiset saisivat edelleen pelattavakseen yhä uudempia ja uljaampia pelejä, vaikkei ohjelmoijoilla olisi sitten 80-luvun alun ollut käytettävissään kuin vanhoja Atareita ajalta kauan ennen ST:tä.

Crawfordin mukaan teknologian peleille asettamia rajoituksia tärkeämpää on pelien suunnittelijoiden 'taiteellinen' rajoittuneisuus. Uudet entistä paremmat koneet eivät ole vieneet pelejä kuin alaspäin. Peliohjelmoijat ovat niin humaltuneet uusista mahdollisuuksistaan että ovat unohtaneet kaikkein tärkeimmän, itse pelin.

Wexteen, velho



PELIT posti

Tähän asti kirjeiden julkaisuprosentti on ollut huikeat sata, eli kaikki kirjeet ja kysymykset on julkaistu. Enää ei ole, sillä varastossani on kirjeitä nippukaupalla. Mutta olkaa kärsivällisiä, vastauksia satelee vähitellen.



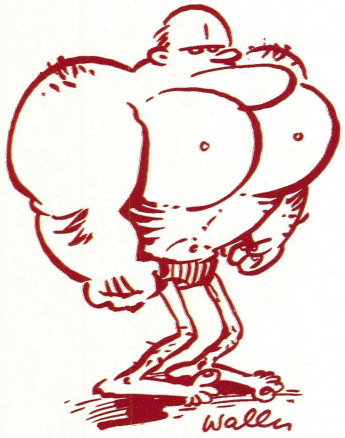
Sari

Mikä PC?

Olen ostamassa PC:tä. Pelailisin Ultima UnderWorldia, Wing Commanderia, Civilizationia ja sen sellaisia. Mikä kone olisi paras vaihtoehto? Mikä äänikortti minun kannattaisi hankkia? Mikä kattaisi useimmat pelit?

Captain A. Kirk

386 on varsin riittävä, konemerkkejä on satoja. SoundBlaster tai yhteensopiva sopii lähes kaikkiin peleihin.



Vielä Schwarzeneggeristä

Pelit 1/92 -lehdessä olleessa Schwarzeneggerin elokuvauratiedoissa oli virhe. Vuonna 1979 valmistunut elokuva, jossa Arnold näytteli sivuosaa Kirk Douglasin kanssa on nimeltään "Cactus Jack". Lehdessä olitte ilmoittaneet elokuvan nimeksi "The Villain", mutta se on elokuvayhtiö, The Villain Company.

Jere Määttä

Kiitos oikaisusta, Jere.

Valhetta

Väititte Pelit 1/92.ssa, että Sierran pelejä ei ole C64:lle. Mutta kyllä vaan on! Olen nähnyt Police Quest 1:n kuusnepaversion.

Herra Kaikkitietävä

Sierrakaan ei tiennyt asiasta mitään. Jos mahdollista, lähetäpä kuva.

Turtles 2

Ostin Turtles kakkosen C64:n disketillä, mutta koin pahan pettymyksen. Latauksessa, siis koodin valitsemisen jälkeen, on yli kolmen tunnin lataus! Voiko sitä millään lyhentää, jotta ei tarvitsisi keskeyttää? Levari on 1541.

Turtles-fani -81

Joko levyasemassa tai pelissä on jotain tosi pahasti vialla. Kokeile, toimiiko Turtle kaverin koneessa samalla tavalla ja tuloksesta riippuen vaihda joko peli tai levari.

Ahii, oi toimitus!

Kiitos upeasta lehdestänne, jossa kuitenkin numerossa 3/92 oli virhe sivulla 13. Olen pelannut Ultimoita (3,4 ja 5) kauan, enkä ole kertaakaan huomannut Ultima nelosessa tulevan yön. Sen sijaan viidestä ylöspäin tulee yö. Lisäksi Ultima vitosesta väitettiin, että "joukkion maksimilukumäärä on kasvanut kahdeksaan ja jakautuu periaatteella yksi per ammatti". Näin ei ole! Joukkio on KUTISTUNUT kuuteen eikä siinä ole ammattisääntöä. Ultima nelosessa on maksimimäärä kahdeksan, joka jakautuu yksi per ammatti! Ultima kolmosen lopussa puhuttiin taistelusta, mutta itse en muista mitään "hirvittävästä taistelusta". Ja vielä yksi huomautus: myös Ultima kolmosessa metsä pienentää näkökenttää!

Kiitos muuten postipalstasta, joka on Pahkasialle oiva korvike. Olen nauranut itseni monesti kipeäksi hassuille kysymyksille!

Kiitos Ultima-korjauksista. Pitänevät paikkansa! Eikös ole kivaa, kun säästät rahaa, Pahkasian suhteen meinaan...

Boottausdisketti PC-pelille

Ostin pojalleni Willy Beamish -pelin. Koneen perusmuistissa ei ollut tarpeeksi tilaa ja peli ei käynnistynyt. Tein pelin käsikirjassa olevan ohjeen mukaan boottausdisketin, mutta peli ei käynnistynyt silläkään. Alan kirjoja selailemalla ja kokeilemalla sain aikaan seuraavan boottausdisketin teko-ohjeen:

1. Tyhjä disketti a:asemaan.
2. C:\>format A:/S (enter)
3. C:\>A: (enter)
4. A:\>copy con config.sys (enter)
5. Files=20 (enter)
6. Device=C:\mouse\mouse.sys (enter)
7. paina funktionäppäintä F6 (enter)
8. A:\>copy con autoexec.bat (enter)
9. @echo off (enter)
10. prompt PG (enter)
11. path C:\;C:\mouse (enter)
12. mouse (enter)
13. menu (enter)
14. paina funktionäppäintä F6 (enter)

Tällä disketillä peli alkoi toimia. Haluaisin kommentteja lukijoilta, onko disketti ok vai voisiko sitä vielä parannella?

Markku

386:lla ja vastaavilla kannattaa käyttää EMS-muistiajureita ja ladata sen jälkeen DOS (5.0) ylämuistiin. Tällä saa reippaasti yli 600K vapaata perusmuistia.

Missä lehdessä?

Onko Monkey Island I:n läpipeluuohjeita julkaistu Pelit-lehdessä ja missä numerossa?

Tietämätön

Ei ole. Julkaistaan ensi numerossa, koska toimitus hukkuu kyselyihin jostain syystä. PC-pelit 91-kirjasta ne kyllä löytyvät.

Mihin osoitteeseen

1. Mikä on Max & Moritz -palstan osoite? 2. Minulla on hyviä karttoja Eye of The Beholder II:een, tarvitsetteko? 3. Saako hyvistä vinkeistä ja ohjeista palkkion?

Tietokonehullu

1. Max & Moritz -palstan osoite on sama kuin PelitSeis- ja Posti-palstojen eli PL 64, 00381 Helsinki. Kirjoita kuoreen, mille palstalle kirjeesi on tarkoitettu. 2. Juuri EOB:n karttoja emme tarvitse (kuten varmasti tästä lehdestä huomaat), mutta yleensä kannattaa lähettää kaikkea postia, käytämme karttoja ja piirroksia tarpeen mukaan. 3. Periaatteessa emme maksa vihjeistä palkkiota, pelipalkintoja silloin tällöin.

Parannusehdotuksia

Suosittele ST:lle jotain Pools of Darkness -sarjan CRPG:tä. Vaihtakaa English Summaryn tilalle Wallun sarjiksia ja lisätkää peliarvosteluiden määrää.

Atari of Radiance

Mikä tahansa SSI:n AD&D-kultalaatikkopeleistä käy, eivät ne kovinkaan paljon eroa toisistaan.

English Summarya emme poista, mutta sarjis on koko ajan ideointivaiheessa. Peliarvosteluita toivotaan lisää, ratkaisujuttuja toivotaan lisää, PelitSeis-palstaa toivotaan lisää... Tällä kertaa mukana on huikea määrä peliarvosteluja, katsotaan, mitä palstaa on paljon seuraavassa lehdessä.

10 MHz:n XT

Mitkä seuraavista peleistä toimisivat 10 MHz:n XT-koneessani, niin että niitä pystyisi pelaamaan tuskastumatta: Willy Beamish, Simpsons, Ultima 7, Ultima Underworld, Civilization ja Race Drivin? Onko Pelit-lehdelle saatavissa säilytyskansioita? Peliarvosteluihin voisi lisätä tiedot siitä, miten nopean PC:n peli vaatii toimiakseen kunnolla. Esimerkiksi vaatiiko peli 40 MHz:n 386:n.

Nimetön

Unohda ainakin Underworld ja Ultima VII, mahdollisesti myös Race Drivin' ja Willy Beamish. Muut luultavasti toimivat. Pelit-lehdellä ei tällä hetkellä ole säilytyskansioita, mutta tulossa on piakkoin. Uudistamme (osittain jo tähän numeroon) peliarvosteluiden "speksit" eli otamme toiveesi (ja monen muunkin toiveet) huomioon. Kansio-fani kyseli C=lehden kansioita, niitä voi tilata numerosta (90) 120 670.

Tunnussana ja boksilista

Miten saan PC:n kysymään tunnussanan käynnistyksen yhteydessä? Tiedän, että se täytyy tehdä Basicilla, mutta en osaa ohjelmoida. Mistä saa pelin President is missing? Voitteko julkaista boksilistan?

Tosi hyvä palsta!

Alkuosa kirjeestäsi tuli varmaan väärään lehteen. President is Missing on sen verran vanha, että tuurilla jostain poistomyynnistä.

Boksilistalla tarkoittanet Suomessa yleisessä käytössä olevia bokseja, joihin siis voi kuka vain rekisteröityä. Pelit-lehdessä ei listoja tulla julkaisemaan, MikroBITTI sen sijaan tekee sitä aina välillä.

Ei konsoleita

King's Quest V CD-ROM, Ville Hasala, nimimerkki Player ja moni, moni muu ilmoitti pitävänsä Pelit-lehdestä vain niin kauan kuin konsoleista ei puhuta. Sen sijaan muun muassa J Haavisto Nivalasta ja Erno Kuusela niitä kaipailevat. No, tällä hetkellä emme konsoleihin puutu. Kiitos mielipiteistä!



C64:n pelit eivät käynnisty

Minulla on C64 ja ostin siihen levyaseman. Mukana tuli 26 diskettiä, joilla oli 100 peliä. Ihmetyttää kuitenkin, miksi pelivalikkoa ei saa esille? Ohjekirja neuvoo kirjoittamaan LOAD "$",8 ja LIST, kun pitäisi kirjoittaa RUN, mutta se ei auta! Mikä tehoaisi?

Antti Heikkinen

Noilla käskyillä saadaan esiin levyn sisällysluettelo. Ohjelma ajetaan (yleensä) komennolla LOAD "ohjelman nimi",8,1. Jollei tällä käynnisty, niin vielä RUN perään.

Mikä on kiintolevy?

Montako peliä Amigalle on? Mikä on kiintolevy? Voitteko julkaista Amigan pelien top-10:n? Montako Sierran peliä Amigalle on?

Amiganisti

Enemmän kuin riittävästi. Näillä näkymin emme julkaise top-10:tä. Kiintolevy eli kovalevy on koneessa sisällä oleva "levyke" eli disketti. Kiintolevylle voi tallentaa tietoa huomattavasti enemmän kuin levykkeelle (korpulle tai lerpulle). Sierran pelejä on myös riittävästi!

Pelejä 286:lle

Meillä on kotona melkoisen uusi PC 286 VGA-näytöllä. Mitkä pelit kävisivät 286:lle? Käyvätkö esimerkiksi Civilization, Monkey Island tai Star Trek? Kiitokset muuten tosi upeasta lehdestä!

Pelaamaan, pelaamaan

Sekä Civilization että Monkey Island pyörinevät vaikeuksitta, Star Trekissä voi avaruustaisteluosuus olla nykivää (riippuu tietysti koneen nopeudesta).

Kuvat esille

Miten saa gif.kuvat näkyviin eli millainen ohjelma tarvitaan? Koska ilmestyy Beholder II:n läppäri kokonaisuudessaan?

Shareware- ja PD-ohjelmista löytyy usemapiakin, VPIC esimerkiksi. Beholderin ratkaisun ensimmäinen osa on tässä lehdessä, loppuosa ensi lehdessä.

Monkey Island suomeksi?

Luin MikroBitistä 8/91, että Jukka Tapanimäki kääntäisi Monkey Islandin suomeksi???

Apinasaaren salaisuus

Varmasti luitkin ja ihan oikein. Ajatus on kuitenkin haudattu.

Ei konsoleita, ei pelejä

Tietokonemaailmaa kohta kymmenen vuotta seurattuani voin vilpittömästi todeta, että Pelit-lehti on paras kotimainen/ulkomainen tietokonepeljä käsittelevä lehti. Lehden ulkoasu on erittäin siisti ja värikäs. Kuvia on sopivasti.
Konsoleilla ei ole mitään tekemistä tietokoneiden kanssa. Pitäkää Pelit-lehti puhtaana konsoleista vastaedeskin.
Toivottavasti ette myöskään sisällytä lehteen demodiskejä, ne nostavat lehden hintaa.



Voisitte joka lehdessä julkaista peliohjelmoijan/graafikon/muusikon haastattelun. Nirville lisää palstatilaa! Pelien postimyyntifirmat syyniin! Missä viipyy Elite II?

Nimetön

Kiitos kehuista! Konsolit ovat siis ainakin toistaiseksi poissa. Tällä hetkellä emme myöskään suunnittele demodiskejä.

Haastatteluja pyrimme saamaan lehteen, mutta koska ne ovat hyvin suuritöisiä, emme uskalla luvata jokaiseen numeroon. Kiitos muistakin juttuideoista.

Elite II:sta ei ole muuta tietoa kuin että pelin julkaisee Konami. Konamin tekemisistä puolestaan ei Pohjolaan juuri tietoa valu.

SVGA vs VGA

Käyvätkö samat pelit SuperVGA-näyttöön kuin tavalliseen VGA-näyttöön? Mitä eroa näillä näytöillä on? Onko tower-kotelosta (tornimallinen) jotakin muuta hyötyä, kuin että se säästää tilaa?

Näytöt

Näytöt ovat käytännössä samoja, mutta SVGA on hiukan tarkempi eli on siinä enemmän pisteitä ruudulla. Ja kun on enemmän pisteitä, kaikki näyttää pienemmältä, eli yksityiskohdat ovat tarkempia. SVGA:sta on hyötyä, jos käytössä on iso näyttö.

Useimmat pelit eivät kuitenkaan hyödynnä SVGA:ta, vaan SuperVGA:n tarkkuus on sama kuin tavallisen VGA:n. SuperVGA siis toimii aivan tavallisena VGA:na useimpien pelien kanssa.

Tornimallista ei ole mitään hyötyä. Tilan säästämisellä tarkoittanet, että koneen voi sijoittaa lattialle ja säästää näin pöytätilaa, mutta useimmat "pöytämallitkin" voi kääntää pystyyn.

Kilpailuista

Kilpailut ovat hiukan epäreiluja ainakin amigisteille: esimerkiksi Origin-kisassa tuskin Amigan omistajalta voi odottaa Wing Commander -tietoa! Älkää julkaisko heti uuteen peliin ohjeita, sillä niitä ei kuitenkaan malta olla pelaamatta ohjeista. Kuka keksi Max & Moritz -nimen? Ei millään pahalla, vaan eipä ole kiva.
Mainokset voisi kasata yhteen paikkaan, ettei niitä olisi riesana ympäri lehteä ja jos niitä haluaa tutkia, ne löytyvät helpommin.
Lopuksi kysymys Pelit-lehden ohjelmointia taitaville: olisiko kiinnostusta tehdä Amigalle joku "erikoinen" peli, esimerkiksi Elite-tyyppinen avaruussimu, jossa olisi pari Wing Commander -lisäystä, kokemuspisteet, useita lennettäviä alusmalleja, tehtäviä, juoni... Itse haluaisin tehdä peliin normaalit grafiikat.

Mahdoton kirjoittaa

Kaikki tieto on esiintynyt vanhoissa peliarvosteluissa. Ratkaisujen suhteen odottelemme, että myös amigistit saavat omansa ennen kuin julkaisemme täydelliset ohjeet (vrt. Monkey Island II). Max & Moritz on meidän mielestämme todella hyvä nimi kahden vintiön pitämälle palstalle.
Jos noin hienon pelin joku onnistuu tekemään, markkinoita on varmasti. Monet ovat yrittäneet, monet ovat kaatuneet...

Hiiren installointi

Millä komennolla installoin hiiren config.sysiin tai autoexec.batiin? Miten saa vapaata muistia 640 kt tai yli? Missä viipyy Formula Grand Prix PC:lle?

Config.syssiin komennolla DEVICE=C:\dirikka\MOUSE.SYS ja Autoexeciin komennolla MOUSE.COM. Riippuu hiirestä ja sen ajurista tietenkin. 640 kt ei onnistu, Nikon ennätys on 636 kt. Se onnistuu DOS 5.00:n ja muistiajurin kanssa.
Kaipa Formula sieltä vielä tämän vuoden puolella tulee.

Ultima 7

Ostin Ultima 7:n, mutta peli tilttailee aina vähänväliä. Kokeilin peliä myös kaverini koneessa ja se toimi paremmin kuin erinomaisesti. Luulisin, että tilttailu ei johdu koneestani, koska minulla on DOS 5, 386SX, 4 Mt RAM ja yli 100-megainen kiintolevy. Mikään muu peli ei ole tiltannut. Config.sysejäkin olen tehnyt jo aikalailla, enkä voi

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.

enää lähettää peliä takaisin, koska se on ollut minulla yli 10 päivää. Mitä voin tehdä?

Hätää kärsivä

Kokeile tehdä täysin puhdas boottilevy ja käynnistä kone sillä. Ei mitään RAM-levyjä, cachemuisteja tai vastaavia.

Kaiuttimet

Tarvitaanko SoundBlaster Pro II:a varten kaiuttimet?

Ääntä, ääntä

Toki.

Diskettien määrä

Voisitte mainita peliarvostelujen yhteydessä pelin diskettien määrän.

Kuka samaa mieltä?

Miksi? Jos levykkeitä on mahdoton määrä se kyllä on yleensä mainittu.

Kuusnepalle

Tuleeko Special Forces kuusnepalle? Entä Space Crusade?

Kommando-intoilija

Pahoin pelkään ettei. Mutta korvikkeena Space Crusadelle käy Laser Squad. Jos et omista Airborne Rangeria, tsekkaa se. On saatavana jo halpapelinäkin.



Nnirvin oikea nimi

Mikä Nnirvin oikea nimi? Ellette voi kertoa, sanokaa onko mies vai nainen?

Eräs PC-fani

Nnirvin oikea nimi on painettuna lehteen, etsivä löytää.

Pelien jämähtäminen

Mistä johtuu pelien jämähtäminen? Kun hahmo jämähtää, yleensä auttaa vain resetin painaminen. Koneemme on PC 486/33 MHz, kiintolevy 130 Mt, josta puolet käytössä. Äänikortti a ei ole.

Sakari

Olisit maininnut pelin. Jos peli pelin jälkeen jämähtää, syy on yleensä koneessa. Nikon koneessa esimerkiksi Jetfighter ja Megafortress eivät toimineet, ei sitten millään.

Installointi ei onnistu

Minulla on GVP 52 Mt -kiintolevy enkä onnistu installoimaan Larry 2:sta enkä SQ 3:sta, koska ohjelma tilttaa molemmissa peleissä samassa kohtaa. Kone on Amiga 500 1 Mt:m lisämuistilla. Missä vika?
Yritin myös installoida Codename: Icemania ja Colones Bequestia, mutta äänet muuttuvat piippauksiksi ja kun yritän ladata Sound Driveriä, sitä ei löydy, vaikka se on installoitu. Missä nyt vika?

Markus

Vika on huonossa ohjelmoinnissa mitä ilmeisimmin.

Roolipeli aloittelijalle

Mikä tai minkälainen roolipeli sopii aloittelijalle? Kielitaitoa on kohtalaisesti. Kauanko yksi peli kestää?

PC-player

Ilmeisesti tarkoitat tietokoneroolipeliä. No jos jotain täytyy suositella niin 3D-peleistä Dungeon Master ja Beholderit, Ultimoista Ultima Trilogy II:sta löytyy 3 kappaletta, (U 7 vaatii tehokoneen, mutta on ainkain helppo pelata), SSI:n AD&D-kultalaatikkosarja on suosittu ja siinä on vasta prosentti valikoimista. Pelin kesto riippu pelaajasta, mutta kyllä se päivissä lasketaan.

ST-käyttäjät

Onko teillä ST-käyttäjiä arvostelijoina? Paljonko halpa, hyvä PC ja monitori (noin) maksavat?

ST:tä syrjitään

On, on, muun muassa Teittinen, Tapanimäki, Nirvi, Linden... Nyt on vain nimittäin niin, että koska Englannissa ST jäi Amigan jalkoihin, myös ST-pelit jäivät Amigan (ja PC:n ja konsoleiden) jalkoihin. Eli ST:lle on käymässä samoin kuin kuusneloselle. Sääli.

Hyvää ja halpaa ei ole olemassakaan. Mutta kohtuuhintaisia ja laatu/hintasuhteeltaan hyviä on. Hinta-arviota on mahdoton antaa, koska tarkoittanet toimivaa laitteistoa, jolloin näyttö, hiiri ym. lisälaitteet pitää laskea hintaan mukaan. Paras kun katselet mainoksia lehdistä ja vertailet.

EA Hockey Amigalle

Julkaistaanko EA Hockeyta Amigalle?

Hockey Fun

Tällainen huhu liikkuu, mutta vahvistusta ei ole.

Koodeja

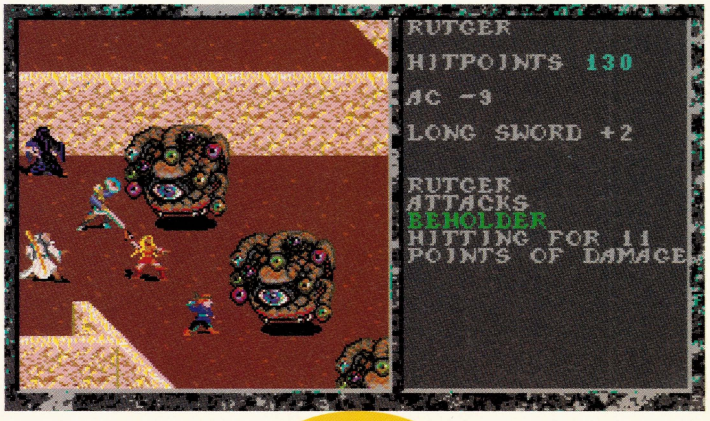
Voitteko julkaista Lost Dutchman Minen koodit?

Tiedosta kiitollinen

En ole koskaan kuullutkaan moisesta pelistä. Koodeja ei ole, jos joku lähettää, julkaistaan.

Anteeksi, Joona

Megapelikilpailuun osallistunut Joona Palaste lähetti kirjeen, jossa oli muutamia oikaisuvaatimuksia. Toimitus pyytää nöyrimmästi anteeksi tekijän ja pelin nimessä olleita kirjoitusvirheitä. Pelin nimi on siis ZombieZ ja Joonan Joona.



Julkaistaanko kaikki kirjeet?

Monet kyselevät, julkaistaanko kaikki kirjeet. Valitettavasti ei, sillä lehden numero 3 jälkeen tuli niin paljon kirjeitä, että niistä olisi yksinään tullut yli 80 sivua. Mutta kaiken luen, sen vannon! Ja jopa kirjaan ylös KAIKKI mielipiteet ja toivomukset sanatarkasti. Yritän myös tehdä pieniä yhteenvetoja monesta eri kirjeestä. Joten lukekaahan kaikki vastaukset, vaikkei oma nimi olekaan kysymyksen alla.

Kirjeitä, joissa toivotaan ratkaisuja eri peleihin, on tullut satoja. Tilanpuutteen vuoksi en niitä julkaise, mutta kuten sanottu, pannaan koneelleni talteen. Myös ratkaisukilpailun kirjeet on kirjattu.

Samoin kysellään, mistä saa jonkin (vanhan) pelin ja mitä se maksaa. Ainut keino on kysellä kaupoista tai ilmoittaa lehdessä. Toinen suuri kysymysryhmä on, "mikä peli sopii 286/386:lle jne". Kaikkia on mahdoton luetella, asia selviää pelin laatikosta.

Kehuja

Nimimerkki HATEprod Tammerkosken toiselta puolen lähetti kivan kirjeen. Kertoo, ettei lehdessä ole suuria mokia, vaikka suurennuslasilla etsisi. Peliarvostelujen tapaan hän antoi seuraavat arvostelut:

Toteutus: hyvät grafiikat sekä mahtava huumori kukkivat hyvin tässä lehdessä. Missä musiikit, häh? Kyllä on mahtavasti toteutettu, juu!

Kynnys: Alle viisi senttiä ja suomen kielen taito.

Yhteenveto: Virkistävä, sensaatiomainen, mukiinmenevä, kertakaikkiaan hyvä lehti ilman mausteitakin. Parasta mitä mikroilija voi odottaa.

100

Kirjeet osoitteeseen:

Pelit-lehti
Posti
PL 64
00381 HELSINKI



max moritz

● Pojat, joit' ei saatu hyviks, nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Max

●● Nyt ovat molemmat pikkuvintiöt hukkua vinkkeihin. Muistakaa kuitenkin, että huomattavasti arvokkaampia vinkkejä ovat ihan itse keksityt kuin ulkomaisista lehdistä kopioidut!

Police Quest III

PC
Poista "version"-tiedosto (tai muuta nimi. Turvallisempaa.), ja käynnistä peli. Kun se latautuu, rynkytä hiiren nappuloita. Kohta esiin tulee cheat-valikko, josta voit valita esimerkiksi ajan, teot ja esineet.
Sami Toivonen, Tampere

Rise of the Dragon

Amiga
Yllätys yllätys, tästä pelistä löytyy Sierran peleistä tuttu Alt-D-yhdistelmä. Kun painat sen jälkeen helpnäppäintä, tulee esiin valikko. Paina sen jälkeen esimerkiksi alt-r, ilmestyy kysymys "room number", johon vastaat numeron, jonne haluat siirtyä. Valitettavasti tämä vinkki ei toimi, ellei omista vähintään kahdeksan megan lisämuistia!
Mikko Aaltonen, Kauttua

Larry II

Amiga
Paina pelin aikana Alt-D-yhdistelmää, ja kirjoita sen jälkeen help ja enter, niin näet, mitä voit tehdä.
Mikko Aaltonen, Kauttua

Civilization

Mikäli haluat rikastua nopeasti: heti ensimmäisen liikkumisen jälkeen tallenna tilanne levylle eli olet vuodessa 3980 BC. Tämän jälkeen poistu ohjelmasta. Kaiva levykokoelmistasi PCTools- tai Norton Utilities -ohjelma. Etsi em ohjelmilla Civilizationin tallennettu tilanne. Ota Filevalikosta view/edit ja näyttöön ilmestyy tiedosto ascii-muodossa. Nyt valitse ascii/hex ja näyttöön muodostuu tiedosto heksa-muodossa. Mene sivu alaspäin eli paina page down. Etsi sellainen kohta, jossa vasemmassa laidassa lukee 0320(0140) ja jotakin numeroita perässä. Valitse edit ja muokkaa tiedostoa.

Suurimmat luvut, jota voit laittaa ovat xx = 30 ja yy = 75, näin saat 30 000 rahaa.

Tallenna muunnos ja poistu ohjelmasta ja lataa Civilization.
Tomi Haarala

Prince of Persia

Paina control ja L yhtäaikaa, niin voit hyppiä tasosta toiseen.
Vesa-Matti Helminen
HUOM! Toimituksen Amigassa toimii shift + L, mutta jos tasoista hyppii näin läpi, aikaa kuluu 15 minuuttia per taso! Joten lopussa tulee todella kiire.
-sa

Ultima Underworld

PC
Näin löydät kahdeksasta Cabiruksen talismaneista kuusi.
Taper of Sacrifice: tasolla kolme Zak-niminen taistelija kaupiskelee valonlähteitä. Osta talismani hänellä.

Standard of Honor: tasolla neljä tapa pohjoisosan kaaosritari Rodrick ja puhu ritarien johtajalle. Saat talismanin lahjaksi.

Ring of Humility: tasolla viisi mene kerroksen luoteisnurkassa sijaitsevaan huoneeseen, jossa on jokaisessa nurkassa vipu ja keskellä taso. Vedä vipuja seuraavassa järjestyksessä: luode, kaakko, koillinen, lounas. Sormus ilmestyy huoneen keskelle.

Shield of Valor: tasolla kuusi ottele Golemin kanssa ja saat palkinnoksi kilven. Golemin löydät, kun suunnistat keskushuoneesta länteen niin pitkälle kuin pääset, ja käännyt etelään. Golemi on saarella.

Book of Truth: tasolla kuusi suunnista Meeting Hallilta (isohko huone tason luoteisnurkassa) etelään. Kun käytävä päättyy, on edessäsi olevassa seinässä salaovi. Avaa ovi, jatka eteenpäin, hyppää kuilun yli ja talismani on sinun.

Wine of Compassion: tasolla kuusi suunnista Meeting Hallilta itään. Saavut ruutulattialliseen huoneeseen. Paina kaakkoisnurkan lattialaattaa ja salaluukku aukeaa. Viini on valmis poimittavaksi.

Se siitä. Tietääkö kukaan, miten kaksi jäljellejäänyttä talimania löydetään?
Tapio ja Kari Salminen, Noormarkku

Conquest of the Longbow

PC
Vanhan tammen kyselemät arvoitukset saattavat olla ongelmallisia. Oikeat vastaukset ovat:
A am two faced but bear only one face... COIN.
High born, my touch is gentle... SNOW
Golden treasures I contain... HIVE
My first master has four legs... FUR
Metal or bone may I be... COMB
I am a window, I am a lamp...EYE
I am the heart that does not beat... TREE
I am the outstretched fingers... FEATHER
Not born, but mothers body drawn... CHEESE
Tapio ja Kari Salminen, Noormarkku

Maniac Mansion

C64
Vankilasta pääsee pois työntämällä ikkunan luona olevaa tiiltä. Vihreälle mönjälle pitää antaa hedelmiä ja mehua.
Matti T. Varis

Salahuoneen löydät seuraavasti: mene musiikkihuonetta vastapäätä olevaan huoneeseen ja ota sieltä purkki, jossa on maalipoistajaa. Mene sitten huoneeseen, jossa on lihansyöjäkasvi. Kävele maalitahran luokse ja käytä tahranpoistajaa käskyllä "Use paint remover on paint blotch". Maalitahran tilalle ilmestyy ovi.
Ville Karavirta

Ultima Underworld

Kääpiöiden aarrekammio
Salasana on on "Deco Morono", jonka saa tietää, kunhan vain lahjoo ahnetta kuningasta tarpeeksi. Kammiota vartioi paha golemi, joten loitsulle (Vas) Por Hur tulee takuuvarmasti käyttöä.
Taikoja

Vas Kal Corp	Tuhoaa kaiken
Ylem Por	T. Kankaanniemen suosikkiloitsu
An Corp Mani	Kiusaa jo kuolleille
Vas Ort Grav	"Sheet lightning"
In Sanct	Taloudellinen suoja

Free D.C.

Jos alkuunpääsy tuottaa hankaluuksia ja peli tuntuu kaikin puolin typerältä, tässä lyhyt selostus alkuunpäästä.

Aluksi on syytä hankkia lisätietoja ympäröivästä alueesta. Robottikoiran kuljettamana kulje pohjoiseen, valkoisen talon sisäpuolelle. Seuraa kiertoajelua ja palaa etelään, suljetulle portille. Lännestä pääsee ruudun päästä etelään. Kulje etelään, kunnes länteen aukeaa kulkureitti. Seuraa reittiä muutaman ruudun verran ja tapaat "hullun" professorin. Varsinainen seikkailu alkaa vasta tästä.

Ultima VI

PC, Amiga
Jos haluat saada rahaa ja kokemuspisteitä, mene Coveen maagi Rudyomin luo. Rudyomin lemmikkinä on drake. Sijoita muu joukko parantajan taloon etelässä. Kokemusta haluava henkilö tappaa draken hilparilla tai loitsuilla.

Tässä vaiheessa voit hakea Lord Britishin lemmikkihiirellä Sherryllä, joka sinulla toivottavasti on mukana, draken ruumiista saatavat rahat (Sherryä kannattaa kohottaa Valouralttarilla, jotta se voi kantaa kullan). Tämän jälkee kuskaa draken tappanut henkilö esimerkiksi healerin taloon (jotta drake uusiutuisi), ja palaa sitten takaisin drakea tappamaan. Sherry kannattaa jättää odottamaan ulkopuolelle, jottei drake voi käyttää siihen loitsuja.
Juha Ilola

Jos hahmoillasi ei ole kunnon kykyjä, varusteita tai vaikkapa tarpeeksi rahaa, löytyy apu tästä. Puhu oman ryhmän jäsenelle Ololle: spam, spam, spam, humbug (enteriä jokaisen jälkeen) ja pääset salaiseen valikkoon. Siellä voit esimerkiksi parantaa hahmojesi kykyjä, ottaa mitä tahansa esineitä ja paljon muuta jännää.
Samu Kemppainen

Space Quest IV

Amiga
Joutuessassi jonkin petolinnun nappaamaksi Estro-planeetalla älä hätäänny ja painele ikoneita summittain, vaan odota kylmän rauhallisesti, että sinut pudotetaan pesään, jonka pääkalloista voit päätellä jotain. Häivy pienestä reiästä pian, sillä kohta taivaalta sataa muitakin syötäviä. Tipahdat hetken ja pulps! Olet vedessä ja uit rannalle.

Lateksibeibit rynnistävät rannalle, ja ennen kuin huomaatkaan olet

sukellusveneessä matkalla kohti naisten tukikohtaa. Kävele vain mihin käsketään, sillä perillä olevat mimmit ovat liipaisinherkkiä. Sinut sidotaan ja juuri ennen kidutuksen alkua vedestä kömpii hirviö, joka aikoo vetää sinut lonkeroillaan mukaansa. Paina vasemmalla olevaa nappia, joka käynnistää lasersäteet ja olet vapaa. Ota maasta "putki" ja kun hirviö vetää sinut lähelleen heitä se. Naiset ylistävät pelastajaansa ja kiitokseksi saat tulla mukaan Galaxy Galleriaan ostoksille.

Galleriassa erkane joukosta ja nouki maasta jonkun automaattikortti. Mene vasemmalle liukuhihnalle ja anna sen viedä itsesi And Tallin Shopin luo. Hyppää kyydistä ja osta itsellesi housut ja uudet bootsit. Mene peliluolaan ja pelaa MS. Astro Chickenia ja voit hyvällä tuurilla voittaa pari dollaria. Voit myös ottaa pestin hampurilaispaikkaan, mutta älä erehdy tekemään hampurilaisia.

Juha Wilco & innokkaat lattianmoppaajat

The Detective

C64
Kassakaapin avain on 210319 ja kirjan nimi 101 Detective Stories.
Jani Nurminen

Civilization

Kun valitset alussa kansakuntaa, klikkaa Pick your tribea, ja saat kirjoittaa kansakunnaksi vaikka Finnish.
Kimmo

Utopia

Laivanrakennuslaitokset saa tuottamaan Fusion cruisereita ennen kuin ne on edes keksitty, kun klikkaa laitoksen päällä ja sitten tyhjää kohtaa valikossa.
Perttu Moisio

SimAnt

Jos muurahaisesi health on lopussa, vaihda kehoa toisen muurahaisen kanssa ja sitten takaisin ensimmäiseen. Health nousee täysiin.
Juha Ilola

Lords of Rising Sun

Amiga
Älä käytä ninjoja pelin alussa ollenkaan. Valloitettuasi muutaman kaupungin, jossa oli vastustajia, voit käyttää ninjaa. Kulje joukoillasi kohti Fukae Islandia välttäen vastustajia ja kaupunkien valtauksia. Valtaa sitten Fukae, Osumi ja Kumamoto. Tämän jälkeen seuraava Red Ronin -klaanin joukko liittyy sinuun.
Juha Lintula

Moritz

●● Mikko Aaltonen Kauttualta teki valtavasti töitä eri pelien koodien kanssa. Palkinnoksi ja kiitokseksi lähtee Amigan peli!

Flood

Amiga
Jokaisen tason koodit:

1. FROG	22. REED
2. YEAR	23. LIME
3. QUIF	24. QUID
4. LONG	25. WINE
5. WORD	26. FLEE
6. FRED	27. GIGA
7. WINE	28. HEAD
8. GRIP	29. LOOP
9. TRAP	30. SING
10. THUD	31. JOUX
11. FRAK	32. PINK
12. VINE	33. GOGO
13. JUMP	34. LETS
14. NILL	35. QUAD
15. FOUR	36. BRIL
16. GRIT	37. EGGS
17. ZING	38. HENS
18. JUNG	39. NAIL
19. LIDO	40. SOAP
20. POOL	41. FOAM
21. HATE	42. MEEK

Mikko Aaltonen, Kauttua

International Karate

Amiga
Kaikkea kivaa saa tapahtumaan, kun kirjoittaa pelin aikana jotakin. Testaa seuraavia: PACMAN, WORM, T. Muista katsella taustaa, sillä suurin osa tapahtuu siellä.
Mikko Aaltonen, Kauttua

Creatures

Amiga
Kuolematon pallo tulee, kun kirjoitat CREATURES!. Muista painaa joka kirjaimen väliin välilyönti, pitää capslock pohjassa ja loppuun huutomerkki.
Mikko Aaltonen, Kauttua

Wayne Gretzky Hockey

Amiga
Alivoimapelissä punaviivalla kyttäily tuottaa tulosta: saatuaan kiekon joukkuetoverisi heittää sen ränniin, josta se on helppo napata ja pääset yksin läpi. Alivoimapelissä altavastaajalle ei vihelletä kahta viivaa, joten voit kytätä jopa vastustajan siniviivalla.

Jos vastustaja vaihtaa, luistele vaihtokopin oven eteen ja pian koko vastapuoli jonottaa takanasi. Kavereillasi on vastassa vain maalivahti.

Ja vastaus pelin arvostelijalle Petri Teittiselle, joka ei saanut tappelua aikaan: liimaudu vastustajaan painamalla nappia hieman, irrottamalla napista, painamalla nappia ja voila! pian heikkohermoinen vastustajasi pistää ranttalaksi. Toimii helposti, jos olet voitolla. Jatka napin painallusta, kunnes tulee tappelu.

Ylivoimala helpon maalin saa odottamalla maalivahdin edessä, punaisen puoliympyräviivan luona, ja painamalla nappia heti, kun syöttö tulee.
Juha Lintula

Kick Off 2

Amiga
Rankkareissa katso vastustajan asettumista pallon taakse. Jos mies asettuu vasemmalle pallosta, laukaus lähtee oikealle ja päinvastoin. Joskus pallo liikkyy itsekseen pari pikseliä sekunnissa maalia kohti. Jos odotat niin odota tarpeeksi kauan ja voit laukoa maalivahdin nenän alta.
Juha Lintula

Swiv

Amiga
Laita pause päälle ja paina caps locks pohjaan. Kirjoita NCC-1701-D. Ota caps locks pois, ja paina pausea. Nyt sinulla on loppumattomat elämät.
Miika Lindfors

Nitro

Kirjoita ajajan nimeksi maj.
Miika Lindfors

Super Cars

Kirjoita pelaajan nimeksi rich. Saat 500 000 dollaria.
Miika Lindfors

Dogs of War

Paina joystickin tulitusnappi ja hiiren oikea nappi latauksen ajaksi pohjaan. Saat paljon rahaa ja loppumattomat elämät.
Miika Lindfors

Insanity Fight

Päästäksesi seuraavaan alueeseen paina pohjaan L ja molemmat hiiren napit sekä joystickin tulitusnappi.
Miika Lindfors

Shadow of the Beast 2

Heti kun ensimmäinen vihollinen tulee näkyviin, paina A ja kirjoita "ten pints". Näin saat loppumattomat elämät.
Miika Lindfors

Lotus Esprit Turbo Challenge

Kirjoita ensimmäisen pelaajan nimeksi "fields of fire" ja toisen "in a big country". Näin pääset jatkoon vaikka et sijoittuisi kymmenen parhaan joukkoon.
Miika Lindfors

Robocop

Paina return ja kirjoita "best kept secret". Energiasi ei enää vähene.
Miika Lindfors

Dynamite Dux

Alkukuvan aikana kirjoita "cheat" ja pelin aikana paina 1–6, niin pääset haluamallesi alueelle. Lisäksi sait loppumattomat elämät.
Miika Lindfors

Days of Thunder

Paina pause päälle ja kirjoita "comeflywithme". Autosi lentää!
Miika Lindfors

New Zealand Story

C64
Alkuruudussa paina kaikki näppäimet pohjaan. Kuvaruudun reunustojen pitäisi olla harmaat. Kun aloitat pelin, sinulla pitäisi olla loppumattomat ukot.

Itse pelissä nuolinäppäintä (nuoli vasemmalle) painamalla pääset harppomaan tasoja eteenpäin. Tosin loppuvastukset pitää tappaa.

Näin voitat kentän 1–4 jäävalaan: koeta päästä valaan alle. Jos onnistut, hyppää ja ammu valasta. Luultavasti kuolet, mutta kohta valas räjähtää itsestään. Näin pääset seuraavaan kenttään. Myös muut loppuvastukset räjähtävät, paitsi Wally Walrus, itse pääpomo.
Juha Kiviniemi, Helsinki

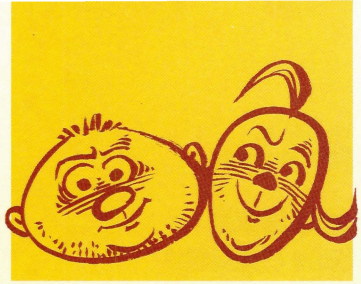
Loppumattomien elämien saamiseksi paina oikea hiirennappi latauksen ajaksi pohjaan.
Miika Lindfors

Horror Zombies

ST, Amiga
Pidä "M", "," ja "." pohjassa, saat loppumattomat.
Tommi K.

Xenon II

PC
Kun kone kysyy monitoriasi, paina F7, ja pelin aikana "i", olet kuolematon.
Tommi K.



Back to the Future II

ST, Amiga
Pelin aikana paina pausea ja kirjoita "the only neat thing to do" (välilyönnein). Saat loppumattomat elämät ja painamalla Z:aa pystyt skippaamaan levelin.
Tommi K.

James Pond 2: Codename Robocod

Amiga
Kirjoita alkukuvan aikana The Little Mermaid ja paina
return – loppumaton suoja
F – siivet
X – suoraan uloskäynnille
C – auto
P – lentokone
B – kylpyamme
Vesa Saarinen

Operation Wolf

PC
Kun painelee pelin aikana F9:ää ja F7:ää, peli ei lopu ainakaan kranaattien loppumiseen.
Juha Huhtala

Terminator 2

PC
Terminaattorin mittelön alussa paina nappi heti pohjaan ja hyvällä säkällä sat ammuttua T-1000 pois ruudusta ja voitat!
Petri Haavanlammi

Samurai Warrior

C64
Paina pelin alussa F-näppäintä, saat loppumattomat elämät.
Matti T. Varis

Back to the Future 3

Joka kentässä näkyy alussa kyva Docista tai Martysta. Kirjoita:
kenttä 1: rotten cheat
kenttä 2: lousy cheat
kenttä 3: low down cheat
Vesa Ahola

Chuck Rock

Alkukuvassa kirjoita estrano, lennät kun painat shiftiä, mortimer, hypit, kun painat 1, 2, 3 tai 4, turn frame, hyppii tasoja 1–4 ja uncle sams, saat loppumattomat elämät.
Vesa Ahola

Turrican 1

Kirjoita alkukuvassa "bluesmobil".
Vesa Ahola

Turrican 2

Paina alkukuvassa help ja sen jälkeen 1, 4, 2 ja esc.
Vesa Ahola

Rambo 3

Kirjoita listalle "renegade". Nyt näppäimet 1, 2 ja 3 vievät eri kenttiin.
Vesa Ahola

Space Ace

Laita pause päälle ja kirjoita "dodemodexter".
Vesa Ahola

Rolling Thunder

Kirjoita alkukuvassa "jimbbby".
Vesa Ahola

R-Type

Kirjoita listoille "sumita." Myös piste kuuluu mukaan!
Vesa Ahola

Jack the Nipper 2

C64
Kun haluat loppumattomat elämät (ja ehkä myös aseistuksen), paina välilyöntiä. Näytön reunojen piätisi muuttua punaisiksi.
Kilrathi

Midnight Resistance

C64
Kirjoita näppäimistöllä tuloslistalle nimeksi "siamese".
Pekka Tapala

Ikari Warriors

ST, Amiga
Kun pääset kirjoittamaan nimesi listalle, kirjoita "freeride", niin et kuole seuraavassa pelissä.
Kimmo Korpela

Rick Dangerous

C64
Kirjoita tuloslistalle nimeksi "flufomatic".
Pekka Tapala

Crimewawe

PC
Kun näet lisäukon, ota se ja tallenna peli. Lataa äsken tallentamasi peli ja lisäukko ilmestyy uudelleen. Jatka samaan malliin, kunnes mielestäsi olet saanut sopivan määrän lisäukkeleita.
Petri Haavanlammi

Turbo Outrun

C64
Laita pause päälle ja paina kaksoispistettä.
Pekka Tapala

Monty on the Run

C64
Kirjoita tuloslistalle nimeksi välilyöntien kera "I want to cheat". Taustan pitäisi muuttua harmaaksi ja olet kuolematon, kun otat toisesta ruudusta veden päällä kelluvan valkoisen möntin. Vinkki ei toimi kaikissa versioissa.
Pekka Tapala

Formula One Grand Prix

Amiga
Kun viimeinen kierros on menossa ja olet tulossa maaliin, menekin maalin sijasta varikolle. Odotat kilpailun loppumista ja peli alkaa ladata, ja pääset ensimmäiseksi.
Nima Karvonen

RoboCop II

ST
Latauskuvan aikana kirjoita "serial interface", niin F9 antaa energian aluksi maksimiin ja F10 siirtää seuraavaan kenttään.
Matti Otama

Vendetta

C64
Paina näppäimet B U N T pohjaan ja pääset seuraavaan tasoon.
Matti T. Varis

Arkanoid II

Amiga, ST
Kirjoita tuloslistalle nimeksesi D E B B I E S (välilyöntien kera) ja saat loppumattomat elämät.
Ville Karavirta

ST-versiossa saa elämiä koko alarivin täyteen, kun painelee alkudemon aikana F1-näppäintä.
Joonas Luukkala

Amiga Action replay -vinkkejä

Peli	Osoite	Seuraus
James Pond II	tfd2286	Energia ei kulu.
	tfd2284	Loppumattomat kalat.
Ocean Beach Volley	3063f	Voit muutella vastustajasi pisteitä.
	3063d	Voit muutella omia pisteitäsi.
Chuck Rock	tfd6982	Energia ei kulu.
	tfd697e	Loppumattomat ihramahat.
Defender of Crown	11dcf	Rahojesi määrä.
	12d21	Sotilaiden määrä kotona.
	12c5d	Sotilaiden määrä hyökkäyksissä.
	12c51	Ritarien määrä kotona.
	12c69	Ritarien määrä hyökkäyksissä.
	12de9	Katapulttien määrä kotona.
	12ff5	Katapulttien määrä hyökkäyksissä.
Skate of the Art	7119	Rullalautojen määrä.
Buffalo Bill	tfd22a60	Veitsenheittoon ja taitoammuntaan loputon aika.
	tfd20ef2	Postivaunun pelastamiseen loputon aika.
	22e91	Vasikan lassottamiseen loputon aika.
	2435f	Härän kanssa painiskelemiseen aika.
Nitro	1fbc7	Rahojen määrä.
SimCity (512kt)	c27837	Rahojen määrä.
Stunt Car Racer	1ca20	"Turbokiihdytysten" määrä.
	1c920	Kulunut aika.
Gods	tfd224	Kuolemattomuutta.

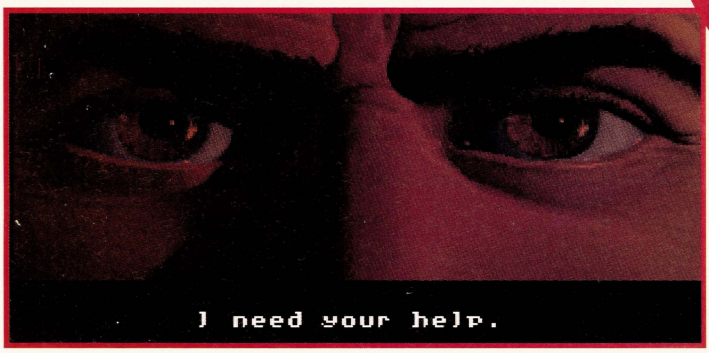
Kaikki osoitteet, joissa ei ole edessä kirjainyhdistelmää tfd, on paras ottaa käsittelyyn Action Replayn M-komennolla. Katso komentoa käsikirjasta, jos ei muista sitä.

Seuraavat osoitteet on tehty pilailutarkoitukseen. Näissä ei ainakaan kovin usein ole trainereita:

Peli	Osoite	Seuraus
Flood	17e8b	Tason numeron valinta. Ota M-komennolla ja muuta ensimmäinen luku joksikin 01 ja2a väliltä kesken pelin.
	tfd17e72	Loppumattomat trashit eli roskat.
Battleship	243f7	Asetettujen panosten määr.
Psycho Man	c05fd6	Aseiden valinta: 2e = kirves, 5d = pääkallot, 65 = kaasu, ac = halko ja e2 = radioaktiivinen käsi. Jos laitat jonkin muun luvun kuin edellämainitut, saattaa kone ahittää kuvaruudulle gurut.
	c0b02f	Taso. Laita 02–2e.
	c0b8de	Vastustajien lukumäärä. Lita 00–71. Mitä suurempi luku, sitä pienempi on vihollisten määrä.

Mikko Aaltonen, Kauttua

PELIT SEIS?



●● Oletko jäänyt jumiin? Etkö pääse eteenpäin vaikka tekisit mitä? Tarvitsetko loppumattomat elämät tai loppumattomat aseet, mutta et tiedä koodia? PelitSeis-palsta on sinua varten!

Toimitus vastaa kysymyksiin, joihin osaa, muihin saatte vastata te, rakkaat lukijat. Vastaa, auta, ensi viikolla voit itse juuttua johonkin kohtaan!

Palsta ei tue piratismia vastaamalla kysymyksiin, jotka selviävät ohjekirjasta.

Koska Monkey Island I:sestä tulee sekä kirjeitse että puhelimitse valtavasti kyselyitä julkaisemme ratkaisun kokonaisuudessa ensi lehdessä. Toivottavasti kestätte.

Dark Seed

Pimeän seudun vankilasta ei oikein pääse ulos. Radiosanoman mukaan: leave behind the key which will only work in the dark world. Mikä on kyseinen avain ja mistä sen löytää? Miten pääsee pimeässä maailmassa rakennukseen, jota vartioi valkoinen ötökkä eli kirjaston kohdalla? Miten ancientien aivon saa tuhottua?

Alien-Chris

Miten tapetaan sillan vartija pimeällä puolella? –tl

Dune

Mistäpäin Chani löytyy kidnappauksen jälkeen?

Chris Muad'Dib

Sattumanvaraisesta Harkonnenien linnoituksesta. Selviää kun valloittelet tai vakoilet niitä, ei muuten. –tl

Might & Magic III

Mistä löytyvät Hologram Sequence -kortit? Voiko Isle of Firella kävellä vaurioitumatta? Mitä virkaa on Ancient pearl of youth and beautylla?

Adventurer

Isle of Firellä voi kävellä siinä ja siinä, kun käyttää Protection From Elements (FIRE) -loitsua. Merirosvokuningatar haluaa helmiä. –nn

Mitä ovat vastaukset patsaiden arvoituksiin Swamp Towerissa ja Castle Blood Reignissa? Entä miten Cathedral of Carnagessa kuuluu kääntää ne alttarit, joita on viisi kappaletta?

Monkey Island I

Mitä teen ihmissyöjien kylässä? Miten Banana Pickerin saa majasta ulos?

Juha Lintula

Nyysi ensin kaikki mahdolliset banaanit ja syötä ne apinalle. Etsiydy apinanpään ääreen ja vedä yhden toteemin nenästä. Ota idoli mukaasi ja anna se alkuasukkaille. Pääset vapaasti vankilaan ja ulos. –om

Miten saadaan viila Otisilta (vankilassa olevalta miekkoselta?)

Mika Rinne-Konto

Anna hänelle minttupastilleja ja lässytä mahdollisimman paljon. Syö hänen antamansa porkkanakakku. –om

Mitä apinasaaren luolassa täytyy tehdä?

Antti Nummiaho

Käytä irtopäätä eli Navigator's Headia (alkuasukkailta) ja se neuvoo reitin. –om

Cruise for a Corpse

Mitä tehdään, kun avain on saatu?

LeChuck

Kun saa rannekorun, niin miksi ei voi käyttää esimerkiksi karttatoimintoa noin viiteen minuuttiin? Onko jotain jäänyt huomioimatta?

Peliinsä hermostunut

Flood

Miksi roskat lisääntyvät koko ajan? Eihän tasoa voi päästä läpi!

LeChuck

Tapa roskaajat. –tl

Giana III

Miten ja mistä saa ammuksia?

Härkä -78

Dungeon Master

Jämähdin tasolle kuusi. Mistä saa vorpal bladet ja miten saa teleportin takana olevan ristikon auki? Kannattaako tasolla kerätä kaikki tavarat?

JN

Vorpal blade #2 löytyy eräästä huoneesta tasolta 6 (taso, jossa on arvoitushuone), VB #1 kun vedät eräästä seinärenkaasta lukitun oven kohdalla. Jos olemme samalla ristikko-ovella, se aukeaa kun käyt nopeasti (näppäimistöllä) painamassa nappia. Teleporteista pääsee sitten läpi oikealla rytmityksellä. Kaikkia tavaroita ei tarvita, ne ovat vain painolastina ja väsyttävät.

Miten pääsee teleportin takana olevalle aarrearkulle? Onko se pelin ratkaisu?

Simo Tuisku ja Marko Palkeinen

kts.ed.vast. Ehei, Chaos Lord odottaa. –nn

Elite

Mitä täytyy tehdä, että saa ensimmäisen tehtävän? Mitä tehdään Leanderin viimeisessä jaksossa?

Jari Sihvola

Se vaihtelee Eliten versiosta riippuen. Yleissääntönä todettakoon, että kun on tarpeeksi pisteitä ja muutaman kerran vaihtaa galaksia, niin sieltä se tulee. –nn

Asterix ja operation

Miten saa öljyä?

Vesa Ylönen

Star Trek

Miten selviän neljännestä tehtävästä?

Mihin kohtaan olet jäänyt? Tehtävän selostaminen kokonaisuudessaan on liian pitkä juttu tälle palstalle. –tl

Maniac Mansion

Mistä saan alakerrassa oleviin rappuihin sopivat työkalut? Mitä tekee moottorisahalla?

Sami Telinkangas

Black Crypt

Kuinka saan ensimmäisen tason Ogrebladen? Ohjekirjakaan ei auta.

Olenko idiootti?

Ogreblade on toisella tasolla. Ogre pysyy ovien edessä olevassa hallissa ja sen vasemmalla puolella. Livahda sen edestä oikealle, jossa aukeaa iso holvisto. Sieltä pääsee aseen saatuaan teleporttaamaan takaisiin ykköskerrokseen. –tl

Ultima Underworld

Miten löydän tietoja Ossikkasta? Kuinka Door of Prectons Levers aukeaa? Mistä löytyvät Sword of Caliburn ja Cup of Wonder?

Laavaan hukkunut

Manhunter

Miten pääsee toiseen päivään? Mitä pitää tehdä rannalla olevassa putkessa?

Kiti

Martian Dreams

Miten siemenistä kasvatetaan marsilaisia?

Viherpeukalo

Eye of the Beholder

Miten pääsee tason 10 viiden teleportin ohi?

Täysin jumissa

Etsi kohta, jossa eteläseinällä on



viesti Thirteen. Sen vieressä lännessä pitäisi eteläseinällä olla viesti Proper Sequence. Astu ensimmäiseen teleporttiin, jolloin joukkosi siirtyy johonkin kohtaan käytävää. Nyt käänny ympäri ja astu edessä olevaan teleporttiin. Joukkosi siirtyy käytävän länsipäähän paikkaan, jossa on lattiassa teleportit sulkeva painolaatta. –jpp

Miten toisen tason salaoven saa auki? Tarvitseeko tikareita pistää seinäkuvioihin? Mistä tikareita löytyy? Tarvitseeko illuusiopaikkaan mennä? Miten sieltä pääsee pois?

Juho Sundquist

Mikäli tulkitsemme oikein olet joutunut pieneen huoneesen, jonka eteläseinällä on tikarikaiverrus. Yksinkertaisesti astu länsiseinän läpi, sillä se on illuusio. Tikareita ei tarvita, mutta niitä löyty sieltä täältä. Mitä tarkoitat illuuusiopaikalla? –jpp

Civilization

Mitä hyötyä on nuolista kaupungissa?

Tietämätön

Ne kuvaavat kaupungin kaupankäyntisuhdetta. –om

Rambo III

Miten ykköstason sähköistetystä ovesta pääsee läpi?

C64

Terminator II

Onko kakkoslevelissä mahdollista hyppiä ruutuja ja jos on, niin miten?

Armoton Termi

Zak McKracken

Mistä löytyy taskulamppu ja miten sen saa?

Kiitos avusta etukäteen

Bubble Bobble

Onko mahdollista valita aloituskenttä PC:llä? Jos on, niin miten?

DejaVu

Miten pääsee Joen baarista tai toimistosta ulos?

Teemu Liikala

Snoopy and the Peanuts

Miten voi aukaista talon eteen tulevan paketin? Miten voi täyttää vedellä kuopan, joka on toisen talon takana?

Amiga-fani

Simpsons

Mitä tehdä pyörivien tikarien kohdalla?

J. Puustinen

Rick Dangerous

Saat loppumattomat elämät, kun painat pelin aikana Help-näppäintä.

Miika Lindfors

Starflight

Captain A. Kirkille tiedoksi: maapallo sijaitsee tähtijärjestelmässä 215x86. Tässä vielä muutaman planeetan sijainti:

2	91x86
3	98x82
4	217x88
5	215x86

Jukka Lappalainen

Ultima IV

Abyssiin pääseen käyttämällä ensin kelloa, sitten kirjaa ja lopuksi sytyttämällä kynttilän keskellä kraateria. Aksiooma on Infinity ja sitä tarvitsee Codexissa.

Lost Avatar

Ultima VI

Mitä täytyy sanoa Ephemerides-nimiselle linssintekijälle Lycaenmissa, että hän tekisi lasimiekasta sinisen linssin? Missä on sawmill, jossa voi tehdä yew logista boardin? Missä ovat Moonglowin katakombit ja mistä saa Magic Unlock -loitsun?

Lost Avatar

Arthur

Amiga

Pelit 2/92 nimimerkki Ex-Arthur kysyi, mitä King Lotin kuunteleminen tarkoittaa. Vastaus on helppo. Kun pääset linnaan edellämainitun "kingin" huoneeseen, mene siellä jonkin esteen taakse ja odota hetkinen. Sitten tuleekin ilmoitus, että se on sinulla. Tällä tavalla on kyllä yllättävän suri riski, että käy köpelösti.

Mikko Aaltonen, Kauttua

Eye of Beholder

Fleetwoodille (Pelit 3/92) tiedoksi: Keirgar on vangittu tasolle 10 ja kääpiojuoma on tasolla 11. Pelit 2/92:ssa neuvotaan, miten selvitään spiraalihuoneesta.

Juoman saaminen kunkulle on hieman kinkkisempi juttu. Käytä spiraalihuoneen keskellä olevaan portaaliin kivistä pyhää symbolia (löytyy tasolta 11), jolloin siirryt tasolle 7 huoneeseen, jossa on kolme portaalia pohjoisseinällä. Aktivoi idänpuoleisin kivimedaljongilla päästäksesi tasolle 4. Kävele tasolle 5 ja luovuta parannusjuoma kääpiöiden johtajalle. Palkkioksi saat Silvian taikasauvan, joka auttaa tuhoamaan Beholderin. Keirgar jää porukkaasi.

Tasolla 5 on vain yksi portaali. Käytä siihen kivikaulakorua ja siirry tason 7 portaalihuoneeseen. Aktivoi keskimmäinen portaali kivitikarilla, jolloin pääset tasoon 9. Kävele tasolle 11, jossa kiviorbilla hyppäät viimeiseen tasoon. –jpp

Police Quest 3

Ratkaisussa puhuttiin "Old Nugget" -baarista. Missä se on?

Officer Holm

Mistä löytyy Marien murhan todistaja Mary?

Anssi -92

Old Nugget löytyy, kun yhdistät rikospaikat paikannustietokoneella ja se kertoo sinulle, että kuvio näyttää melkein täydelliseltä pentagrammilta. Yhdistä viivat puuttuvaan sakaraan ja saat selville old nuggetin osoitteen. (Itse paikkojen asetus on sen verran hankalaa, että helpoiten pääsee katsomalla Pelit 3/92:n ratkaisuohjeen pentagrammikuvaa.)

Kassi-Alma Mary löytyy kaupungin lounaisalueelta. Ajele vain katua etelään, kunnes luulet olevasi oikealla paikalla ja pysäytä auto. –om

King's Quest III

Jäin kiinni meduusan tuhoamiseen. Mitä pitää kirjoittaa ja tehdä ja missä vaiheessa?

Näytä sille toinen meduusa. –om

Ja vielä muille KQ3:n pelaajille: labrasta pitää ottaa powered fish bone, nightshade juice, mandrake root powder, saffron, toad spittle ja toadstool powder.

Meduusa ehtii enemmin

Miten saan tapettua lohikäärmeen? "Stir storm brew with finger" ei auta, tulee vain "OK" eikä tapahdu mitään.

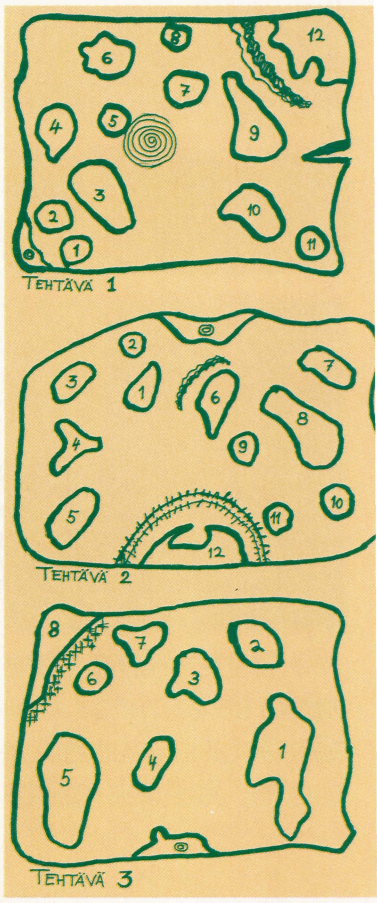
Alexander

Miten tehdään leivos, joka tappaa Manannin?

Larry I

Olen juuttunut siihen, kun pitäisi livahtaa baarin yläkerrassa olevan tytön kanssa peiton alle.

Täysin avuton



Tässä Pelit 3/92:sta unohtuneet Heimdallin kartat.

Ennen kuin harjoittaa rietasta rakkautta on paras suojautua. Osta siis kaupasta esine, mikä suojaa aidsilta (lubber). Palaa jälleen tytön luo ja ... kyllä sinä siitä selviät, kunhan muistat vielä ottaa esineen pois, hommien loputtua. –om

Miten pillerit saa? Entä mistä saa vaimolle viiniä hotellihuoneeseen?

Jumittunut

Mene ensin vaimon huoneeseen ja käännä radio päälle. Odottele hetken verran ja musiikin seasta pitäisi kuulua paikallisen toimitusfirman mainos. Kirjoita puhelinnumero ylös ja painu kaupalle. Osta viiniä ja anna se ulkona odottavalle puliukolle. Soittele puhelimella toimitusfirmaan ja pyydä toimittamaan viini "honeymoon suiteen". Anna viini vaimolle ja sitten vain hommiin...

Esileikin päätyttyä huomaat olevasi tukalassa tilanteessa, mutta ei hätiä mitiä. Leikkaa köysi linkkuveitselläsi, ota se mukaasi ja painu pelaamaan. Palaa yleisen naisen parvekkeelle ja sido köysi Larryyn, että kaiteeseen. Nojaudu vastapäiseen ikkunaan ja hajota se vasaralla. –om

King's Quest II

Pelit 1/92:ssa olleessa vinkissä kohta "ja mene maagiselle ovelle ja tee temppusi" meni minulta ohi. Tarvitsen tarkat kirjoitusohjeet tähän kohtaan. Milloin ilmestyy Cruise for a Corpsen ratkaisu?

Juuttunut

King's Quest V

Olen juuttunut aavikkoon. Haluaisin supertarkat ohjeet, miten aavikko päästään läpi.

I hate deserts

Aavikko on yksi pelin mansikkamaisimmista paikoista. Ainoa mahdollisuus on tallenna-kartoita-kuolelataa-taktiikka, jonka avulla aavikosta selviää. Muista juoda aina, kun se on vain mahdollista.

Yksittäisiä vinkkejä: Ota luurangolta kaikki, mitä irti lähtee. Piiloudu kiven taakse luolan lähellä ja ota sieltä VAIN tarpeellisin. "So do I" –om

Teille merihirviöt! Tehkää kartta, jossa on ja jossa ei ole merihirviötä. Eli kun lähdette rannasta, tulkaa kaksi ruutua alaspäin ja oikealle.

Miten se menikään

Merikäärme merkitsee pelialueen loppua, et pääse edemmäs.

Tapio & Kari Salminen

Space Quest IV

Pelit 2/92:ssa oli kikka "osta naisten leninki ja..." Kyseinen leninki maksaa 60 bugkazoidsia ja Rogerilla on niitä 59. Mitä teen?

Juha Lintula

Painu ensin ostamaan itsellesi lahkeet ja sitten työhön Monolith Burgeriin. –om

Police Quest 1

Mitä rattijuopolle pitää tehdä?

Puhalluskoe (make test). –om

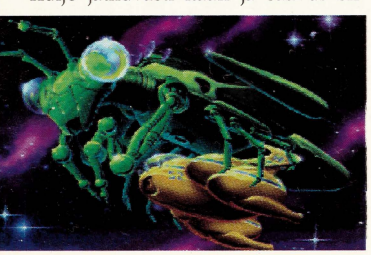
Miten huumepojat hoidellaan? Pelkkä halt ei riitä, koska kumpikin pinkaisee karkuun.

Hard Breakers

Space Quest I

Miten aavikolta pääsee pois?

Kulje jatkuvasti itään ja saavut ennen pitkää mielenkiintoiselle alueelle. –om



Police Quest 2

Millä käskyillä saa järven rannalla olevasta roskapöntöstä tavarat?

Kyttä

Tarpeelliset tavarat pitäisi saada tutkimalla ja ottamalla. (Search trash, take xxxx). –om

Miten saan huoneen 108 oven auki, niin etten kuole?

Ei välähdä

Hanki ensin kotietsintälupa (search warrant) ja vartija-apua (call for backup radiossa.) Mene sitten oven viereen varovasti ja avaa se. –om

Codeman Iceman

Mitä tehdä, kun sukellusveneen kapteeni sanoo:"Prepare for dive sequence... Acknowledge green board"?

Tietämätön

Kirjoita "green board", kun olet sulkenut kaikki luukut. –om

Larry II

Missä vaiheessa pitää vaihtaa bikinit pois, että pääsisi lentokentällä olevien poliisien ohi?

Tietämätön

Kun on onnistuneesti selvittänyt rotkovaiheen (juuri viimeisen kulman takana). –om

Quest for Glory I

Mistä löytyy Dispel potioniin tarvittava green fur?

Meepeiltä (ask for green fur). –om

Conquest of Longbow

Tässä apua Zak McKrackenille: Munkkien luostarista pääset pois seuraavasti: luostarin kirjastosta löydät kirjoituksen, jossa kerrotaan erilaisista henkilöistä. Kirjoita tarina muistiin ja vapautettuasi narrin painele portin kasvoja sen neuvomassa järjestyksessä.

Karattuasi luostarista narri lahjoittaa sinulle kirjoituksen. Painelemalla siinä olevien puiden etukirjaimet kirjoituksen järjestyksessä puzzle boxiin saat sen auki.

Labyrintin keskustasta pelastat Marian tämän jouduttua noitana poltettavaksi myöhemmin pelissä.

Green Manin arvoitusten vastaukset ovat: Coin, Snow, Hive, Fur, Comb, Eye, Tree, Feather, Cheese.

Tapio & Kari Salminen

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!!!

- ❒ 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
- ❒ 61308 C64 Pelintekijän opas 95 mk
- ❒ 61327 Amigan pelintekijän opas + levyke 150 mk
- ❒ 61310 ST-käyttäjän käsikirja 95 mk
- ❒ 61325 PC:n käytön perusteet 125 mk
- ❒ 61314 Ohjelmalistaukset 1991 Amigalle 69 mk

Kirjojen ja listausten lähetyskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat. 2C02

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Sanomaprint
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
Vastauslähetys
Sopimus 01620/43
01003 Vantaa 300

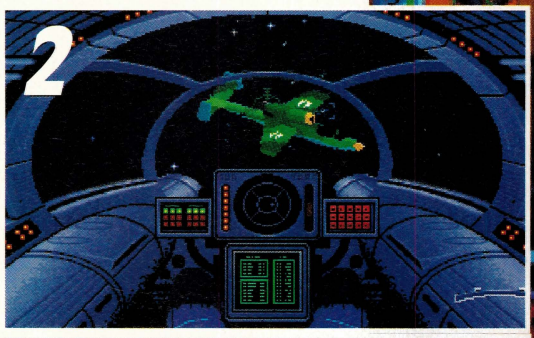
Sanomaprint Erikoislehdet maksaa postimaksun

Mitkä pelit?

ämänkertainen kilpailumme koostuu kuvista. Tehtäväsi on kertoa meille **mitkä kaksi peliä esiintyvät kussakin kuvassa**. Vastaukset **postikortilla** tyyliin "kuva 1: tämä ja tämä peli" lokakuun alkuun mennessä osoitteella:

Kaikkien vastanneiden kesken arvomme taas pelejä toimituksen kätköistä. **Muista mainita konemerkkisi ja ikäsi.** Voittajien nimet julkaistaan Pelit 6/92:ssa, joka ilmestyy 16. marraskuuta.









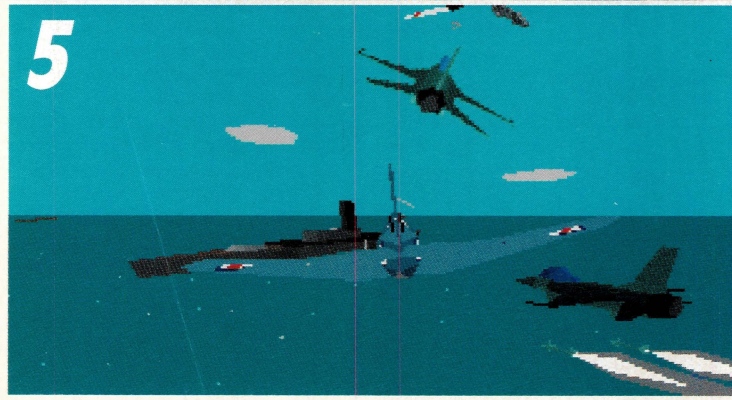
Pikakilpailu

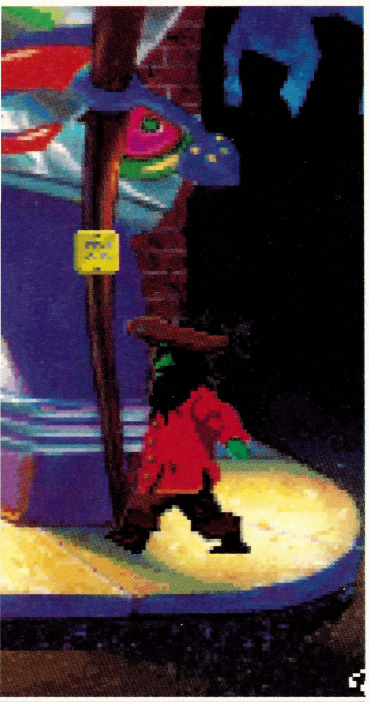
Mitä muuta harrastat?

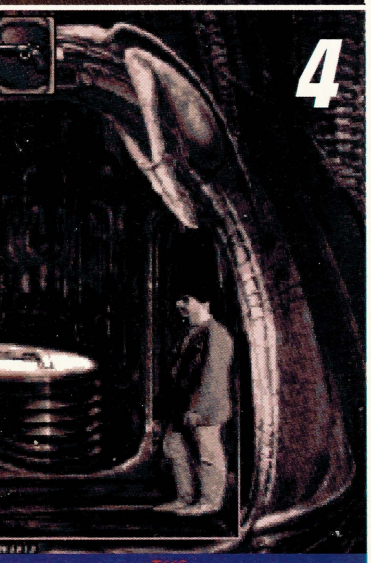
Pelit-lehti sai käsiinsä kuusi Street & Race -lehden auto-T-paitaa. Paidat ovat hyvänlaatuisia, ja hyvännäköisiä, kuinkas muuten.

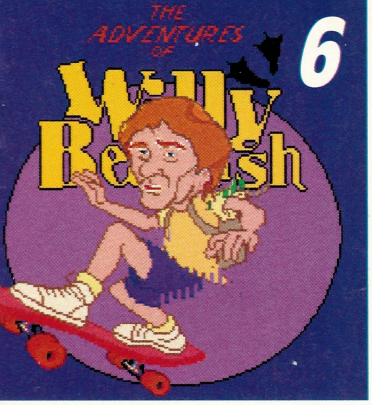
Jotta saisit paidan päällesi kerro meille **mitä muuta harrastat kuin pelaamista ja tietokoneella räpläämistä.** Eli urheiletko, teetkö pienoismalleja, harrastatko videokuvausta vai luetko kenties maailmankirjallisuuden klassikoita? Kerro myös ikäsi ja se, oletko Pelit-lehden tilaaja vai irtonumero-ostaja.

Ja koska kyseessä on pikakilpailu, haluamme vastaukset jo **26.8.1992** mennessä, eli aikaa vastaamiseen on vain kymmenisen päivää! Kaikkien kilpailuun osallistuneiden kesken arvomme kuusi T-paitaa. Muista ilmoittaa kokosi (S, M, L, XL). Voittajat julkaistaan syyskuun lehdessä 15.9.









Valtavasti voittajia

Origin-kilpailu

Pelit 2/92 -lehdessä olleeseen Origin-kilpailuun tuli parisensataa vastausta, joista noin puolet olivat oikein. Eniten vaikeuksia tuotti viimeinen kysymys. Kilpailun oikeat vastaukset ovat:

1. Origin on yhdysvaltalainen pelitalo.
2. Tunnetuin pelisarja on Ultima, jossa on ilmestynyt seitsemän osaa.
3. Richard Garriot tunnetaan paremmin nimellä Lord British.
4. Wing Commanderit ovat Chris Robertsin suunnittelemia.
5. Ihmisten puolelle loikanneen kissan nimi Wing Commandereissa on Hobbes (Calvin & Hobbes on suomeksi joko Lassi ja Leevi tai Paavo ja Elvis).

Arpaonni suosi seuraavia vastanneita, vastauksissa sallittiin yksi väärin:

Ultima Underworld, PC:
Martti Uusitalo, Pori
Kari Hietanen, Jämsänkoski
Jouni Peltonen, Isojoki
Petteri Liimatainen, Tikkakoski
Jukka Remes, Keminmaa

Ultima VI, Amiga:
Eric Lazo, Iisalmi
Juha Poikonen, Laukaa
Jari Mäkelä, Toijala
Ilkka Lehtimäki, Pudasjärvi
Jan-Krister Helenius, Piispanristi

Kuusnelostelijoita kilpailuun osallistui vain kymmenkunta, joista kukaan ei osannut vastata täysin oikein ja vain neljä pääsi yksi väärin -tulokseen. Näistä neljästä arvoimme yhden voittajan molempien järjestäjien yhteisellä päätöksellä eli Ultima Trilogyn kuusneloselle voitti Christian Saksholm, Kirkkonummi

Dyyni-kilpailu

Vain viitisenkymmentä lukijaa viitsi osallistua Pelit 3/92:ssa olleeseen Dyyni-kilpailuun, joka siis osoittautui kohtuuttoman vaikeaksi. Kilpailun oikeat vastaukset ovat:

1. Paul Atreidesia Dyyni-elokuvassa esitti Kyle McLachlan, joka tunnetaan muun muassa televisiosarjasta Twin Peaks, jossa hän esitti agentti Dale Cooperia.
2. Feyd-Rautha Harkonnenia esitti Sting, joka tunnetaan paremmin muusikon urastaan.
3. Lady Jessica ja Paul Atreides ovat äiti ja poika.
4. Dyyni-peli poiki äänilevyn.
5. Shai-hulud on hiekkamato.
6. Krys-veitset tehdään hiekkamatojen hampaista.

Koska osallistujia oli näin vähän arvoimme palkinnot kaikkien osallistujien kesken. Seuraavat onnelliset voittivat:

Dune, PC:
Kim Wirtanen, Särkisalo
Rami Halonen, Keuruu
Juha Seppälä, Klaukkala

Dune, Amiga:
Marko Suhonen, Edsevö
Jani Hirvonen, Joensuu
Petteri Sahinjoki, Savonlinna

T-paidat:
Toni Halonen, Keuruu
Veli-Matti Rintala, Eurajoki
Ville Turpeinen, Helsinki
Antti Mikkola, Oulu
Pekka Savela, Kerava
Lilja Tamminen, Taivassalo
Sampo Haarlaa, Espoo
Marita Tammi, Lohja
Mika Rousku, Espoo
Saara Pakarinen, Vantaa

Rintamerkit jaettiin loppuosallistujien kesken, eli lähes kaikki osallistujat voittivat.

Tämän ratkaisun haluaisin nähdä

Ehdottomasti suosituin tämänkertaisista kilpailuista oli oma ratkaisukilpailumme Pelit 2/92 -lehdessä. Ideanahan oli vain yksinkertaisesti kertoa meille, minkä "vanhan" pelin ratkaisun haluaisi nähdä lehtemme sivuilla. Liki kolmesataa kertoi meille mielipiteensä.

Suosituimpia tuntuivat olevat Sierran ja Lucasfilmin pelit, joista tasapuolisesti toivottiin kaikkia mahdollisia. Tulokset näette jo ensi lehdessä, jossa on Monkey Island I:en ratkaisu. Larryja ja Questejä julkaistaan sitten silloin tällöin.

Koska kilpailu oli näin suosittu, kaivoimme toimituksen kätköistä 10 peliä arvottavaksi. Pelin omalle koneelleen voittivat:
Janne Taponen, Nuppulinna
Sami Sinisalo, Rauma
Juha Sipponen, Parantala
Sauli Hietakunnas, Espoo
Niko Oinas, Tornio
Jan-Krister Helenius, Piispanristi
Mika Ruonakoski, Kalanti
Peter Nyberg, Kerava
Lauri Saarinen, Roismala
Jouni Merikari, Lahti

Kilokaupalla onnea kaikille voittajille!

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

TILAA JA PELAA

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.



Nyt luuri kouraan ja tilaus sisään. Pelit tulee!

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

4/92 English Summary

Aces of the Pacific (Dynamix/Sierra). One of the best Second World War simulations. It should however have a decent campaign mode, where players efforts make the difference.
AD&D: The Dark Queen of Krynn (SSI). Last and also the best of the Golden Box continuum.
Aquaventura (Psygnosis). Nice demo, but somebody has replaced the long awaited game with a boring shoot'em-up.
Carrier Strike (SSI) is one of the best war strategy games ever, says Mr. Strategy. Humans were doubtful.
Cool Croc Twins (Empire) has cute heroes alright, but does not have the final touch needed for Major League.
Eternam (Infogrames). Great vector graphics, masses of humour and surrealism. With better user interface it would have threathened the Monkey Island itself!
Fire & Ice (Renegade). One the best platform games ever in all computers.
Galactic (Terramarque). They can also do it in Finland! Stavros Fasoulas's new cute game is as amusing as Bubble Bobble (and without publisher at the moment, wink wink).
Gateway (Legend). Marvellous graphics, excellent parser and fantastic playability. Maybe text adventures have a future.
Global Conflict (MicroPlay Software). At last the classic Empire has been beaten! Much joy and rejoice was seen in our resident Empirists.
Global Effect (Millenium). For strategy lovers a great game, for "normal" players it is as fun as half a book of homework in mathematics.
Heroes of the 357th (Electronic Arts) is, let's say, too old-fashioned and offers nothing new. German agents seem to have stolen the machine guns from the bombers.
Hook (Ocean) follows the movie quite faithfully. It is surprisingly satisfying, but too easy and too short.
Indiana Jones & The Fate of Atlantis (LucasArts Games). It is like sitting in a movie theatre. The problems are not too difficult, music and graphics are marvellous, what else do we need to say? LucasArts did it again.
International Sports Challenge (Empire). Nice try, no medals.
Jaguar XJ220 (Core Design) is the best driving simulation since Lotus II. However, the single playing mode is a bit boring, but with two players it is brilliant.
Laura Bow 2: The Dagger of Amon Ra (Sierra). Sound and graphics are among Sierra's best. A must for every Sierra and Agatha Christie fan.
Myth (System 3). In three years of making the game has lost every reason it has been waited for. What could have been a marvellous barbarian action adventure is now a childish and simple console game.
Planets Edge: Point of No Return (New World Computing/U.S. Gold). Fine space fights, great graphics and playability, but why can't you discuss with people?
Pushover (Ocean). One of the most unique ideas these days. Extremely addictive and fun.
Rampart (Electronic Arts). Almost as much fun as Tetris. With two or three players even the neighbours will knock the walls down!
Risky Woods (Dinamic/Electronic Arts). Enjoyable graphics and good playability, but something is missing in the originality department.
The Magic Candle II (Mindcraft/Electronic Arts). Technically not very fine and quite oldish, but the playability is excellent. The reviewer fell in love with it.
TV Sports Baseball (Cinemaware/Mindscape) is with its realistic animation and authentic effects a good baseball game. As a Cinemaware game, it is however quite empty.
Wing Commander 2: Special Operations 2 (Origin) ...and nobody saw our Wing Commanders for a while. When they re-appeared, they demanded WC III and fast!

PELIT

Tulossa seuraavissa numeroissa:

Monkey Island I -ratkaisu

Jostain syystä kaikki tuntuvat tällä hetkellä olevan jumissa Monkey ykkösessä. Apua tulee ensi numerossa, älkää soittako enää!

Darkmoon osa 2

Eye of the Beholder kakkosen holvistoissa etenemme hiljaa hiiviskellen kohti loppua. Behold, Darkmoon!

Arvosteluissa ainakin

Sensible Soccer
Dick Tracy Adventure
Lure of the Temptress
Darklands
B17 Flying Fortress
Crisis in the Gremlin
Two Towers
Plan 9 from Outer Space
ym.ym.ym.ym.ym.ym.ym.ym.ym.ym.ym.ym.ym.ym.ym.ym.ym.

Ratkaisuja, jotka ovat tulossa tämän vuoden puolella:

Star Trek 25th Anniversary
Indiana Jones & The Fate of Atlantis
Dark Seed
Hook
Ultima Underworld
Conquests of the Longbow
ja paljon paljon paljon muuta.

Pelit 5/92 ilmestyy 15. syyskuuta. MUISTA!



Kyllä, kultaseni!

KÄYTÄNNÖNLÄHEISET OPPAAT MIKRON KÄ

72h

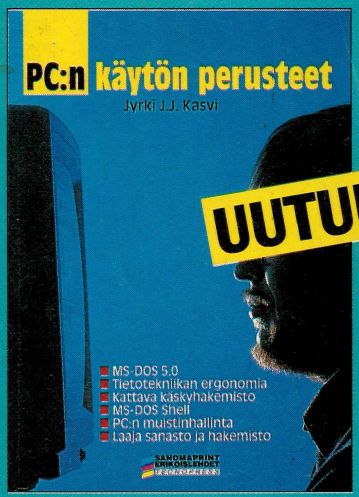
Oletko kyllästynyt kahlaamaan läpi monisatasivuisia v… hakemaasi tietoa mikron tai ohjelman käyttöön? Haluatko …, jossa asiat on selvitetty tyhjentävästi, ymmärrettävästi? Haluatko saada ohjelmastasi kaiken irti? Valitse tästä tarvitsemasi opas!

PC:N KÄYTÖN PERUSTEET

Jyrki J.J. Kasvi

PC:n käytöstä kaikki tarpeellinen tiiviisti ja selkeästi. Kirjassa perehdytään tietokonelaitteistoon, tietotekniikan sanastoon, hakemistoihin, tiedostoihin, käskyihin, ohjelmistoihin, tulostukseen, liitäntöihin sekä esitellään MS-DOS -käyttöjärjestelmän kaikki versiot sekä MS-DOS 5:n graafinen osuus. Lisäksi tutustutaan tietotyön ergonomiaan ja laitteiden kunnossapitoon. Mukana laaja sanasto ja kattava hakemisto.

176 sivua, A5-koko, 125 mk.



UUTUUDET!



BITTINIKKARIN KÄSIKIRJA

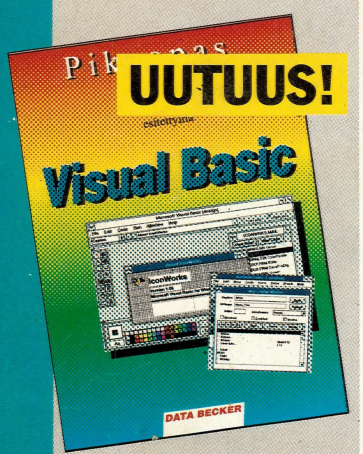
Ari Paananen

Elektroniikkaharrastajan perusteos niin harrastustaan vasta aloitteleville kuin kokeneemmillekin rakentelijoille. Kirja keskittyy erityisesti digitaalielektroniikkaan ja kotitietokoneiden lisälaitteiden rakenteluun. Kirjan runsaat, valmiit sovellukset on pyritty rakentamaan mahdollisimman yleiskäyttöisiksi ja aina jotakin digitaalielektroniikan aluetta opettavaksi. Teoriaosa toimii kokeneemmankin harrastajan pienenä lähdeteoksena.

153 sivua, A5-koko, 155 mk.

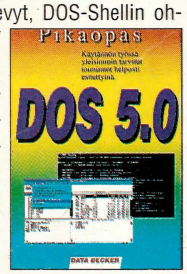
PIKAOPAS-sarjan kirjat

niin vasta-alkajille kuin tietokoneisiin enemmän perehtyneillekin!



DOS 5.0

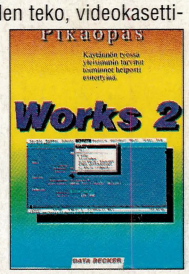
Pikaopas perehdyttää nopeasti ja käytännönläheisesti DOS 5.0 -ohjelmaan. Kun käyttöjärjestelmän tuntee hyvin, on muiden ohjelmien käyttö turvallisempaa. Kirjan avulla selviävät perusasiat, työskentely tiedostoilla, hakemistot, levykkeet ja kiintolevyt, DOS-Shellin ohjelmaryhmät, DOSKEY (makrojen tekeminen), tekstinkäsittely DOS-editorilla, tiedon turvaaminen ja asetusten optimointi.



132 sivua, A5-koko, 125 mk.

WORKS 2

Works 2 -monitoimiohjelmaan tutustut kätevästi tämän kirjan avulla. Kirjan runsaiden havainnollisten kuvien ja johdonmukaisten ohjeiden avulla käytät uutta ohjelmaa heti. Kirjan sisältöä mm: asennus, perustoiminnot, kirjeiden ja joukkokirjeiden teko, videokasettikirjanpito, taulukoiden rakentaminen ja taulukkolaskenta, tiedonsiirto, lisäohjelmien esittelyt. Kirjassa lisäksi laaja avainsanaluettelo.



157 sivua, A5-koko, 125 mk.

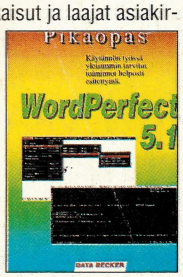
VISUAL BASIC

Visual Basic on windows -sovellusten tekemiseen tarkoitettu ohjelmointikieli. Oppaassa käsitellään alkuvalmistelut, käydään läpi valikot ja editorit, neuvotaan peliohjelmien kehittämisessä ja ohjelmoinnissa, selvitetään pelien toiminta ja viimeisteleminen ja käsitellään tiedostonvalinta. Lisäksi kirjassa on valikoiden yleiskuvaus, ascii- ja ansi-taulukot sekä laaja hakusanasto.

120 sivua, A5-koko, 125 mk.

WORDPERFECT 5.1

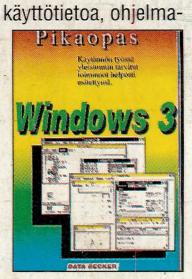
Kirjan avulla hyödynnät WordPerfect 5.1 -tekstinkäsittelyversion kaikkia toimintoja. Ongelmatilanteet on käsitelty vaihe vaiheelta, näppäin näppäimeltä. Kirjassa esitellään alkuvalmistelut asennuksineen, käsitellään kirjeet, laskut, joukkokirjeet, julkaisut ja laajat asiakirjat sekä perehdytään niihin liittyviin ongelmiin ja annetaan toimintaohjeita. Lisäksi kirjassa on koodit, erikoismerkistö sekä laaja hakusanasto.



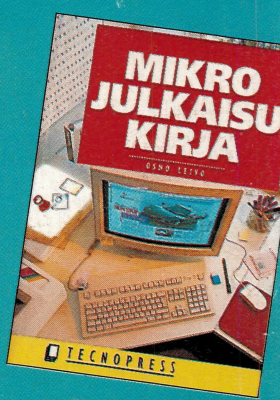
151 sivua, A5-koko, 125 mk.

WINDOWS 3

Entistä nopeampi ja käyttäjäystävällisempi Windows 3 -käyttöjärjestelmä on yleistynyt niin yrityksissä kuin kotikoneissakin. Windows 3 -pikaoppaassa on johdonmukaiset toimintaohjeet ja toiminnot selkeästi kuvailtuina. Sisältönä mm: asennus, käyttötietoa, ohjelma- ja tiedostopalvelija, tiedostot ja hakemistot, työskentely helpommaksi, levykkeet ja kiintolevyt, DOS-ohjelmien käyttö. Lisäksi laaja sanasto ja hakemisto.



127 sivua, A5-koko, 125 mk.



MIKROJULKAISUKIRJA

Osmo Leivo

Täysin suomalainen julkaisujenteon perusteos kaikille, jotka haluavat ohjelmastaan kaiken irti. Kirjassa esitellään havainnollisesti julkaisujen tekeminen käsikirjoituksesta valmiiksi painotuotteksi. Sisältönä mm: typografia ja tietokoneiden kirjasintyypit, tekstin tuottaminen, taulukointi, julkaisuohjelmat, värit ja värierottelu mikrolla, kuvan- ja tekstinluku, logon ja kuvituksen tekeminen. Lisäksi sanasto.

192 sivua, A5-koko, 145 mk. (norm. 195,-).

Kirjojen käsittelykulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta lähetyksessä on!

TILAA HETI kuponkisivun kortilla tai puhelimitse 90-120 671