HINTA 27 MK

PC
AMIGA
ST
C64

Uutisissa Elite 2, Maniac Mansion 2

PELIT

6/92

MicroProsen pelinelikko:

ATAC
Rex Nebular
Mantis
Darklands

Tule mukaan äänestämään
Vuoden Peliä!

Mitä messuille kuului?

Zool

Tasoilla hyppivä ninja

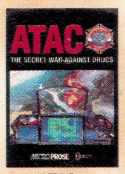
Quest for Glory 3

PARASTA SIERRAA

Ratkaise: **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**
Dark Seed

Sivukaupalla
ARVOSTELUJA
Siege ● KGB ● The Summoning ● Lotus III ●
Sherlock Holmes ● wizkid ● Aquatic Games ●
A-Train ja paljon, paljon muuta!

6 414886 093546
609354-92-06



ATAC
–/329



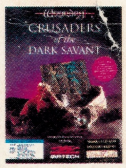
A-TRAIN
269/299



AQUATIC GAMES
189/-



SENSIBLE SOCCER
189/–



DARK SAVANT
–/329



FALCON 3.0 MISSION
–/189



INDIANA JONES 4 ADV
239/269



FASCINATION
239/269



GUNSHIP 2000 MISSION
–/189



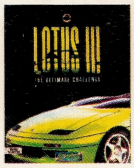
JIMMY WHITE'S
239/269



KING'S QUEST VI
–/329



REX NEBULAR
–/329



LOTUS III
189/–



MILLENIUM RETURN
–/269



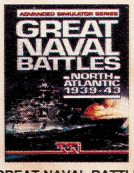
DARKLANDS
–/359



HUMANS
239/239



THE SUMMONING
–/249



GREAT NAVAL BATTLES
249/249



FORMULA ONE
269/299



PALADIN II
239/269



B-17
–/329



PERFECT GENERAL
269/299



QUEST FOR GLORY III
–/299



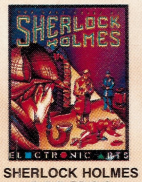
RED BARON MISSION
–/189



JOHN MADDEN II
–/239



RISKY WOODS
189/239



SHERLOCK HOLMES
269/299



ULTIMA VII DATA
–/169



V FOR VICTORY
–/299



ZOOL
189/–

AMIGAN JA PC:N PELEJÄ

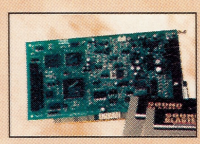
	AMIGA	PC
3D CONSTRUCTION KIT II	359,-	359,-
3D CONSTRUCTION KIT&DPAINT III	299,-	299,-
ABANDONED PLACES	239,-	239,-
ACES OF PACIFIC	269,-	299,-
ADDAM'S FAMILY – SCAVENGER	189,-	
ADVENTURES	189,-	269,-
AIRBUS A320	269,-	329,-
AIR WARRIOR	299,-	299,-
A LINE IN THE SAND		269,-
AMAZON		269,-
AMOS EASY	269,-	
AMOS PROFESSIONAL	499,-	
ANCIEN ART OF WAR IN SKIES		299,-
ARCHER MACLEAN POOL	189,-	
ARMOUR GEDDON II	189,-	
ASASSIN	189,-	
ASHES OF EMPIRE	239,-	329,-
ATAC	329,-	
AV8B HARRIER ASSAULT	269,-	299,-
A-TRAIN	269,-	299,-
B-17 FLYING FORTRESS	269,-	329,-
BETRAYAL AT KRONDOR		299,-
BANE OF THE COSMIC FORGE	269,-	269,-
BAROBODUS PLANET OF DOOM	189,-	
BAT II	269,-	
BATTLETECH II		179,-
BATTLETOADS	189,-	239,-
BIKE GRAND PRIX	189,-	
BIRDS OF PREY	269,-	299,-
BLACK CRYPT	189,-	239,-
BLADE OF DESTINY	239,-	269,-
BUZZ ALDRING'S RACE INTO SPACE		299,-
CALL OF CTHULHU I		269,-
CAMPAIGN	239,-	269,-
CAPTIVE	189,-	269,-
CAR AND DRIVER		299,-
CARL LEWIS CHALLENGE	189,-	269,-
CARRIER STRIKE		269,-
CARRIERS AT WAR		269,-
CASTLE OF DR. BRAIN II		299,-
CASTLES II		269,-
CHALLENGE OF THE FIVE REALMS		299,-
CHAMPIONSHIP MANAGER	189,-	239,-
CIVILIZATION	269,-	299,-
CONAN THE CIMMERIAN		159,-
CONFLICT: KOREA	249,-	249,-
CONSPIRACY		269,-
COOL WORLD	189,-	239,-
CRISIS IN THE KREMLIN		299,-
CRUSADERS OF DARK SAVANT	269,-	329,-
CURSE OF ENCHANTIA	269,-	269,-
D-DAY	239,-	269,-
DAEMONSGATE	269,-	299,-
DAGGER OF AMON-RA		299,-
DARK HALF		269,-
DARKLANDS		359,-
DARKMERE	239,-	239,-
DARKSEED	269,-	299,-
DAVID LEADBETTERS GOLF	269,-	329,-
DEATH KNIGHTS OF KRYNN II	249,-	249,-
DOODLEBUG	189,-	
DUNE	239,-	269,-
DUNE II	239,-	269,-
DUNGEON MASTER	189,-	269,-
ECO QUEST		199,-
EL-FISH	269,-	269,-
ELITE II	269,-	299,-
ELVIRA II	269,-	199,-
EPIC	239,-	269,-
ERIC THE UNREADY		269,-
EYE OF BEHOLDER II	269,-	239,-
EYE OF THE STORM	239,-	269,-
F-15 STRIKE EAGLE II	269,-	179,-
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		189,-
FASCINATION	239,-	269,-
FIELDS OF GLORY	269,-	329,-
FIGHTER COMMAND		239,-
FIRST SAMURAI II	189,-	
FLASHBACK	239,-	269,-
FOOTBALL MANAGER III	189,-	189,-
FORMULA 1 GRAND PRIX	269,-	299,-
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL		299,-
GALACTICON		299,-
GAMES – ESPANA 92	199,-	199,-
GATEWAY		269,-
GLOBAL CONQUEST		329,-
GREAT NAVAL BATTLES	269,-	299,-
GUNSHIP 2000	269,-	299,-
GUNSHIP 2000 MISSION DISK		189,-
GUY SPY	239,-	269,-
HARRIER JUMP JET		299,-
HERO'S QUEST III		299,-
HERO QUEST II	189,-	
HEROES OF THE 357TH		269,-
HISTORY LINE 1914-18	239,-	269,-
HUMANS	239,-	239,-
INCREDIBLE MACHINE		299,-
INDIANA JONES 4 ACTION	189,-	239,-
INDIANA JONES 4 ADVENTURE	239,-	269,-
INTERN. SPORTS CHALLENGE	239,-	239,-
ISHAR: LEGEND OF THE FORTRESS	239,-	239,-
JAMES POND III – AQUATIC	189,-	
JETFIGHTER		199,-
JIMMY WHITE'S SNOOKER	239,-	269,-
JOHN MADDEN II		239,-
KGB	239,-	269,-
KING'S QUEST VI		329,-
KNIGHTMARE	189,-	
LASER SQUAD		269,-
LEGACY	269,-	329,-
LEGEND OF KYRANDIA	239,-	269,-
LEGEND OF VALOUR	239,-	269,-
LEMMINGS II	189,-	159,-
LEMMINGS III	189,-	269,-
LETHAL WEAPON	189,-	239,-
LINKS 386 PRO		329,-
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,-
MANTIS		329,-
MC KIDS	239,-	
MEGATRAVELLER 3		299,-
MERCENARIES		269,-
MERCENARY III	239,-	
MIDWINTER II	269,-	249,-
MIGHT & MAGIC IV		299,-
MILITARY COMPILATION	239,-	269,-
MILLENIUM THE RETURN	239,-	269,-
MOTORHEAD	239,-	
NAPOLEON		299,-
NFL FOOTBALL		299,-
NIGEL MANSELLS	189,-	239,-
OUT OF THIS WORLD	269,-	299,-
OUTLANDER	269,-	
PALADIN II	239,-	269,-
PANDEMONIUM	239,-	269,-
PATRIOT		269,-
PERFECT GENERAL	269,-	299,-
PINBALL DREAMS	189,-	
PIRATES GOLD		299,-
PLAN 9 FROM OUTER SPACE	269,-	299,-
PLAYER MANAGER II	239,-	269,-
POOLS OF DARKNESS	199,-	289,-
POPULOUS II	239,-	299,-
POPULOUS II PLUS	269,-	
POPULOUS II SCENARIO DISK	145,-	145,-
POWERMONGER	239,-	269,-
PREMIERE	239,-	269,-
PROPHECY	239,-	239,-
PROPHECY OF SHADOW	239,-	239,-
QUARKY AND QUAYSOO'S		299,-
QUEST FOR GLORY III		299,-
RAGNAROK	299,-	299,-
RAMPART	239,-	269,-
REACH FOR THE SKIES	269,-	299,-
REALMS	239,-	179,-
RED BARON MISSION DISK		189,-
REX NEBULAR		329,-
RISKY WOODS	189,-	239,-
ROAD RUSH	239,-	
ROBOSPORT	269,-	299,-
ROCKETEER		159,-
ROME	239,-	269,-
ROOKIES	239,-	
SABRE TEAM	189,-	269,-
SCREEN ANTICS		299,-
SECRET OF MONKEY ISLAND II	239,-	269,-
SENSIBLE SOCCER	189,-	
SHADOW OF THE BEAST III	189,-	
SHADOWORLDS	189,-	269,-
SHATTERED LANDS	249,-	249,-
SIEGE		239,-
SIM ANT	269,-	179,-
SIMFARM	269,-	269,-
SPACE 1889		179,-
SIMLIFE	269,-	269,-
SOCCER		239,-
SPACE QUEST V		299,-
SPACE CRUSADE	189,-	239,-
SPECIAL FORCES	269,-	299,-
SPELLCASTING 301		269,-
SPORTS COMPILATION	239,-	269,-
STAR CONTROL II		269,-
STAR TREK 25TH - ANNIVERSARY	239,-	179,-
STREET FIGHTER II	189,-	
STRIKE COMMANDER		299,-
SUMMER CHALLENGE		269,-
SUMMONING		249,-
TASK FORCE 1942		329,-
TEAM YANKEE II	239,-	269,-
TERMINATOR II	189,-	159,-
THE 7TH GUEST		299,-
THEATRE OF WAR		269,-
TIME QUEST		179,-
TRADE COMMANDER		299,-
TWILIGHT 2000	269,-	299,-
ULTIMA UNDERWORLD		299,-
ULTIMA VII		249,-
ULTIMA VII DATA		169,-
ULTIMA VII PART II		299,-
ULTRA BOTS		299,-
UMS II PLANET EDITOR	189,-	189,-
UNIVERSAL MONSTERS	189,-	
UTOPIA - THE NEW WORLDS	145,-	
V FOR VICTORY		269,-
VENGEANCE OF EXCALIBUR	239,-	269,-
VIKINGS	189,-	239,-
WALKER	239,-	269,-
WAXWORKS	269,-	269,-
WING COMMANDER II/OPERAT II		169,-
WINTER CHALLENGE	269,-	269,-
WIZKID	189,-	239,-
WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP	239,-	269,-
WWF	189,-	159,-
WWF II	189,-	269,-
X-PROJECT	189,-	
X-WING		299,-
ZOOL	189,-	239,-
ZYCONIX	189,-	189,-

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.

PC:N ÄÄNIKORTIT



SOUNDBLASTER PRO II
YLIVOIMAISESTI MYYDYIN ÄÄNIKORTTI MARKKINOILLA. LISÄNÄ YAMAHAN PIIREJÄ, JOTKA ENNESTÄÄN PARANTAVAT ÄÄNTÄ. UUSITUT OHJELMAT CD-ROM LIITÄNTÄ
1295,-



SOUNDBLASTER 16
UUSIN CREATIVEN ÄÄNIKORTTI. TÄYSIN 16-BITTINEN MYÖS DMA. MUKANA ÄÄNTÄ PARANTAVAT YAMAHAN PIIRIT JA TULEVAISUUTTA AJATELLEN CD-ROM LIITÄNTÄ. PESEE KILPAILIJAT MENNEN TULLEN.
1995,-



THUNDERBOARD
MEDIAVISIONIN TODELLA EDULLINEN PERUÄÄNIKORTTI SINULLE HOKA HALUAT SAADA PELEISTÄSI ÄÄNET ULOS.
695,-

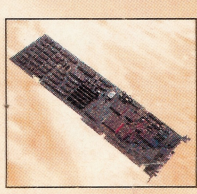


PRO AUDIOSPECTRUM PLUS
SAMPLAUS JA TOISTO 8 BITTISENÄ STEREONA. KÄYTTÄÄ 16 BIT DMA JA LISÄNÄ SCSI-LIITÄNTÄ.
1395,-



PRO AUDIOSPECTRUM 16
MEDIAVISIONIN UUSI HUIPPU TUOTE. NYT ENSI KERTAA TODELLISEN 16 BITTINEN SAMPLAUS JA TOISTO STEREONA. KORTISSA SCSI-LIITÄNTÄ KOVALEVYJÄ JA CD-ROM ASEMIA VARTEN.
1795,-

VIDEOBLASTER



VALLANKUMOUKSELLINEN KUVAKORTTI ÄÄNIKORTTIEN SUURIMMALTA VALMISTAJALTA. ASTU NYT TULEVAISUUDEN MAAILMAAN JA TEE ITSE OMAT OHJELMASI TIETOKONEELLASI. MEIDÄN HULLUNHALPA HINTAMME ON VAIN
2895,-

Hinnat perustuvat syyskuun viidentenä päivänä vallinneeseen markan arvoon. Hinnat ovat postimyyntihintoja. Hintoihin lisätään toimituskulu 30–50 mk. Pidätämme oikeuden

OSTAMME JA MYYMME PELIKONSOLIEN KÄYTETTYJÄ PELEJÄ.

COM 2001 OY

puh. 981-33 66 44

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

AVOINNA MA-PE 10-20 LA 10-15



NYT SAATAVANA NINTENDON 16-BITTINEN IHMELAITE SUPER NINTENDO JENKKIVERSIONA. PAKETTIIN KUULUU ITSE LAITE SCART-LIITÄNNÄLLÄ, SUPER MARIO 4, PELIOHJAIN, HYVÄKSYTTY VIRTALÄHDE JA KUUDEN KUUKAUDEN TAKUU. NYT KAIKKI PELI- JA KÄYTTÖOHJEET SELVÄLLÄ ENGLANNIN KIELELLÄ, MEILTÄ OSTAMAASI LAITTEESEEN KÄYVÄT SUPER NINTENDON PELIEN LISÄKSI MYÖS SUPER FAMICOMIN PELIT.

1295,-

SUPER NINTENDON PELEJÄ

ADDAM'S FAMILY 445,-	MAGIC SWORD 445,-	SMASH TV 445,-
AMAZING TENNIS 445,-	MARIO KART 445,-	SOUL BLAZER 445,-
ARCANA 445,-	MARIO PAINT + HIIRI 445,-	SPANKY'S QUEST 445,-
BATMAN RETURN OF JOKER 445,-	MASTERS OF MONSTERS 445,-	SPIDERMAN & X-MEN 445,-
BATTLE CLASH (SUPER SC.) 345,-	MICKEY MOUSE 445,-	STREET FIGHTER II 495,-
CALIFORNIA GAMES II 445,-	MIGHT & MAGIC II 445,-	STRIKE GUNNER 445,-
CASTLEVANIA IV 445,-	MYSTICAL NINJA 445,-	SUPER GHOULS 'N' GHOSTS 445,-
DINO CITY 445,-	NBA ALL STAR CHALLENGE 445,-	SUPER CONTRA 445,-
DRAKKHEN 445,-	NCAA BASKETBALL 445,-	SUPER ADV ISLAND 445,-
EXHAUST HEAT 445,-	NHL HOCKEY 445,-	SUPER BATTER UP 445,-
F-ZERO 445,-	NINJA GAIDEN IV 445,-	SUPER BATTLE TANK 445,-
FACEBALL 2000 445,-	NINJA TURTLES IV 445,-	SUPER BOWLING 445,-
FALCON 445,-	NOLAN RYAN BASEBALL 445,-	SUPER DOUBLE DRAGON 445,-
FINAL FANTASY II 475,-	OUT OF THIS WORLD 445,-	SUPER SCOPE + 6 PELIÄ 495,-
FINAL FIGHT 445,-	PHALANYX 445,-	SUPER SOCCER 445,-
FI ROC 445,-	PILOT WINGS 445,-	SUPER STRIKE EAGLE 445,-
GEORGE FOREMAN BOXING 445,-	PLAY ACTION FOOTBALL 445,-	SUPER TENNIS 445,-
GUN FORCE 445,-	POPULOUS 395,-	SUPER NINJA WORLD 445,-
HOME ALONE 445,-	RACE DRIVIN 445,-	TERMINATOR II 445,-
HOOK 445,-	RAMPART 445,-	TKO BOXING 445,-
IREM SKINSGAMES 445,-	RIVAL TURF 445,-	TOP GEAR 445,-
JAMES POND JR. 445,-	ROBOCOP III 445,-	WING COMMANDER 445,-
KABLOOEY 445,-	ROGER CLEMENS 445,-	WINGS II 445,-
KING OF MOSTERS 445,-	ROMANCE II KINGDOM 495,-	WWF WRESTLEMANIA 445,-
KRUSTY'S FUN HOUSE 445,-	SIMPSONS: BART'S NIGHTM . 445,-	ZELDA III 445,-

Saat tilauksesi mukana toistaiseksi veloituksetta uusimman COM CLUB-lehden, josta löydät tietoa tulevista huippu-uutuuksista ja peliarvosteluja viimeisimmistä tietokone- ja konsolipeleistä. Lehdessä löytyy myös täydellinen luettelo COM 2001 Oy:n myymistä konsolituotteista.

Liikkemme Oulussa PELIMAFIA

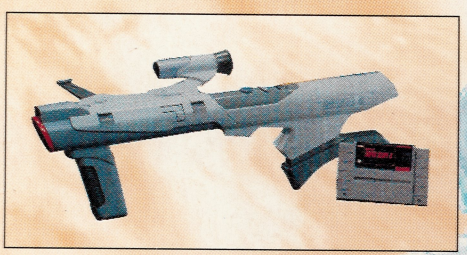
Hallituskatu 31, puh. 981-3110060 (ei puhelintilauksia)

Avoinna ma-pe 10–18, la 10–14

SUOMEN SUORAMARKKINOINTILIITTO REILUN PELIN JÄSEN SSML

Oletko kyllästynyt odottamaan?

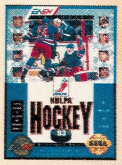
Jos tilaat tuotteen arkisin ennen klo 18, ehtii se vielä saman päivän postin lajittelukeskukseen menevään lähetykseen, ellei tuote ole tilapäisesti loppunut, minkä ilmoitamme tilausta jättäessäsi.



SUPER SCOPE

NINTENDON SUPER JÄREÄ TYKKI SUPER NINTENDOLLE. MUKANA SEURAA KUUDEN PELIN KOKOELMAKASETTI. TODELLA MAHTAVA.

495,-



NHLPA HOCKEY
395,-



EUROP. CLUB SOCCER
395,-



AQUATIC GAMES
345,-



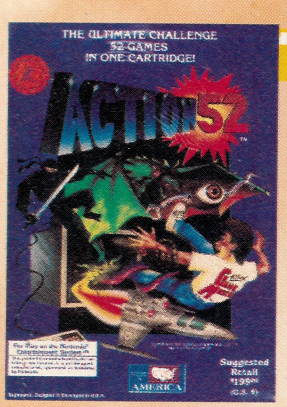
DUNGEONS & DRAGONS
395,-



TEAM USA
395,-

MEGADRIVEN PELEJÄ

ALIEN III 395,-	GEM FIRE 475,-	SLIME WORLD 345,-
ALISIA DRAGOON 375,-	GREEN DOG 375,-	SMASH TV 375,-
AQUATIC GAMES 345,-	HOLYFIELD BOXING 345,-	SONIC THE HEDGEHOG II 395,-
BATMAN RETURNS 375,-	JOE MONTANA III 395,-	SPLATTERHOUSE II 375,-
BUCK ROGERS 295,-	KRUSTY'S FUN HOUSE 375,-	STREETS OF RAGE II 395,-
BULLS VS LAKERS 395,-	LEMMINGS 375,-	SUPER HIGH IMPACT 395,-
CHUCK ROCK 395,-	NHLPA HOCKEY 395,-	SUPER MONACO II 395,-
CYBERCOP 395,-	OLYMPIC GOLD 395,-	TAZMANIA 375,-
DESERT STRIKE 395,-	PREDATOR II 395,-	TEAM USA BASKETBALL 375,-
DON. DUCK & MICKEY MOUSE 395,-	RAMPART 395,-	TERMINATOR 395,-
DRAGONS FURY 375,-	ROMANCE III KINGDOMS II 495,-	WARRIORS OF ETERNAL SUN 475,-
EUROPEAN CLUB SOCCER 395,-	SIDEPOCKET 375,-	WARRIOR OF ROME II 395,-
GALLAHAD 395,-	SIMPSONS 375,-	WHEEL OF FORTUNE 395,-



52 PELIÄ NINTENDOLLE VAIN N. 17,- KAPPALE

ACTION 52 895,-

- OSTA NYT UPOUUSI MONIPELIKASETTI, JONKA PARISSA VIERÄHTÄÄ VIIKKO JOS TOINENKIN.
- PELIT OVAT ENNENJULKAISEMATTOMIA ELI ET VOI OSTAA NIITÄ ERIKSEEN.
- LÄHES KAIKKI MUUT MONIPELIKASETIT OVAT PIRAATTIKOPIOITA, MUTTA ACTION 52 ON LAILLINEN YHDYSVALLOISSA LAADUKKAISTA KOMPONENTEISTA VALMISTETTU MONIPELIKASETTI.
- PELI JOKAISELLE VUODEN VIIKOLLE.





SPIDERMAN II **199,-**

DOUBLE DRAGON III **199,-**

SIMPSONS II **199,-**

ULTIMA RUNES VIRTUE **259,-**

TRACK & FIELD **199,-**

GAMEBOYN PELEJÄ

BARBIE 189,-	KNIGHT QUEST 199,-	SOCCER MANIA 199,-
BATMAN II 199,-	LAZLO'S LEAP 199,-	SPIDERMAN II 199,-
BIONIC COMMANDO 199,-	LITTLE MERMAID 189,-	STAR TREK 199,-
BLADES OF STEEL 199,-	LOONEY TUNES 199,-	SUPER MARIO LAND 199,-
BLUES BROTHERS 199,-	MEGAMAN II 199,-	SUPER MARIO LANDII 199,-
BOULDERDASH 199,-	MICKEY MOUSE II 199,-	SUPER OFF ROAD 199,-
BOXXLE II 199,-	MOUSE TRAP HOTEL 199,-	SUPER RC PRO 169,-
BUGS BUNNY II 199,-	NAIL AND SCALE 199,-	SWAMP THING 199,-
CAESAR'S PALACE 199,-	NBA II 199,-	SWORD OF HOPE II 199,-
CASTLEVANIA II 199,-	NINJA GAIDEN 199,-	TALE SPIN 199,-
DIG DUG 199,-	NINJA TURTLES II 199,-	TERMINATOR II 199,-
DOUBLE DRAGON III 199,-	NINJA TARO 199,-	TINY TOONS 199,-
DR. FRANKEN 199,-	PAPERBOY II 199,-	TOM AND JERRY 199,-
DUCK TALES 199,-	PIT FIGHTER 199,-	TOXIC CRUSADES 199,-
FERRARI GRAND PRIX 199,-	PRINCE OF PERSIA 189,-	TRACK MEET 189,-
FINAL FANTASY LEGEND III 259,-	ROCKY & BULLWINKLE 199,-	TRACK & FIELD 199,-
FLASH 199,-	ROGER CLEMENS 199,-	TURN & BURN 189,-
FLINSTONES 199,-	ROBER RABBIT 199,-	ULTIMA RUNES VIRTUE 199,-
FOUR IN ONE FUNPACK 199,-	ROBIN HOOD 199,-	ULTRA GOLF 189,-
GEORGE FOREMAN BOXING 199,-	ROLANS CURSE II 199,-	VIKING CHILD 199,-
HIGH STAKES 199,-	SIMPSONS 199,-	WAVE RACE 169,-
HOME ALONE II 199,-	SIMPSONS II 199,-	WORLD CIRCUIT 189,-
HOOK 199,-	SPANKY'S QUEST 199,-	WWF II 199,-
JEEP JAMBOREE 199,-	SPY VS SPY 199,-	XENON II 199,-
KIRBY'S DREAMLAND 199,-		YOSHI 169,-



PINBALL JAM **239,-**

BASEBALL **239,-**

HOCKEY **239,-**

SHADOW OF THE BEAST **239,-**

NFL FOOTBALL **239,-**

LYNXIN PELEJÄ

A.P.B. 239,-	M.S. PACMAN 239,-	
AWESOME GOLF 239,-	NFL FOOTBALL 239,-	
BASEBALL 239,-	NINJA GAIDEN 239,-	
BASKETBRAWL 239,-	PIT FIGHTER 239,-	
BATMAN RETURNS 299,-	PINBALL JAM 239,-	
BILL & TED'S 239,-	RAMPART 239,-	
BLUE LIGHTNING 239,-	RAMPAGE 239,-	
CALIFORNIA GAMES 239,-	ROAD BLASTERS 239,-	
CHECKERED FLAG 239,-	ROBOSQUASH 239,-	
CHIPS CHALLENGE 239,-	ROLLING THUNDER 239,-	
DIRTY LARRY 239,-	SCRAPYARD DOG 239,-	
ELECTROCOPS 239,-	SHADOW OF THE BEAST 239,-	
EYE OF BEHOLDER 239,-	SLIMEWORLD 239,-	
GATES OF ZENDECON 239,-	SOCCER 239,-	
GAUNTLET III 239,-	STEEL TALONS 239,-	
GRID RUNNER 239,-	STUN RUNNER 239,-	
GUARDIAN 299,-	SUPER SKWEEK 239,-	
HARD DRIVIN 239,-	SWITCHBLADE II 239,-	
HOCKEY 239,-	TOKI 239,-	
HYDRA 239,-	TOURNAMENT CYBERBALL 239,-	
KUNG FOOD 239,-	VIKING CHILD 239,-	
LEMMINGS 239,-	WARBIRDS 239,-	
LYNX CASINO 239,-	WORLD CLASS SOCCER 239,-	
MASTER GOLF 239,-	ZARLOR MERCENARY 239,-	



LYNX II

4096 VÄRIÄ, JOISTA 16 RUUDULLA VUOROLLAAN, 4 KANAVAINEN ÄÄNEN ULOSTULO, 64K RAM, TEHOKAS 16 MHZ PROSESSORI, JOPA 8 MB:N PELIT TAKAAVAT SINULLE UNOHTUMATTOMAN PELITILANTEEN.

675,-

Nintendo, Super Nintendo, Super Famicom, Super NES, Gameboy, Super Mario, Megaman ja useat Nintendo-pelit ovat Nintendon rekisteröimiä tavaramerkkejä. Muut tuotteet ovat vamistajansa rekisteröimiä tavaramerkkejä. COM 2001 OY ei ole Nintendon valtuuttama maahantuoja Game Key ei ole Nintendon lisensioima tuote ja sen maahantuojana ja postimyyjänä toimii Ivorec oy.

Hinnat perustuvat syyskuun viidentenä päivänä vallinneeseen markan arvoon. Hinnat ovat postimyyntihintoja. Hintoihin lisätään toimituskulut 30–50 mk. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

PELIT 6/92

Arvosteluissa

XF5700 Mantis Experimental Fighter 14
Nnirvi. Paragon/MicroProsen Warhead 100 tehtävällä! Ei ihan, mutta kelvollinen peli kuitenkin.

Atac.....16
Nnirvi. MicroPlay/MicroProse yhdisti strategiaa lentosimuihin. Loistava idea, mutta Argonaut Software ei vaan kerta kaikkiaan osaa lentosimuja tehdä.

Zool.....18
Jari Turunen. Gremlin kokeilee tasohyppelyjä. Ja varsin kelvollisesti sen tekeekin. Yksi vuoden parhaista söpöpeleistä.

Premiere.....19
Jukka ja Pekka Piira. Core Designin hyppelypeli epäonnistuu. Tasapaksua ja mielikuvituksetonta.

The Lost Files of Sherlock Holmes.....20
Tuija Linden. Electronic Artsin seikkailupeli johdattelee pelaajan Jack the Ripperin aikakauteen.

Air Support.....22
Jukka ja Pekka Piira. Psygnosiksen köykäinen piilostrategiapeli.

WizKid.....23
Jukka ja Pekka Piira. Ocean teki mutanttipallosta erittäin omaperäisen pelin. Toiset rakastavat, toiset vihaavat. Taatusti.

Rex Nebular and the Cosmic Genderberger....24
Nnirvi. Microprosen ensimmäinen seikkailupeli, jota varten kehitettiin ihan oma generaattorinsakin. Oivallinen alku, jatkoa seuraa varmasti.

Siege.....26
Nnirvi. Mindcraft/Electronic Arts teki jälleen yhden linnapelin. Ja millaisen linnapelin...

Darklands.....27
Nnirvi. Microprose aiheutti Darklandsillaan sodan toimituksessa. Erittäin puolesta ja erittäin vastaan.

Jimmy White's Whirlwind Snooker.....30
Mika Nirvi. Virgin Games teki maailman parhaimman snookerpeli. Snooker on kuitenkin snookeria vain luonnossa.

The Aquatic Games.....31
Jukka ja Pekka Piira. Millenium/Electronic Arts. Peli on vitsi, niin kuin sen pitäisi ollakin. Mutta miksi urheilulajit tuntuvat vanhahtavilta.

A-Train.....32
Timo Talasmaa. Maxis/Ocean sai vihdoinkin myös Euroopassa junapelinsä jakeluun.

Red Zone.....34
Jukka ja Pekka Piira. Psygnosiksen "simulaattori", joka ei oikeasti olekaan simulaattori.

Ultima VII: Forge of Virtue.....35
Timo Talasmaa. Origin teki mahtavan lisälevyn uusimpaan Ultimaan.

The Summoning.....36
Nnirvi. SSI/U.S. Gold. The Summoning on kuin isometrinen Dungeon Master. Toiminta ja tuuminta ovat tasapainossa.

KGB.....38
Nnirvi. Virgin Games hyppää sekin vanhaan Neukkulaan. KGB vaatii sisua, sinnikkyyttä ja KGB:n agentin häikäilemättömyyttä.



Quest for Glory 3.....40
Ossi Mäntylahti. Ehdottomasti paras Sierran peli, sanoo Quest for Glory -fanaatikkomme.

Ashes of Empire.....42
Jukka ja Pekka Piira. Mirage teki naivin poliittisen trillerin, joka olisi ollut parempi suoraviivaisena agenttipelinä.

Lotus III. The Ultimate Challenge.....46
Jari Turunen. Gremlin sen kun jatkaa Lotuksiaan. Kakkonenkin oli parempi kuin kolmonen.

Lyhyesti.....47
Cybercon 3, Birds of Prey, Jetfighter 2, Risky Woods, WizKid, Shuttle, Special Forces, Cruise for A Corpse, Battletech, Lost Treasures of Infocom I & II.

Pelit läpi

Dark Seed.....50
Tuija Linden.. Päivä päivältä hetki hetkeltä. Pimeyden tuo puoli on ratkaistu.

Indiana Jones and The Fate of Atlantis.....54
Tapio Salminen. Nyt ratkeaa matka Sophian kanssa, ensi lehdessä yksin.

Mukana myös

Nnirvi.....63
Puuduttavaa jorinaa.

Pelin Henki.....64
Wexteen. Tietokoneella puuhailevat kakarat ovat fiksumpia kuin muut. Elf Quest on lukemisen arvoinen sarjakuva.

Posti.....67
Olisiko vihdoin aika luvata sarjakuva?

Max & Moritz.....70
Moritz kertoo vinkkejä mm. Laura Bow 2:een, Ultima Underworldiin, Police Quest 2:een ja Railrood Tycooniin. Veljensä Max ratkoo Simpsonsia, Rainbow Islandia, Epiciä, Gremlinsiä jne.

PelitSeis?.....73
Lukijatkin heräsivät vastailemaan.



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, Jari Turunen
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
fax. (90) 120 5799
ILMOITUKSET
Pelit
Ilmoitusosasto
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Myyntijohtaja
Esa Sairio
Myyntipäälliköt
Jussi Kiilamo
Tapani Mäkelä
Helena Viljanen
Ilmoitussihteeri
Stina Eklund
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT
Mikäli ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta.
ASIAKASPALVELU
Sanomaprint Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset (90) 120 670
Kirjatilaukset (90) 120 671
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 198 mk
12 kk säästötilaus MikroBITIN tilaajille 158 mk
Säästötilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Sanomaprint Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt yms.) varauksin.
Lehtiemme tilaajat ovat Sanoma Yhtymän asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.
KUSTANTAJA
Sanomaprint Erikoislehdet
Kornetintie 8, 00380 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Toimitusjohtaja Eero Sauri
Markkinointijohtaja Hannu Ryynälä
LEHDEN MYYNTI
Markkinointipäällikkö Heikki Nurmela
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Sanomapaino Vantaa 1992
ISSN 1235-1199
Ensimmäinen vuosikerta.

SANOMAPRINT ERIKOISLEHDET TECNOPRESS

Tuija Linden toimituspäällikkö



Vain 85 pistettä!

Toimitus on saanut paljon palautetta peliarvostelujen liiasta Huippupeli-määrästä. Jo viime lehdessä lupailin, että pisteytys on hiomisen alla ja nyt se on tehty.

Tästä lähtien Huippupeliarvon saa vain peli, joka on todellinen huippu: jossa on uusia innovaatioita, jonka juoni on hyvä, jonka pelattavuus on huippuluokkaa ja ennen kaikkea, joka saa pelaamaan silmät punaisina puoleen yöhön aina vain uudestaan ja uudestaan. Se on peliltä paljon vaadittu.

Peliarvostelijamme ovat kaikki pitkän linjan pelaajia, jotka pisteytyksessään pystyvät ottamaan huomioon alan huikean kehityksen. Nyt on kuitenkin niin, että pelifirmat panostavat yhä enemmän laatuun eivätkä niinkään määrään, eli pelit ovat viimeisen vuoden aikana kehittyneet kaikki omalla tavallaan huipuiksi. Siksi on pakko vetää raja jonnekin.

Tästä lähtien siis hyvä peli, jonka kaikki osa-alueet voivat olla kunnossa, mutta esimerkiksi "imu" ei ole paras mahdollinen saa pisteitä noin 76–89. Keskinkertainen peli liikkuu 60–75 pisteen välillä ja huono sen alla. Yli 90 pisteen arvoinen peli onkin sitten todellinen huippupeli, jonka hankkimista voi suositella kaikille pelityypistä pitäville ja myös pelaajille, jotka aloittavat uuden aluevaltauksen vaikka strategiapelien alalla.

Toivottavasti pisteytys nyt tyydyttää suurin piirtein kaikkia. Palautettakin saa lähettää vaikka Pelit Postiin.

Tuija



Ajan hermolla

ECTS-messut.....6
Tuija Linden ja Nnirvi. Mielenkiintoisia ihmisiä, uusia pelejä ja paljon muuta.

Uutiset.....9
Elite 2! Maniac Mansion 2! Pelien hinnat tippuvat! Uusi peli-Amiga!

Kilpailut.....76
Voita MicroProsen paketteja, Cheetahin ilotikkuja ja tule äänestämään Vuoden Peliä.

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

English Summary.....79
Are you sure this is the same stuff as the one in Finnish?



ECTS
Edessä loistava tulevaisuus



ECTS-messut järjestettiin tänä vuonna ensimmäistä kertaa huhtikuun lisäksi myös syyskuussa Lontoossa. Messujen luonteeseen kuuluu kravattikaulaisia miehiä, hillittyä keskustelua ja ainoastaan etukäteen sovittuja tapaamisia.



ECTS-messuilla ei soi musiikki, eivät pyöri laajakangaselokuvat. Ainoana myönnytyksenä kaupallisuuteen oli hikeensä tukehtuva James Pond ja miltei jo tukehtunut Alien, joka pää kainalossa kuljeskeli vilvoittelemassa pitkin Business Design Centerin käytäviä.

Ajankohta ei ollut täysin sopiva, sillä osa peleistä oli vasta hätäisesti saatu jonkunnäköiseen esiteltävään kuntoon, mutta kyllä ne asiansa ajoivat.

Meidän kannaltamme messuille antoi lisäkiinnostusta se, että Pelit-lehteä kehuttiin spontaanisti, vaikkei kehujilla suomenkielestä sen suurempaa kokemusta olekaan.

"Onko Tracy kotona?"

Eternamin kansi vaihtuu. Syynä tähän on pelin kauniin oppaan, Tracyn, synnyttämä kultti. "Olemme hukkua puheluihin, jotka on joko tarkoitettu Tracylle tai joissa pyydetään Tracyn kotipuhelinnumeroa. Nykyisin jokainen nainen Infogramesilla väittää olevansa Tracy ja kieltäytyy ehdottamasti antamasta puhelinnumeroaan", kertoi **Christelle Gessler**, Infogramesin PR-päällikkö.

Tracy on kyllä ihan oikeasti olemassa. Hän on toimitusjohtajan tyttöystävä, joka tienaa oikeassa elämässä leipänsä valokuvamallina. Hän ei kuitenkaan jostain syystä välitä vastailla pikkupoikien (tai vastaavien) puheluihin.

Samalla osastolla **Frederick Raynal** esitteli uutta **Alone in the Dark** -peliään, joka toivottavasti saadaan ensi numeroon arvosteluun. Sitä odotellessa kerrottakoon, että 3D-seikkailupeli Ctulhu-hengessä oli messujen ehkä mielenkiintoisin seikkailupeli. Raynalin tyttöystävän painostuksesta johtuen kaikki taistelut voi välttää tai kiertää, mikä ilahduttaa erikoisesti meistä sitä vaaleampaa.

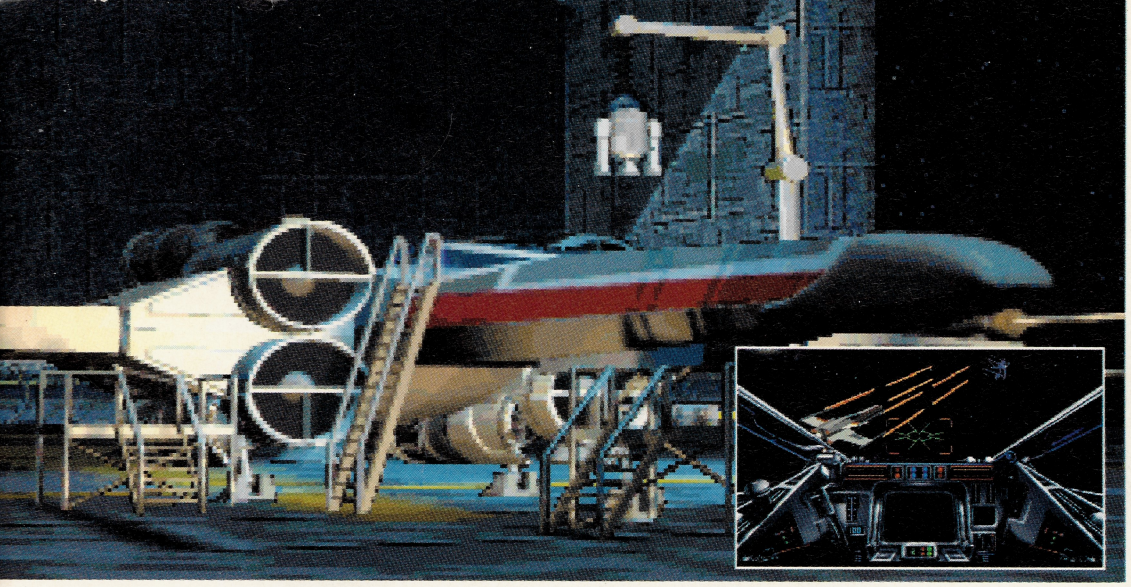

Frederick Raynal: Alone in the Dark

Kuole kauniisti

Virgin Gamesin osastolla törmäsimme herraan nimeltä **Brett W. Sperry**, joka toimii Westwoodin (Eye of Beholderit, Legend of Kyrandia) pääjohtajana. Mr. Sperry oli ilahtunut paitsi Kyrandia-kannestamme myös siitä, että olimme jo pelanneet Kyrandian lävitse ja kokeilleet kaikki upeat kuolemat. "Halusimme saada kuolemiin jotain ekstraa, ei pelkästään niin, että hahmo vain häipyy. Jokainen kuolema on erilainen, jokaisessa on oma animaationsa. Upeata, että tekin nautitte niistä!" hän vuodatti.

Parhaillaan Westwood työskentelee Dyyni kakkosen parissa, joka tulee olemaan täysin toisenlainen kuin ykkösosa. Brett oli varsin innostunut koko Dyynisarjasta ja tunnusti





Pari makupalaa Lucasfilmin X-Wingistä.

olevansa kirjojen suuri fani. Siksipä kävimmekin kiivan väittelyn aiheesta "windtrapien käyttö pelissä energian tuottoon", josta Sperry lopuksi onnistui luistamaan väittämällä, että energia tarkoittaakin vettä.

Kyrandian kakkososa ilmestyy kevään kuluessa. Päähenkilönä ei tällä kertaa seikkaile Brandon vaan todennäköisesti Zanthia. Se kuinka monta "kirjaa" ilmestyy, on vielä salaisuus.

Giger on nitku

Jos Pelit-lehden vitosnumeron kansi teki vaikutuksen Westwoodiin, niin kolmosen kansi ilahdutti **James Lamorticellia** Cyberdreamsilta. "Giger on varsin tarkka töistään. Monet lehdet ovat epäonnistuneet Dark Seedin kuvien kanssa ja ne me yritämme pitää piilossa Gigerilta. Sen sijaan tämän voi näyttää, tämä on onnistunut upeasti", Lamorticelli vuodatti puolestaan.

Cyberdreamsin tuoteidea on erittäin mielenkiintoinen: he käyttävät kuuluisia taiteilijoita, muotoilijoita tai vaikkapa kirjailijoita yhteistyökumppaneinaan. Dark Seediähän oli tekemässä huippukuuluisa H.R. Giger, seuraavan pelin **Cyber Racen** tekijöistä löytyy muun muassa Blade Runnerin ja Aliensin suunnittelija **Syd Mead**, ja sitten on vuorossa kirjailija **Harlan Ellison**.

"Pidän työskentelystä Meadin ja Ellisonin kanssa. He ovat joustavia, eivätkä niin tarkkoja töidensä ulkoasusta kuin Giger." Tuntuu siltä, että herra taiteilija onkin pitänyt Cyberdreamsin ohjelmoijaraukkoja todella kovilla.

Lemmings 2

Lemmingsin esittely alkoi todella nautittavalla Terminator 2 a la Lemmings -animaatiolla, jola toivottavasti löytyy pelistäkin. "L2 – Judge the Game", heh heh!

Lemmingseistä on tullut monipuolisempia sitten viime kerran. Pelaaja voi valita monesta eri Lemmings-heimosta, joilla jokaisella on omat taitonsa. Heimoja on 12, muun muassa avaruus-, vuoristo-, luola-, sirkus-, ranta- ja napapiirilemmingsit. Biitsilemmingsit ovat kovia kundeja, sirkuslemmingsit osaavat trapetsia ja napapiirintyypit tuntevat esimerkiksi hiihtämisen jalon taidon.

Lehdistötilaisuutta varten oli valmiina vain sirkuslemmingsit, eli peli on vielä hyvin keskeneräinen, ei edes yhtään kuvaa ollut saatavilla. Naurunpurskahduksia kuului kuitenkin vähän väliä: lemmingseistä on tullut erittäin hauskoja. Mukana on esimerkiksi hyppääjä, joka liian matalassa kohdassa lyö päänsä, kiljaisee auts ja kaatuu pyörtyneenä maahan. Tai kiipeäjät, jotka osaavat käyttää hyväkseen roikkuvia ketjuja ja huutavat kuin tarzanit päästäessään irti. Lisäksi voi käyttää hyväkseen vaikka ilmapalloja tai laulamista! Blockereita ei tarvita, yksi laulaja saa kaikki lemmingsit ympärillään tanssimaan!

Muista Psygnosiksen uutuuksista mainittakoon lupaavan raa'an tuntuinen **Walker**, jossa upeasti animoitu jättirobotti niitti muun muassa parin millin kokoisia ihmisiä niin, että tietyt väkivaltafilmien ystävät hihkuivat. Psygnosis näytti myös pelistä pois jätettävän alkudemon, jossa valokiilaan eksynyt raukkaparka muutti olomuotoaan punaiseksi ja nestemäiseksi.



U.S. Goldin Legend of Valour

Amigan kisa konsoleiden kanssa

Konsolityyppisiä pelejä Amigaan näkyi poikkeuksellisen runsaasti: Gremlinin **Zool**, **Coren Doodlebug** ja monia muita. System 3:n **Adrian Cale**, sen jälkeen kuin toipui järkytyksestä Mythin Pelit-lehdessä saamista pisteistä, jotka kuulemma olivat Euroopan huonoimmat, kertoi että konsolipelityyppisiä pelejä on yksinkertaisesti pakko tehdä, etteivät Megadrive ja SuperNES aja yli. Hän ei myöskään malttanut olla kehumatta, että Commodore on ottanut **Silly Putty** -hahmon omaksi Mariokseen.

Electronic Arts juhlii

EOA juhli viisivuotispäiviään Euroopassa, itse firmahan on jo 10-vuotias, kuten Pelit kolmosessa kerroimme. Paljon mielenkiintoista onkin tulossa.

Itse **Buzz Aldrin** kävi puhumassa **Buzz Aldrin's Race in The Spacesta**, mutta valitettavasti kuulimme siitä vasta jälkikäteen. Interplayn ohjelmoima peli näytti rankalta avaruusohjelmasimulta. Space Crusaden ystäville EOA tarjoaa **Space Hulkia**, PC-autoilijoille **Car and Driverin** ja Megadriven suosittu **Road Rash** on tulossa Amigaan. **Castles II** näyttää edeltäjäänsä huimasti paremmalta.

Myös Interplay on muuten saanut oikeudet käyttää Mariohahmoa. Ensimmäinen opetuspeli on nimeltään Mario Teaches Typing.

Uusi elämäntapa

U.S. Gold piti oikein julkistustilaisuuden **Legend of Valouristа**. Ohjelmoija **Kevin Bulmer** oli paikalla kertomasta eepoksestaan. Bulmer jopa väitti, ettei Valour ole enää peli, se on elämäntapa. Peli näyttikin lupaavalta, joskin kerkeä silmä huo-



Digital Integrationin (valko)Tornado vie mennessään.



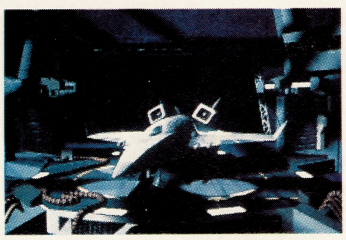
Perhe-elämän vaaroja pelissä Alone in the Dark.

masi, että taistelussa on ehkä menty metsään: kaukaisuuden olio ponnahtaa ruutuun kiinni eikä hillu vapaana kuten Underwordissa. Tarkka analyysi tietysti heti, kun peli on ulkona.

Access, seikkailupelien Suuri Unohdettu, esitteli **Amazon**-seikkailupeliään. Tämä on B-elokuvahenkeen toteutettu seikkailu digitoidulla grafiikalla ja äänillä. Valitettavasti pelissä on taas mukana sisäänrakennettu vihjekirja.

SSI-osaston johtaja **Bob Malin** kertoi, että Westwoodin loikkaus Virginille ei vaikuta Beholder 3:seen, sillä kaikki materiaali on SSI:llä ja peli saattaa ilmestyä jouluksi. Hän vihjaisi myös, että kolmonen jää viimeiseksi ja SSI kehittää jotain uutta. Entisen strategiajätin varsinainen strategiatuotanto muuten jää pariin peliin vuodessa, riippuen Kogerin ja Grigsbyn työtahdista.

Fraktaaligrafiikan soveltaminen tuntuu olevan in. U.S. Goldin siipien suojassa Novalogic julkaisee muiden lupaavien pelien ohessa **Comanche: Maximum Overkill** -helikopterinsimun, jonka fraktaalimaisema oli leukaaloksauttavaa tasoa.



Originin uusin: Privateer.

Paljon kaupankäyntiä

Satuimme Originille oikeaan aikaan, ja **Richard Garriot** eli **Lord British** sekä varapääjohtaja **Marten Davies** pitivät meille yksityisnäytännön **Strike Commaderista**. Mainina Trade Commaderista sai miehet vilkaisemaan toisiinsa ja pistämään ruudulle pyörimään sen vakuuttavan alkuanimaation. Nimellä **Privateer** julkaistava peli muuten pohjautuu ihmisten yhtiölle kirjoittamista toivomuksista ja parannuksista Wing Commander-sarjaan. Eniten kuitenkin lämmitti kyseisten herrojen spontaani kehu lehdestämme.

Ultima VII Part 2: The Serpent Islen pitäisi ilmestyä kohtapuoliin, ja sarjaa on suunniteltu jo osaan 10 asti.



Strike Commander - toinen odottamisen arvoinen Originilta.

Maininnan arvoista

Digital Integrationin **Tornadosta** oli koossa jo esittelyvideo, joka tekikin suuren vaikutuksen jopa Pyhän Falconin Palvelijaan, varsinkin 25 mailin näkyvyydellään.

Sierran **Samantha Flint** kertoi, ettei Sierra ole lopettanut Amiga-tuotantoaan, se on vain toistaiseksi jäissä, koska sen enempää Sierra kuin kuluttajatkaan eivät ole tyytyväisiä Amiga-versioihin. Sierra aikookin tuoda Englannista ohjelmoijia kouluttamaan omaa kaartiaan Amiga-ohjelmoinnin saloihin.

Renegaden osastolla törmäsimme ohjelmoijalegendaan nimeltä **Andrew Braybrook**. Wanha kaarti muistaa vielä Paradroidit, Uridiumit ja kaikki muistavat Rainbow Islandin ja Fire & Icen (josta ON tulossa PC-versio). Andrew itse on ohjelmoimassa Uridium 2:ta.

Oceanilta on odotettavissa tuttua ja turvallista lisenssikamaa. **Lethal Weapon**, johon on koottu pätkiä kaikista Tappavista Aseista, jatkaa Hudson Hawkin ja Addams Familyn linjaa. Ilmeisesti näin tekee myös Ralph Bakshin uuteen piirrettyyn pohjautuva **Cool World**. **Robocop 3:n** PC-versio on paranneltu versio Amigan vastaavasta.

Konamin **Elite II** pyöri vain videolla, mutta toinen meistä kasteli paitansa kuolalla joka tapauksessa. Jos Elite II pitää minkä lupaa, niin aijai ja oivoi. Näkyvissä ei tosin ollut kuin kartta- ja mittaristonäyttöjä, mutta muista lähteistä saatu tieto antaa aihetta odotuksiin.

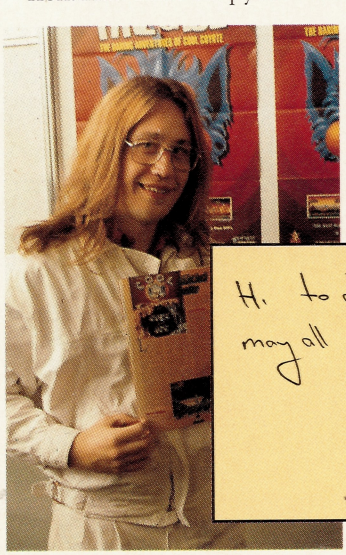
Mirage on ensimmäinen firma, joka on lähtenyt tukemaan Atarin uutta Falconia. Ohjelmointiryhmä Imagitec on kehittämässä koneelle peliä nimeltä **Space Junk**. Muuten Miragelta ovat tulossa samat tutut, jotka jo keväällä, eli **Humans, Prophecy** ja **Ragnarok**.

Micrproselta tulee (ainakin teoriassa) valtavasti tavaraa ennen vuodenvaihdetta. Laivastosimu **Task Force 1942**, **The Legacy**, **Fields of Glory** ja autopeli **Grand Prix**, muutamia mainitaksemme.

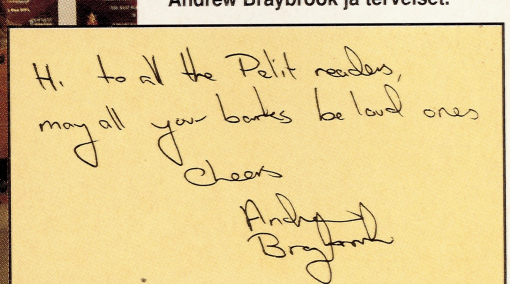
Ja lällällää! Ensimmäinen bändipeli tulee! Virginin markkinointijohtaja **Andrew Wright** sattui nimittäin istumaan pubissa vanhan tuttavansa **Lemmyn** kanssa, ja siinä pienissä kaljahuuruissa herrat päättivät tehdä **Motorhead**-pelin! Lemmy pelastaa kidnapatut kaverinsa beat'em-upissa, jossa seikkaillaan muun muassa Karaoke-, Nashville- ja Hip Hop -maassa.

Lisää messuilla nähtyjä uutuuksia löytyy peliarvosteluista ja uutispalstalta sekä tietysti seuraavista lehdistä. Odottamisen arvoista on paljon.

Tuija Linden
Niko Nirvi



Andrew Braybrook ja terveiset.



PELI UUTISET

Pelien hinnat laskevat!

Toptronicsin maahantuomien tietokonepelien hinnat laskevat noin 25 prosenttia. Muutoksen pitäisi näkyä jo marraskuun puolivälin kieppeillä.

- Meidän ratkaisumme pelimyynnissä oli se, että lähdemme tukemaan vähittäiskauppiaita laskemalla niin sanottuja ohjehintoja rajusti, kertoo **Petri Lehmuskoski** Toptronicsilta.

Lehmuskosken mukaan hinnat tulevat olemaan suurin piirtein samoja kuin postimyyntiliikkeiden hinnat, kun niihin lasketaan mukaan postikulut. Esimerkiksi kun PC:n King's Quest VI maksoi ennen hinnanalennusta noin 495 markkaa, maksaa se nyt 360 markkaa. Vastaavat hinnat Amigan Lotus III:lle olivat ennen 295 markkaa, nyt 199 markkaa. Kuusnelosen pelien hinnat tulevat olemaan alle satasen.

- Info-ketju on lähtenyt mukaan hinnoitteluumme. Jos hinnanalennus ei tuota toivottuja tuloksia, eli tarpeeksi katetta, Info saattaa luopua kokonaan tietokonepelien myynnistä ja keskittyä Nintendoon, kertoo Lehmuskoski.

Eli jos pelimyynti ei ala kannattaa, tietokonepelejä ei ehkä enää hetken kuluttua saakaan lähikirjakaupoista vaan ainoastaan postimyynnistä.

- Tarkkailemme tilannetta helmi-maaliskuuhun asti, jonka jälkeen tehdään päätös, jatketaanko tietokonepelien vähittäismyyntiä vai siirrymmekö kokonaan postimyyntiin, toteaa Lehmuskoski.



Frontier: Elite 2!

SE on tulossa! Vuosikymmenen odotetuin peli ei ole enää teoriaa, vaan David Brabenin mestariteoksen jatko on todellisuutta. Mitä uutta Frontier: Elite 2 sitten tarjoaa? Pelaaja ei ole enää sidottu Cobra Mk. III:een, vaan voi ostaa uusia aluksia, jopa 20 mailin pituisia. Planeettojen pinnalla voi lentää ja tutustua kaupunkeihin, ja avaruusasemiakin on kohennettu. Tietoverkosta voi poimia työnantajia ja tehtäviä. Kaikki, mistä Eliten (1) manuaali ja novelli kertoivat, on olemassa. Frontier: Elite 2 on toteutettu valovarjostetulla 3D-grafiikalla, jota tarpeeksi zoomaamalla voi vaikka lukea Cobran moottorien varoitustekstit. Ja kaikki tapahtuu universumissa, jossa on yli 100 oikeaan astronomiseen tietoon pohjautuvaa tähtijärjestelmää.

Elite 2 ilmestyy tämänhetkisen tiedon mukaan Konamilta tammikuussa -93 Amiga-, PC- ja ST-versioina. Varautukaa kuitenkin viivytyksiin.

Origin EOA:lle

Electronic Arts osti Ultimoillaan ja Wing Commandereillaan mainetta niittäneen Originin. Tähän asti Origin on ollut Mindscapen levityksessä.

Vielä on epävarmaa, koska varsinainen siirtyminen täällä Euroopassa tapahtuu, mutta Electronic Artsin Euroopan johtaja Mark Lewis vakuuttaa CTW:ssä sen olevan huomaamaton kuluttajille.

Mindscapen kanssa Originilla on sopimus maaliskuun loppuun asti, joten todennäköisesti vielä ainakin Strike Commander ja Privateer tulevat Mindscapen levitykseen.

Sen sijaan Interplay aikoo katkaista siteensä Electronic Artsin kanssa ja perustaa oman toimiston Englantiin. Viimeinen EOA:n kautta julkaistava peli on The Lost Vikings ensi keväänä.



U.S. Goldin Street Fighter II: kuulemma vuoden odotetuin peli Englannissa.

Maniac Mansionista tulee kakkososa!

Joo-o, ihan totta, LucasArts Games on lopultakin suunnittelemassa jatkoa kaikkien aikojen ensimmäiselle seikkailupelilleen – sille, josta kaikki alkoi.

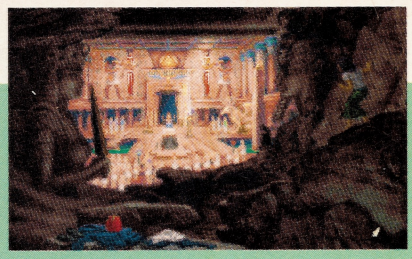
Day of the Tentacle: Maniac Mansion 2 on ensimmäinen "oikea interaktiivinen sarjakuva", mitä se sitten tarkoittaakin. Pelaaja voi valita hahmonsa kolmesta eri tyypistä, voit olla Hoagie, heavy metal -bändin roudari, Laverne, hiukan hassu lääketieteen opiskelija tai Bernard, tietokonenero, ja tarkoituksena on pelastaa maailma hullun tohtori Fredin mutanttilonkeroilta.

Pelin suunnitteluryhmässä ovat mukana Tim Delacruz ja Dave Grossman, jotka tekivät myös molemmat Monkey Islandit. Lupaavaa...

Day of the Tentacle ilmestyy PC:lle keväällä. Pidämme teidät ajan tasalla!

PELI UUTISET

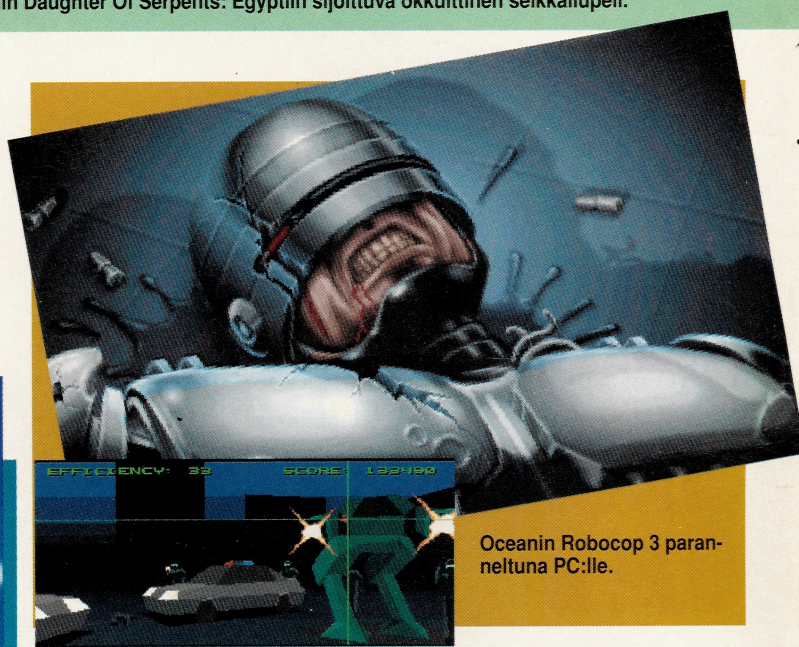




Miilleniumin Daughter Of Serpents: Egyptiin sijoittuva okkulttinen seikkailupeli.

Kyrandia tulee

Viime lehdessä arvosteltua Legend of Kyrandiaa ei valitettavasti saatu maahan ajoissa. Westwoodin mielestä on erittäin tärkeätä saada Euroopan markkinoille samaan aikaan englanninkielisen pelin lisäksi myös saksan-, ranskan- ja espanjankieliset versiot, ja kääntäminen on vienyt yllättävän paljon aikaa.
Kyrandian pitäisi kuitenkin olla jo ilmestynyt lokakuun aikana. Meidän arvostelemamme versio tuli tietämättämme suoraan Jenkeistä. Olemme pahoillamme, että ette saaneet tätä 90 pisteen arvoista seikkailupeliä käsiinne heti lehden ilmestyttyä.



Oceanin Robocop 3 paranneltuna PC:lle.



Lentotikku kerrakseen

Aviator 5 on varsin vaikuttavan näköinen ilmestys, joskin pitkä perä vaati tilaa koneen edestä. Mutta moni kakku päältä kaunis.

Korkealentoisesta nimestään huolimatta Aviator ei ainakaan PC:llä lentämiseen sovellu. Kahvaa työnnettäessä tai vedettäessä vaaditaan sen verran voimaa, että imukupit alkoivat luistaa. Paikoilleen junttaaminen poisti sen vaivan, mutta Aviator on liian kankea herkkään lentämiseen. En suosittele.

Sen sijaan autopeleihin Aviator sopii kuin Pelit-lehti joka talouteen. Ohjain muistuttaa rattia sen verran paljon, että tuntui kuin oikeaa autoa olisi ohjannut. Herkkyys ja tuntuma oli aivan toista kuin perinteisellä kahvatikulla. Mikäli autopelissä tarvitaan kohtalaisen vähän tai ei ollenkaan ylös/alassuuntia, saa Aviator lämpimän suosituksen. Mikäli esimerkiksi auton vauhdissa pitäminen vaatii kepin työntöä ylöspäin, niin sitten laulu on toinen.

Atari-liittimellä varustetusta mallista emme kokeilematta uskalla sanoa mitään. Aviator maksaa 395 markkaa ja sitä tuo maahan Toptronics ky, puh. 921-546 666.

Uusi Amiga.

Taas.

Commodore julkisti jälleen uuden Amigan pari viikkoa sitten Englannissa. Massa- eli pelimarkkinoille tarkoitettu uutuus on nimeltään A1200 ja se käyttää samaa piiriä kuin A4000. "AA custom chip" -piiri mahdollistaa 256 000 värin näyttämisen yhtä aikaa 16,8 miljoonan värin paletista, pelisprite voi olla vaikka kuvaruudun kokoinen, scrollaus on "täydellistä" ja grafiikka ainakin viisi kertaa parempaa kuin nyky-Amigoissa.

A1200 tulee markkinoille Englannissa jo ennen joulua, ja Commodore toivookin, että silloin uudelle koneelle olisi tarjolla 15–20 peliä. Muun muassa Gremlin ja Ocean ovat jo lupautuneet auttamaan.

Amiga 500:sten valmistusta ollaan lopettelemassa, mutta sitä ei vielä toistaiseksi ole kokonaan lopetettu. Suomessa koneita vielä riittää ainakin yli joulun.

Futuristista kilpa-ajoa

Dark Seedin tehnyt Cyberdreams on jälleen pestannut joukkoihinsa uuden kuuluisuuden, Syd Meadin, joka on suunnitellut lavasteita esimerkiksi Blade Runneriin, Aliensiin ja Troniin. Nyt Mead on valjastettu suunnittelemaan ajoneuvoja ja taustoja peliin nimeltä Cyber Race. Ensi keväänä julkaistava peli on futuristinen "avaruusajosimulaatio". Jokainen pelaaja edustaa omaa kotiplaneettaansa tiukassa kilpailussa, jossa ei ole sääntöjä. Itse kilpailu on kehitetty korvaamaan koko galaksia riepotellut sota, joten jokainen ajaa radalla henkensä kaupalla. "Loputtomassa" pelissä on yhdeksän leveliä ja 11 eri loppua. Luvassa on Cyberdreamsin mukaan actionia, seikkailua ja posketonta huumoria.





Batman palaa

Uusimman Batman-elokuvan oikeudet sai huikealla hinnalla Konami, jonka Batman Returns -pelit tulevat sitten ulos ensi keväänä. Mielenkiintoista on se, että versiot tulevat olemaan erilaisia: PC-versio on puhdas seikkailupeli, kun taas Amiga- ja ST-versiot tulevat olemaan tasohyppelyitä. Niin kuin konsoliversiotkin.



Freewheel

Jännittävän tuntuinen "ilotikkuutuus" on Logic 3:n Nigel Mansell Freewheel, joka ei itse asiassa ole tikku lainkaan, vaan ratti.

Ratti on suunniteltu auto- ja lentosimulaattoreihin, joissa se toimii ihan kuin oikeasti, ainakin ohjaamisessa. Työntö eteenpäin taas kaasuttaa, taaksepäin peruuttaa ja napeilla säädetään vaihteita.

Logic 3 lupaa, että kaapelilla koneeseen liitettävä Freewheel toimii kaikissa auto- ja lentopeleissä kaikissa 8- ja 16-bittisissa koneissa. PC-, Sega- ja Nintendo-versiotkin tulevat pian.

Seikkailua antiikissa

James Pond 3:sen lisäksi Millenniumilta on tulossa marraskuussa kaksi varsin vakuuttavan tuntuista seikkailupeliä, Rome AD92 ja Daughter of Serpent.

Roomassa olet orja nimeltä Hector, joka haluaa huipulle ja menestyksekkäästi toimittuaan voi haastaa jopa itsensä keisarin. Millennium lupaa seikkailun olevan valinnoista riippuen joka kerta erilaisen.

Daughter of Serpent taas heittää pelaajan 1920-luvun Egyptiin tutkimaan murhaa. Joukkoon sekaantui myös salaperäisiä turkkilaisia ja arabeja ja luvassa on elokuvamaista seikkailua antiikin maisemissa.

Rome AD92:n pitäisi ilmestyä marraskuussa PC:lle ja Amigalle, Daughter tulee marraskuussa PC:lle ja maaliskuussa Amigalle.

Ei Lemmingsiä!!

Lemmings II ei ilmestykään jouluksi, vaan viivästyy ja ilmestyy helmikuussa. Jouluksi tosin tulee Lemmings Pack, joka sisältää Lemmingsin, Oh,no! More Lemmingsin ja spesiaali-jouludemon.

Lyhyesti

- Sierran odotetut jatkot tulevat. King's Quest kutosen on jo ilmestynyt, ja Space Quest V tulee joulukuussa.
- Jalkapallofanien pitäisi ilahtua Empiren Soccer Stars -kokoelmasta, jonka Amiga- ja ST-versioissa on pelit Kick Off 2, Gazza II, Emlyn Hughes International Soccer ja MicroProse Soccer. PC-versiossa EH Int. Soccerin ja Gazzan tilalla on World Championship Soccer.
- Lemmingsit syöksyvät myös Macintoshiin ihan pian. Ja Creepersit PC:hen marraskuussa Psygnosikselta.
- Christoffer Columbuksena pääset valloittamaan intiaanien maan Domarkin Columbuksessa tammikuussa.
- Kaikille beat'em-uppien ystäville U.S. Gold tarjoaa Street Fighter II:sen vielä ennen joulua.
- Kuusnelostelijoita muistaa ReadySoft Wrath of the Demonilla marraskuussa.
- Dragon's Lair -saga jatkuu kolmososalla nimeltä The Curse of Mordread.



- Seuraava seikkailupeliyrittäjä on Core Design, jonka Curse of Enchantia ilmestyy kohtapuoliin.
- Zzap! saa lopultakin levon. Lehtihän teki konkurssin noin vuosi sitten, mutta jatkoi ilmestymistään uuden julkaisijan suojissa. Nyt Europress Impact on päättänyt lopettaa lehden lopullisesti. Myös Zero on kuollut pois.
- Digital Integration julkaisee halpapeleinä Spectrum Holobyten Falconin (sen vanhan) lisälevyineen, Tankin ja Flight of the Intruderin Amigalle, PC:lle ja ST:lle.
- Spectrum Holobyte on vääntämässä mielenkiintoista peliä nimeltä... jees! Star Trek The Next Generation!

KINARA

90-5061420

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

AVOINNA MA-PE 08.30 - 20.00

Kaikkiin hintoihin sisältyy LVV. Toimituksiin lisätään postituskulut. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

Thunderboard 695.-
- Hintaluokkansa paras äänikortti.

Thunderboard for Windows 995.-

Pro Audio Spectrum Plus 1395.-
- Samplaus ja toisto stereona 44.1kHz. 16bit DMA, SCSI, ym.

Pro Audio Spectrum 16 1795.-
- Samplaus ja toisto 16-bit stereona 44.1kHz. 16bit DMA, SCSI, ym.

Audioport 1295.-
- Ei vaadi korttipaikkaa. Sopii hyvin mm. kannettaviin.

Kaikki yllämainitut kortit ovat AdLib, Soundblaster, Windows 3.1 -yhteensopivia.

Pro Audio Spectrum 750.-
- Samplaus ja toisto stereona 44.1kHz.

Midi Mate/Trax 700.-
-Midikaapelit ja TRAX MIDI Studio ProAudioSpectrumiin.

PAS Developer Toolkit 16 595.-

Multimedia Upgrade Plus 6495.-
- Edullisin tapa siirtyä Multimedian maailmaan. Pakkauksessa SONYn CD-ROM ja Pro Audio Spectrum Plus. Ohjelmistopaketissa mm. Windows 3.1 ja Compton's multimedia Encyclopedia.

Pro 16 Multimedia System KYSY!
- Ehdotonta huippulaatua ominaisuuksiltaan. Paketissa NEC tuplanopeus CD-ROM ja Pro Audio Spectrum 16. Ohjelmistopaketissa mm. Windows 3.1, Lotus Multimedia 1-2-3 ja tietysti Compton sekä muuta.

Fusion CD Pack 4950.-
- Pro Audio Spectrum 16, SONY 31A CD-ROM asema ja Labtec CS-550 kaiuttimet. Ohjelmistossa mm. Comptonin Family Encyclopedia, Wing Commander 2 + Speech Pack + Spec. Op 1 & 2. jne...

EG-3000 ega näytönohjain 220.-

VG-3300 vga 256kb näytönohjain 345.-

AMIGA 500 Action Replay MK III 545.-

AMIGA 2000 Action Replay MK III 695.-

C64 Action Replay MK VI 399.-

SuperNES Action Replay 445.-

GameBoy Action Replay 445.-

Nintendo Action Replay 399.-

SuperNES Universal Converter 199.-
- Tämän avulla voit pelata lähes kaikkia Yhdysvaltalaista mallia olevia SuperNES pelejä omassa Suomalaisessa SuperNintendossasi.

Nintendo Universal Converter 199.-
- Tämän avulla voit pelata lähes kaikkia Yhdysvaltalaista mallia olevia Nintendo pelejä omassa Suomalaisessa Nintendossasi.

AMIGA/C64/ST PELIOHJAIMET

Black Cruiser	99.-
Competition Pro 5000	149.-
Navigator	109.-
Quickjoy SV-126 Jetfighter	139.-
Quickjoy SV-119 Junior	55.-
Quickjoy SV-123 Supercharger	89.-
Quickjoy SV-127 Topstar	169.-
Quickjoy SV-121 Turbo 1	69.-
Quickjoy SV-124 Turbo 2	79.-
TAC-2	99.-
Zipstick	149.-

PC PELIOHJAIMET

CH-FlightStick	299.-
Mach I Plus	179.-
Mach II	199.-
Mach III	209.-
Quickjoy SV-201	95.-
Quickjoy SV-202	139.-

PC PELIPORTIT

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

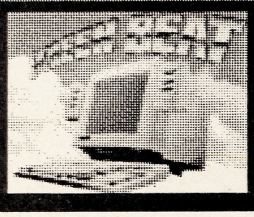
PC HIIRET

Speedmouse Logic 3	159.-
Neos MN-50E	249.-
ProMouse	475.-
- 20-5000 DPI, tärkeimmät näppäimet yhdistettynä hiireen!	
Rollermouse Serial	545.-
Rollermouse PS/2	545.-
Thumbelina	495.-
Mousepen kynähiiri	495.-

AMIGA HIIRET

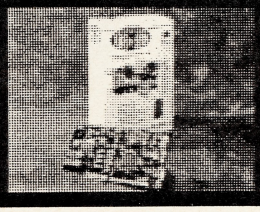
Speedmouse Logic 3	129.-

SEGA MASTER SYSTEM 295.-



Thunder & Lightning 1890.-
- Thunderboard äänikortti ja 24 bittinen SVGA näytönohjain samalla kortilla.

ScreenBeat - kaiuttimet 199.-
- Edulliset kaiuttimet äänikorttiisi.



KINARA 90-5061420

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

AVOINNA MA-PE 08.30 - 20.00

PELIT	Amiga	PC
A.A War in the Skies		299.-
A-Train	249.-	299.-
Aces of the Pacific		299.-
Air Support	189.-	
AMOS Easy	269.-	
AMOS Professional	499.-	
Aquatic Games	189.-	
Ashes of Empire	239.-	299.-
ATAC		299.-
B-17 Flying Fortress		279.-
Bane of the Cosmic Force	269.-	269.-
Beast III	189.-	
Birds of Prey	269.-	299.-
Black Crypt	189.-	
Buck Rogers 2	239.-	239.-
Captive	189.-	269.-
Carl Lewis Challenge	189.-	239.-
Carrier Strike		269.-
Carriers at War		269.-
Castles 2		269.-
Championship Manager	189.-	239.-
Chessmaster 3000		269.-
Civilization	269.-	299.-
Conflict - Korea	239.-	239.-
Conquest of the Longbow		299.-
Crisis in the Kremlin		299.-
Crusaders of the Dark Savant		329.-
Cybercon III		239.-
Daemonsgate	269.-	299.-
Dagger of the Amon RA		299.-
Dark Queen of Krynn	249.-	249.-
Darklands		329.-
Darkseed		299.-
David Leadbetters Golf		329.-
Dune	239.-	269.-
Dungeon Master		269.-
Dungeon Master & Chaos S.B.	189.-	
Epic	195.-	249.-
Eye of the Beholder 2	239.-	239.-
F-117A Nighthawk		299.-
F-15 Strike Eagle III		289.-
Falcon 3.0		299.-
Falcon 3.0 Mission Disk 1		145.-
Fire and Ice	189.-	
Formula 1 Grand Prix	249.-	299.-
Gateway		269.-
Global Conquest		299.-
Grandmaster Chess		269.-
Gunship 2000	269.-	299.-
Gunship 2000 Scenary Disk 1		189.-
Harrier Jump Jet		299.-
Humans	239.-	239.-
Indy 4 Fate of Atlantis Action	189.-	239.-
Indy 4 Fate of Atlantis Adv.	239.-	269.-
Island of Dr. Brain		299.-
John Madden Football 2		239.-
King's Quest 6		299.-
Knights of the Sky	249.-	269.-
Legacy		329.-
Legend	225.-	269.-
Legend of Kyrandia		269.-
Legend of Valour		299.-
Lethal Weapon	189.-	239.-
Links	269.-	

PELIT	Amiga	PC
Links PRO 386		299.-
Lord of the Rings 2		269.-
Lotus - The Final Challenge	189.-	
M-1 Tank Platoon	269.-	299.-
Manager	239.-	239.-
Mantis		329.-
Might & Magic - Clouds of Xeen		299.-
Monkey Island 2	239.-	269.-
Moonstone		239.-
Nigel Mansell's World G.P.	189.-	
No Greater Glory		269.-
Parasol Stars	189.-	
Patriot		269.-
Perfect General	269.-	299.-
Pools of Darkness	195.-	195.-
Populous 2	199.-	299.-
Populous 2 Plus	269.-	
Populous Challenge Data Disk	145.-	
Prophecy of Shadow	239.-	239.-
Putty	189.-	
Rampart		239.-
Reach for the Skies		299.-
Realms	239.-	179.-
Red Baron		299.-
Red Baron Mission Disk vol 1		189.-
Rex Nebular		299.-
Risky Woods	189.-	239.-
Rome	239.-	269.-
Quest for Glory III		299.-
Secret Weapons of Lutwaffe		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.-
Shadow Sorcerer		239.-
Siege		239.-
Sim Earth	269.-	
Space Crusade	189.-	
Special Forces	255.-	299.-
Spellcasting 301 Spring Break		269.-
Star Control II		269.-
Summer Challenge		269.-
Summoning		249.-
Task Force		329.-
Ultima 7		269.-
Ultima Trilogy 2		299.-
Ultima Underworld		299.-
Ultra Bots		299.-
V for Victory		269.-
Waxworks	269.-	269.-
Wayne Gretzky Hockey 2	189.-	225.-
Whirlwind Snooker	269.-	299.-
Wing Commander	269.-	
Wing Commander De Luxe Ed.		299.-
Wing Commander 2		299.-
Wing C 2 / Special Operations 1		145.-
Wing C 2 / Special Operations 2		145.-
Wing C 2 / Speech Disk		145.-
Wizkid	189.-	239.-
Wordtris		299.-
World Tennis Championship		269.-
Zool	169.-	

TARJOUSPELIT	Amiga	PC
Air Combat Aces kokoelma		150.-
Air Sea Supremacy kokoelma		150.-
Alpha Waves		50.-
ATF 2	50.-	
Bard's Tale 3	95.-	95.-
Battlechess	79.-	79.-
Bitmap Brothers vol1 kokoelma	150.-	
Bloodwych		150.-
Centurion	95.-	95.-
Chuck Yeager's 2.0	95.-	95.-
Conan the Cimmerian		175.-
D/Generation		150.-
Dames Simulator (Tammipeli)		50.-
Devious Designs	50.-	
Drakkhen		120.-
Eco	50.-	
Elvira 2		195.-
European Space Simulator		79.-
F-16 Combat Pilot		120.-
Ferrari F-1		79.-
Fighter Command		150.-
Final Countdown	50.-	
Flood	95.-	
Full Metal Planete		95.-
Globulus	50.-	
Harpoon V1.21	175.-	195.-
Heimdahl		195.-
Immortal	79.-	
Imperium	95.-	95.-
Jetsons	95.-	95.-
Kult		50.-
Light Corridor		50.-
Loopz	50.-	
Magic Fly	50.-	
Might Bomb Jack	50.-	
Mike Ditka Ultimate Football		150.-
Mixed Up Faery Tales		195.-
Monty Python's Flying Circus	79.-	
Motorhead	145.-	
Mystical	95.-	
Myth	150.-	
Nightshift	120.-	120.-
No Exit	50.-	
Nuclear War	150.-	
Oops Up	50.-	
Operation Spruance	150.-	
PGA Tour Golf		79.-
Populous		79.-
Powerdrome		79.-
Powermonger		195.-
Quest and Glory kokoelma		150.-
Renaissance	50.-	
Samurai	150.-	175.-
Simcity Terrain Editor lisälevy	49.-	
Simcity/Terrain Editor/Populous	150.-	
Skidoo	50.-	
Stormovik SU-25		79.-
Test Drive 3 + Road & Car		195.-
Time and Magik	50.-	
Tintin / Op. Neptune / Bobo	95.-	
Tintin / Teenage Queen / Bobo		95.-
Tournament Golf	50.-	
Welltris	59.-	59.-
World Class Leaderboard	95.-	

AMIGA A-Train	249.-	PC B-17 Flying Fortress	279.-
AMIGA Formula 1 Grand Prix	249.-	PC F-15 Strike Eagle III	289.-
AMIGA Zool	169.-	PC King's Quest VI	299.-

MEILTÄ MYÖS SUPERNES, MAC, ST, C64 JA SEGA -PELIT

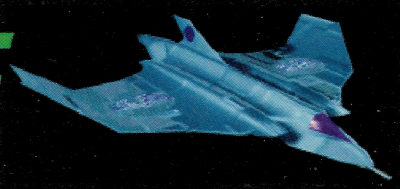
ARS1792



XF5700

MANTIS

EXPERIMENTAL FIGHTER



Torakoiden päivä

Vuonna 2094 Kympin uutisissa oli human interest heti alussa: kun uutistenlukijatäti oli päästänyt kirkaisun ja lysähtänyt pöydälle kaivautui hänen niskastaan ulos torakan näköinen olio. Siriuksen torakkarotu oli aloittanut Maan valtauksen. Jatkoa seurasi: maaliskuun 16. päivänä 2094 siriuslaiset hyökkäysalukset suorittivat ydinasein hyökkäyksen Maan suuria asutuskeskuksia vastaan. Seuraus: 3 miljardia kuolinuhria.

Mutta sota ei ollut vielä ohi. Maan kansakunnat yhdistyivät ja perustivat Fist of The Earthin, jonka pintajoukot aloittivat operaatiot maapallolla olevia siriuslaisia vastaan. Maan ja auringon LaGrange-pisteessä sijaitseva Solbase vastaa operaation kakkososuudesta: torakoiden tuhosta. Pääasiallinen ase on XF5700 Mantis, raskaasti aseistettu avaruushävittäjä.

Pelaaja, pakkokoodinimeltään Viper, saapuu Solbaselle ja 100 tehtävän sota alkaa.



Siriuslainen

Armotonta ballistista menoa

Mantis on varustettu neljään yliavaruushyppyyn kykenevällä Quadjump-moottorilla. Varsinaisesti Mantis lentää normaalin reaktiomoottorin voimin, mutta ballistisesti. Väännetäänpä rautalankaa: nokka osoittaa eteenpäin ja pilotti kaasuttaa. Kun Mantis liikkuu, voi konetta käännellä, mutta se liikkuu edelleen alkuperäiseen suuntaansa. Vasta lisäkaasutuksella alkaa liikkeen suunta muuttua. Ja mikäli haluaa jarruttaa, täytyy nokka luonnollisesti kääntää täsmälleen liikkeen vastaiseen suuntaan ja kaasuttaa, kunnes vauhti pysähtyy. Lentäminen ei ole niin vaikeaa kuin luulisi, sillä Mantis on varustettu yhdeksällä autopilotilla.

Käskynjaon jälkeen Mantis laukaistaan Solbasesta. Siipimiehet ovat asemissaan ja yliavaruusmoottori asetettu oikeaan kohteeseen. Pilotti säätää ennakkoviisaana työnnön täysille ja kytkee ydinkärkiohjukset aktiivisiksi. Hyppy!

Ja hyppy päättyy suoraan keskelle vahvaa Waspeista ja Horneteista koostuvaa osastoa. Ohjuslukituslaskuri alkaa nakuttaa ja kohti tulevia ohjuksia näyttää olevan yli kymmenen. Salamannopea kaasutus auttaa, mutta pari osuu ja vahinkonäytössä "STRUCTURE" muuttaa väriä. Onneksi pistetorjuntakanuunat tuhosivat muutaman ohjuksen. HUDin liikepisteet muuttuvat punaisiksi osoittaen reipasta vauhtia. Ötökkäohjukset jäävät, ja lentäjä kytkee päälle autopilotti kolmosen, joka alkaa tietokoneavusteisesti jahdata haluttua kohdetta. Välimatka supistuu, ja pilotti vaihtaa kakkoseen, joka vain pitää nokan kohti maalia. Etäisyys sopiva, ydinohjus laukaistu. Osuma ei ole tappava, mutta Wasp kärsii sen verran tappioita, että perään ammuttu heikompi Stinger lopettaa sen.

Aargh! Seuraava maali on jo tulossa kohti ja lujaa. Salamannopea vaihto AP ykköseen eli vapaalentoon, kaasutus ja kohti tuleva Hornet ohittaa Mantiksen noin millin päästä. Samaan aikaan reippaat siipimiehet mellastavat omilla tahoillaan ja saavatkin yhden siriaanialuksen ajasta ikuisuuteen. Kumma kyllä, siriaanit eivät tunnu ammuskelevan heitä...

Taistelu jatkuu. Urhea pilotti

Jotkut meistä muistavat kaiholla erään kaikkien aikojen parhaista avaruustaistelusimuista, Glynis Williamsin kuolemattoman Warheadin. Arvatkaapa hikosivatko kädet, kun Mantisin manuskasta paljastui, että Mantis pohjautuu suoraan Warheadiin ja sisältää 100 tehtävää!

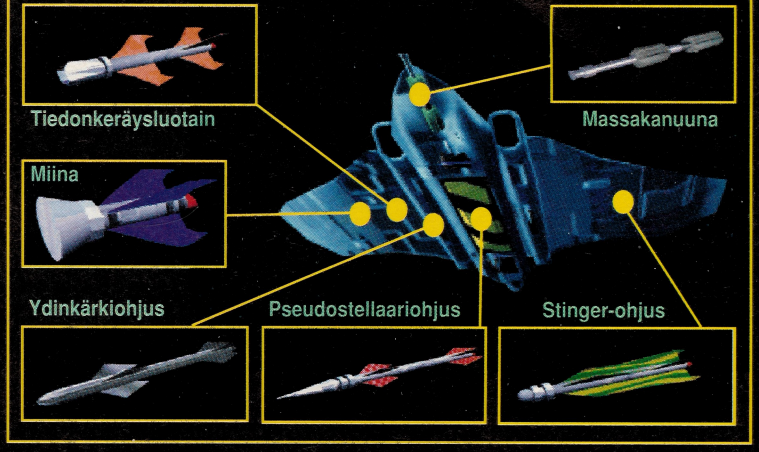


Mantisissa voi pitää ohjaamon kuvassa, mutta käytännössä siinä ei ole järkeä, kuten kuvista näkyvää avaruutta tutkailemalla selvinnee.

Raju taistelu käynnissä. Siniset nimet ovat siipimiehiä (joista Joker lähettää viestin), keltaiset vihollisia ja heidän ohjuksiaan ja punainen on lukittu maali. Alavasemmalla järjestelmien statusruutu, oikealla aseet. Keskellä tuikitärkeää tietoa, josta selviää muun muuassa kaasuttimen asento, maalin status ja tieto kohti tulevista ohjuksista.



Mantis on erittäin raskaasti aseistettu, luojan kiitos



saa vielä kaksi alusta niitattua, mutta täysin yllättäen seuraa kuolema, ennen kuin pilotti ehtii käyttää pelastuskapselia. Vihollisohjus? Ehkä. Kolari? Todennäköisesti, sillä se on yleisin kuolinsyy. Ex-pilotti ei edes ehtinyt käyttää miinoja, jotka räjähtävät, kun vihollisalus menee liian liki, tai röntgenmiinoja, jotka tuhoavat kolme alusta keskitetyllä röntgensädeleimauksella, puhumattakaan todella tuhovoimaisista pseudostellariohjuksista. Parilla varmuuden vuoksi mukana kannetulla dataluotainohjuksella ei mitään käyttöä olisi ollutkaan.

Jos ohjukset olisivat loppuneet, heikkoa apua olisi ollut nokalla jököttävästä 5000 ammuksen massakanuunasta, jonka lyhyt kantosäde tosin tekee siitä lähinnä koristuksen.

Mikäli olisin selvinnyt, olisi telakoituminen Solbaseen ollut helppo nakki, sillä riittää kun lentää lähelle ja painaa automaattilaskeutumisnappia.

Mutta muistakaa lapsukaiset: Mantisissa on mukana taistelusimulaattori, käyttäkää sitä!

Paljon tehtäviä

Mantisissa on ainakin tarpeeksi tehtäviä, jotka saattavat olla kahden Quadhypyn saattokeikkoja ilman vihollistoimintaa tai kaoottisen massiivisia avaruustaistelüita ja kaikkea siltä väliltä. Todella erikoiskeikoista, kuten CH10:n mustasta aukosta, puuttuvat kuitenkin erikoistehosteet (niin kuin hillitön gravitaatiokenttä). Ja Berzerker muistuttaa enemmän Next Generationin Q:ta kuin alkuperäistä Orgaanisen Elämän Ykkösvihollista. Jopa vaikuttava DUM DUM DUM -efekti puuttuu. Mantis on kuin shareware-versio Warheadista: lopullinen (ja sitä edeltävä) hionta puuttuu.

Wingcommandermaiset välianimaatiot on digitoitu, muttei kunnolla jälkikäsitelty, ja välillä viherkasvoiset henkilöt ovat kuin Night of The Living Deadista. Vielä enemmän rassaa se, että pelaaja elää tiedotustyhjiössä: tehtävän jälkeen ei saa mitään kommenttia. Esimerkiksi kun uusi rotu, steyrit, julistaa myös sodan Maalle, seuraava mainintа onkin, että "steyrit on melkein nitistetty ja kun pyyhitte loput stingrayt kartalta, niin se siitä." Ja kun stingrayt ON pyyhitty kartalta, ei asiaa kommentoida mitenkään.

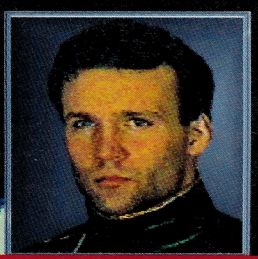
Tärkein eli avaruustaistelu kuitenkin toimii, joskin pikku viilausta olisi vielä voinut harrastaa. Ja manuskasta muuten puuttuu tietoa. Esimerkiksi ohjustähtäin tuntuu muuttavan väriä tuliratkaisun varmuuden mukaan, eli mitä kirkkaampi, sen varmemmin osuu. Ruudussa näkyy myös välillä outoja lukuja, joiden tarkempi funktio olisi kiva tietää.

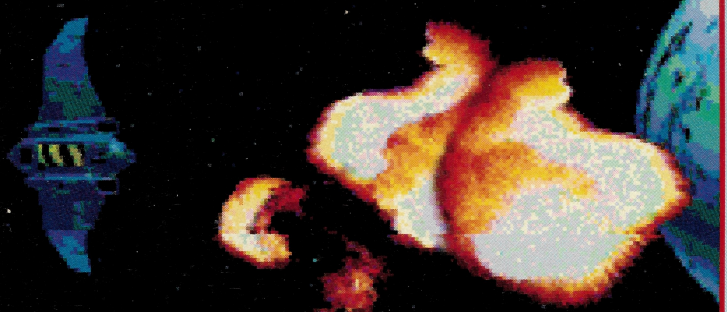
Joka tapauksessa

Vaaditaan kuitenkin paljon tuhoamaan Warheadin perintö ja on Mantisissa aihetta kehuihinkin. Ääniefektit ovat samplattuja (SoundBlaster) ja tyydyttävän rotevia. Solbasesta lähtö ja sinne telakointi ovat animaatioina ihan hyviä ja tasapainottavat karmivimpia digitoituja kuvia. Kaiken kaikkiaan erikoinen avaruustaistelu ja vaihtelevat tehtävät pitävät mielenkiintoa tehokkaasti yllä. Mantis olisi kevyesti voinut olla Vuoden Tajunnanräjäyttäjä, onneksi se tällaisenaankin on edes kelpo peli. Eikä Warheadia koskaan käännetty PC:lle, joten Mantis on ainoa mahdollisuus. Pelin tekijät vieläpä hourivat Mantis II:sta, johon pelin ostaja saa lähettää ehdotuksia, joten ken tietää mitä tulevaisuus tuo.

Nnirvi

Paragon/Microprose
PC
550,–
Grafiikka: VGA
Ääni: SB, Adlib, Roland
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 20 Mt (intron poistolla voittaa muutaman megan)
Avaruustaistelusimulaattori
Testattu: 386 VGA SB







Vanha tuttu Berzerker

Tämä ei ole nopeusmittari, vaan osoitus kuinka nopeasti maali lähestyy/ loittonee.

Toteutus

Suttuista digitoitua grafiikkaa, nykivää 3D-grafiikkaa. Loistavat samplatut äänet ja varsin mainio puhuva intro. Warheadin hiottu hi-tech-fiilis puuttuu.

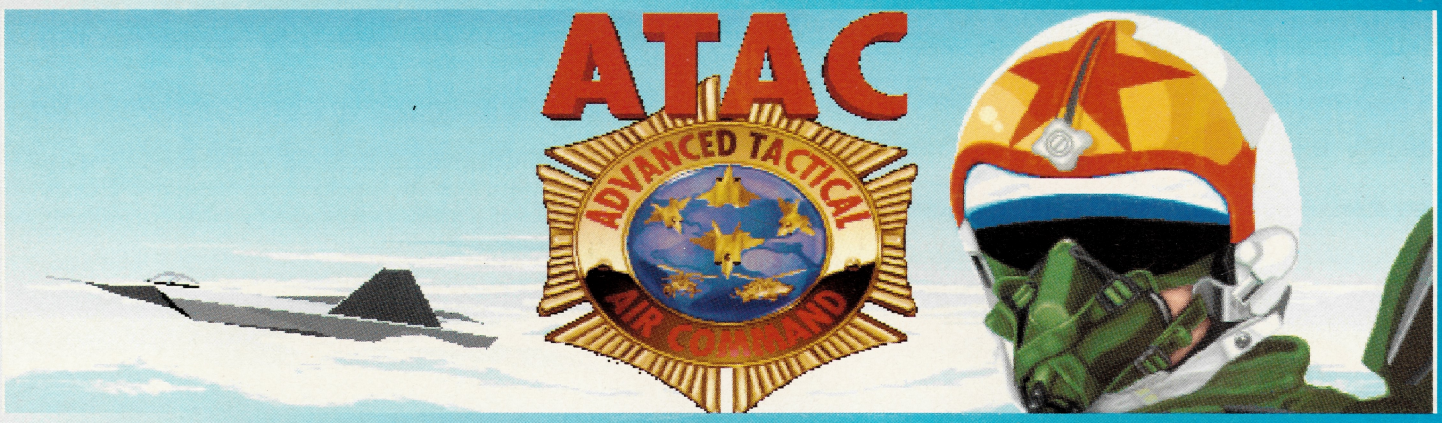
Kynnys

Ei herkästi hermostuville: ballistinen avaruuslentely vaati tottumusta.

Yhteenveto

Shareware-tasoinen Warhead-klooni, joka alkupettymyksen jälkeen voittaa puolelleen.

85



Isku Kolumbiaan

Viidakon kätköissä kiikareilla terästetty katse tähyilee autosaattuetta. Miksi kahvin kuljetukseen vaaditaan vahteja, miettii varjojen vakooja ja tarttuu radioon. Hetken odotuksen jälkeen kuuluu matala jyminä ja kolmen F-22:n muodostelma pommittaa autoja niin, että Kiinassa asti sataa irtojäseniä. Yksi kokaiinilasti ei koskaan saavu ihmiselämiä pilaamaan, siitä pitivät huolen ATACin pojat.

MicroProsen uuden strategisten simulaattoreiden sarjan aloittavassa ATACissa kannattaa ensimmäiseksi lukea manuaali, koska se ansaitsee Vuoden Masentavimman Manuaalin palkinnon. Siinä on nimittäin hyvin perusteellisesti selvitetty Väli-Amerikan huumetilanne ja sen luettuaan tyhminkin tajuaa, ettei huumekauppa voi loppua. Paikallisille köyhille asukkaille se on pääasiallinen ja usein ainoa tulonlähde ja huumekuninkaat valtavine omaisuuksineen pitävät käsissään maan todellista valtaa. Mahdolliset vastaiskut saa tylsytettyä joko rahalla tai lyijyllä.



Kartalla sekä suunnitellaan operaatiot että katsellaan, mitenkäs ne pojat pärjäävät. Karusti sisutettu toimisto on operaation päämaja.



ATAC tarjoaa mustaan tilanteeseen leikkilohtua, sillä skenaario on kuin huumeiden vihaajan toiveuni: Yhdistyneet Kansakunnat perustaa erikoisosaston, jonka tehtävä on väkivalloin tuhota Kolumbian neljän huumelordin imperiumi. Operaation johtajalla (se olet sinä) on käytössään kahdeksan pilottia, kahdeksan F-22-suihkuhävittäjää ja kahdeksan AH-64 Apache -taisteluhelikopteria. Kaikkiin kuuluu tietysti tarpeeksi kaikkea kivaa lentävää ja paukkuvaa.

Aseistus kattaa kaikki yleisimmät ohjukset ja pommit, niin ilmasta-ilmaan- kuin ilmasta-maahan/laivaan-mallitkin. Tosin tutkia vastaan käytettäville HARMeille tai Shrikeille olisin keksinyt käyttöä.

Suunnittelua vaaditaan

Laivue operoi suht' turvallisesta tukikohdastaan sivussa huumekuninkaiden vaikutusalueelta. Operaatio on selkeä: tuhotaan huumelasteja kuljettavia autosaattueita ja laivoja, tehtaita ja jalostuslaitoksia, kunnes huumekuninkailta loppuvat rahat, heidät joukkonsa karkaavat ja kokaiini-imperiumi luhistuu. Ja varmasti näinkin tuottoisa alue pysyy tyhjänä uusista yrittäjistä, näin minulle lupasi itse joulupukki. He ovat kuitenkin jonkun muun ongelma.

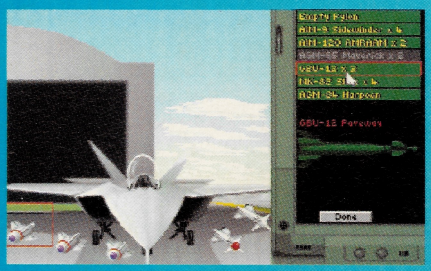
"Vaikeustasoja" on kolme. Kevyimmässä suoritetaan yksi ilmaisku joko helikopterilla tai lentokoneella, ja se on itse asiassa harjoittelutaso koneiden käsittelyyn. Seuraavalla tasolla vastassa on yksi huumelordi ja raskaimmalla tasolla neljä huumeimperiumia pitää jauhaa tomuksi (muttei nuuskata nenään).

Huumekuninkailla ei tietysti ole pikkurahasta puutetta, joten heiltä löytyy sellaista tuttua tavaraa kuin Mig-29-hävittäjiä, Hind-taisteluhelikoptereita, kuljetuskoneita ja tutkia. Ilmatorjuntaohjuksiakin on enemmän kuin köyhän perheen lapsella noidanpillejä.

Päivän operaatiot aloitetaan tsekkaamalla agenttien lähettämät tiedot päivän huumekuljetuksista sun muista mahdollisista pomminarvoisista kohteista. Sitten valitaan lentäjät ja heille alle helikopteri tahi lentokone sekä sopiva aseistus. Seuraavaksi valitaan kohteet ja määritellään waypointit. Waypoint-toimintoja on valittavissa useita, kuten maa- ja ilmamaalien tuhoamista, lentämistä, tietyssä paikassa odottelua ja toisen koneen siipimiehenä toimimista. Apachella on erikoisrooli: se voi kuljettaa tarvikkeita, joiden tiputus tiettyyn kohtaan luo sinne ympäristöä tarkkailevan agentin. Näiden jälkeen siirrytäänkin operaatio-osuuteen.

Operaation jälkeen saa raportin kuka teki mitä ja graafisen käppyrän, joka kuvaa huumekuninkaiden taloudellista tilaa. Se pitää saada samaan suuntaan kuin markan arvoa kuvaava käyrä.

Jos haluaa, ei ole pakko lentää, vaan joko koneen vierestä, ohjaamosta tai jopa operaatio-

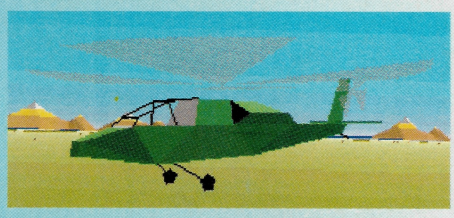












”Irti huumeista”-operaation työvälineet: suihkuhävittäjä F-22 ja taisteluhelikopteri AH-64 Apache. Ainakin nimellisesti, sillä varsinaiset ominaisuudet jättävät toivomisen varaa.

kartalta katsella miten tietokoneohjatut miekkoset selviytyvät. Mutta ennemmin tai myöhemmin jokainen halunnee ottaa vastuun omiin käsiin.

Lentämisen ”iloa”

Birds of Preytä pelanneille yllätys ei ole suuri, he ovat saaneet jo esimakua Argonaut Softwaren ”taidosta” tehdä lentosimuja. Muut, varsinkin jos heillä on kokemusta simulaattoreista, sitten pirauttelevat suolavesihelmiä senkin edestä.

Epäilykset saattavat herätä jo aseistuksessa kun valikoimat ovat ihmekonfiguraatioissa.

Argonautin F-22 ”Lentävää Lehmää” on tosi kiva ohjastaa. Vaikka joystickin herkkyyden kasvattaa äärimmilleen, kääntyy Yhdysvaltain tuleva superkone ripeydellä, jolla ei pärjättäisi edes Punaisen Paronin kolmitaso-Fokkerille. Jopa hiirellä lentäminen sujuu paremmin. Suuressa nerokkuudessaan Argonaut on myös korvannut normaalin tutkan ihme 3D-viritykseellä. Tarkoitus on kai antaa jonkinlaista hi-tech-fiilistä.

No sitten pelaaja päättää kokeilla Apache AH-64:sta, tappavan tehokasta taisteluhelikopteria. Lentäjän kypärään intergroitu tulenjohtojärjestelmä, jolla saa ammuttua sinne minne pilotti katsoo, varmasti takaa tuhovoimaa autosaattueen päänmenoksi. Mutta Englannin ihmemiehetpä ovat dumpanneet mokoman joutavan lelun, joten Apache ampuu vain suoraan eteenpäin. Hyvästi kanuuna. Ja koska kopteri lentää kankeammin kuin lentokone, Apachen lento-ominaisuudet ovatkin sitten Aivan Jotain Muuta.

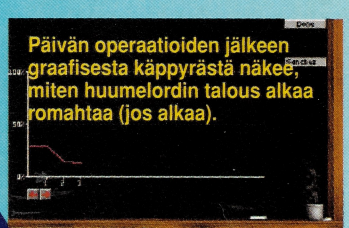
Käytännön trikkinä kannattaa pistää ajankulku kaksinkertaiseksi, jotta saa jonkinlaista ketteryyden makua. Itse asiassa lienee väärin kutsua lento-osuuksia simulaattoreiksi, sen verran realismista on lipsuttu joka suuntaan, ja etenkin taaksepäin.

Positiivista on taas varsin onnistunut grafiikka. Pidin ohjusten jälkeensä jättämästä savuvanasta, ja 3D-kin on tavallista parempaa ”pyramidit piljardipöydällä” -grafiikkaa. Kolumbian tiheät metsät ovat kuitenkin jääneet jonnekin eksyksiin. Alkumusiikki on menevää, mutta pelin efektit korkeintaan keskinkertaisia.

ATACin perusidea on erinomainen, mutta Argonautin tyylisen simulaattorit onnistuvat osittain tuhoamaan sen. Sanotaan nyt reiluuden nimessä, ettei ATAC mikään susi ole, minä otan vain pikkuisen turhan vakavasti lentosimut. Jos pelin tapahtumat viritetään vuosituhannen vaihteeseen, kai silloin saa odottaa kalustolta vähintäänkin nykypäivän ominaisuuksia, vaikka ne tehtäisiinkin höpönassupohjalta.

Kolumbian huumebisneksen väkivaltaisesta lopettamisesta kiinnostuneille suositellaan Tom Clancyn ”Clear And Present Dangeriä” (suom. Isku Kolumbiaan), joka on kyllä niin kutsuttu romaani, ei peli.





Päivän operaatioiden jälkeen graafisesta käppyrästä näkee, miten huumelordin talous alkaa romahtaa (jos alkaa).

Nnirvi

MicroPlay/MicroProse
PC (Amiga tulossa)
350,–
Vaatii DOS 5.0
Näyttö: VGA
Ohjaus: H, N, J
Ääni: Adlib, Roland, Soundblaster
Kiintolevy: 3,5 Mt
Strategia/lentosimulaattori
Testattu: 386 VGA SB

Toteutus
Sinänsä pätevästi toteutettu, mutta kankeat lentosimut ovat kylmää vettä innostukselle.

Kynnys
Toimintojen omaksuminen ei ole vaikeaa, hengissä pysyminen on.

Yhteenveto
Strategian ja lentosimuloinnin yhdistäminen on hyvä idea, mutta simulointipuoli horjahtelee.

79

Ninja ties mistä ulottuvuudesta



Söpösankareiden nopeuskilpailun uusin tulokas on Gremlinin Zool, ninja n:nnestä ulottuvuudesta. Peli pyrkii peittelemättä poistamaan amigisteilta erään siilin puutostilan.



Zool on äärimmäisen nopea ja värikäs peli. Yhtä vauhdikasta pelikokemusta ei ole ollut tarjolla Amigalle koskaan aikaisemmin ja on vaikea uskoa, että joku pystyisi jatkossa vielä tästä parantamaan. Itse asiassa pelin nopeutuminen voisi vaikeuttaa pelattavuutta.

Teknisesti pelin ohjelmoijat ovat onnistuneet loistavasti. Koko kuvaruuden sujuva vieritys on ilo silmälle, lisäksi kentät ovat tiheästi kansoitettuja ja välillä lentävien namujen ja hedelmien määrä on suorastaan hurmiollisen runsasta. Silti hidastumisia tapahtuu uskomattoman vähän. Myös taustat ovat mielikuvituksellisia ja yksityiskohtiin on kiinnitetty huomiota.

Ennen peliä voi säätää vaikeustason, nopeuden ja jatkoyrityksien määrän 0–5. Myös inertian voi poistaa, jolloin ninja pysähtyy maksimivauhdistakin kuin seinään.

Ensimmäinen pelikerta on nautittavan sekava ja tapahtumarikas. Ninja hyppii ja pomppii, viholliset poksahtavat namusateeksi, maisemat vaihtuvat hurjaa vauhtia. Perusvarustukseen kuuluu pyssy ja hypätessä tulitusnäppäimen pohjaanpainaminen tekee Zoolista vinhasti pyörivän tappokoneen. Päämääränä on kerätä mahdollisiman nopeasti mahdollisimman paljon bonusesineitä ja löytää ovi seuraavaan vaiheeseen.

Peliin ei ole viitsitty ympätä mitään syvää juonta. Zool on yksinkertaisesti haaksirikkoutunut avaruusaluksellaan Namumaahan ja kodin löytääkseen hänen on selvitettävä tiensä läpi kuuden maailman, joista jokainen on jaettu vielä kolmeen laajaan kenttään. Namumaan jälkeen seuraavat muun muassa Musiikki-, Hedelmä-, Työkalu- ja Lelumaa ja lisäksi peliin on piilotettu neljä salaista vaihetta.

Pelattavuus on hyvä. Zool liikkuu juuri niin kuin pelaaja haluaa, reaktiot ovat nopeita. Viholliset voidaan eliminoida usealla eri tavalla ampumisen lisäksi aina liukutaklauksesta päälle pomppimiseen. Ninja osaa tarttua myös seinään, muttei kuitenkaan kiivetä. Tämä tekee pystysuorien seinämien nousun aavistuksen verran hankalaksi, varsinkin jos viereiseen seinään tai alhaalla häämöttävään lattiaan on juntattu tappavia piikkejä.

Kentät ovat laajoja ja pitkiä. Sonicmaisesti jokaiseen vaiheeseen on kuitenkin ripoteltu joukko aloituskohtia, jotka Zool aktivoi mojovalla iskulla. Kuoleman koitettua peli jatkuu kyseisestä kohdasta. Vaikka pelin luonteesta johtuen osumia saakin suhteellisen usein, melkoisen moni vihollinen vapauttaa onneksi siipisydämen, joita keräämällä sankarimme kestää tietty useampia osumia.

Kentät ovat joko vauhdikkaita suoraviivaisesti vasemmalta oikealle eteneviä tai sokkeloisempia seuraavaan vaiheeseen vievän oven etsimiseen keskittyviä. Useat eri reitinvalinnat ovat toki mahdollisia, mikä tekee kenttien uudelleen pelailun jokseenkin mielekkääksi. Etsivä löytää tietenkin salaisia bonushuoneita, onhan kyseessä tasohyppely.

Pelin pari ensimmäistä loppuhirviötä ovat mielikuvituksettomia. Vaikka ne ovat graafisesti hauskoja ja kyseiseen kenttään sopivia, niiden tuhoaminen vaatii varsin tylsää "hypi kuvaruudun vasemmassa reunassa ja ammu hysteerisesti" -taktiikkaa. Loppuhirviöiden ei tulisi olla riesa vaan niiden tulisi ainakin periaatteessa lisätä pelin nautittavuutta. Myöhemmin peli onneksi paranee tässäkin suhteessa.

Zool siis on hyvin läheisesti sukua Sonicille niin pelattavuudeltaan kuin jopa kenttien luonteeltaan. Onko kyse kopioinnista vai kunnianosoituksesta, sen voi jokainen itse päättää. Alkuperäisiäkin piirteitä myös on, sillä ilman niitä Sega varmasti olisi jo haastanut Gremlinin oikeuteen.

Lopputulos on joka tapauksessa nautittavaa tasohyppelyä, joka tekee Amigalle oikeutta.

Vuoden toimintapeliä valittaessa Zool on vahva ehdokas, ja Amiga on samalla saanut uuden vinkeän sankarin. Zool II:n odotus on alkanut.

JTurunen

Gremlin
Amiga
350,–
Amiga 1 Mt
Tasohyppely/ammuskelu
Testattu: Amiga 1 Mt

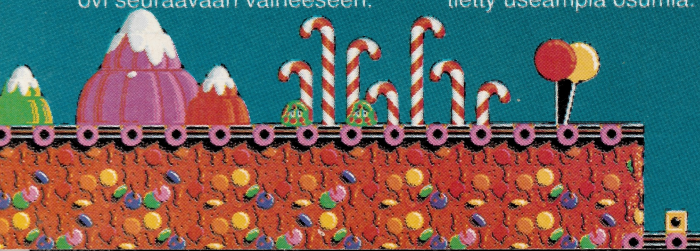
Toteutus
Värikäs, vauhdikas grafiikka, hyvät äänet.

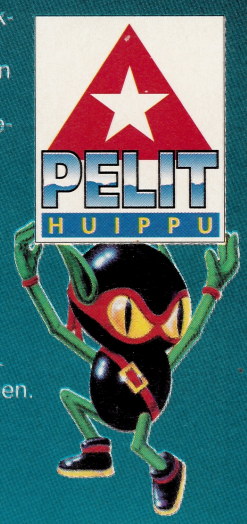
Kynnys
Ken ei vauhtia pelkää, menestyy. Ilkeitä loppunirviöitä.

Yhteenveto
Mainio tasohyppely, jossa pelattavuus on saatu pääosin loistavaksi. Monipuolisempi bonusjärjestelmä (a'la Parasol Stars) olisi piristänyt, samoin jyreämmät lisäkyvyt.

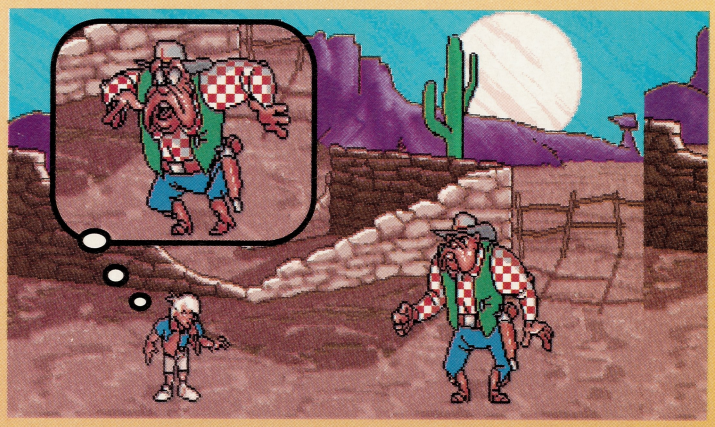
90

PELIT HUIPPU





Epäonnistunut ensi-ilta



Editoija Clutch Gable painii jo kolmatta päivää putkeen Core Picturesin uuden filmin parissa, sillä ensi-ilta on seuraavana iltapäivänä. Uuvuttava työrupeama ja editointilaitteen hypnoottinen raksutus vaivuttavat Clutchin vastustamattomasti uneen. Kuinka ollakaan, kilpailevan filmiyhtiön kätyri kähveltää filmikelat yön aikana. Voi tyrmistystä, kun Clutch huomaa aamulla filmikelojen kadonneen pöydältään!

Mitäköhän Clutch oli yömyöhään editoimassa, jos kelat odottivat voroa valmiina kanistereissa? Sallikaamme pienet logiikan virheet ja heittäkäämme Clutch filmikelojen perään Grumbling-studion lavasteisiin.

Kulissien takana

Premiere on Heimdallin graafisen isän, Jerr O' Carrollin ja hänen 8th Day -tiiminsä uusin hengentuote. Peli seuraa Clutchin matkaa tuikitavallisena toimintahyppelynä läpi kuuden elokuva-aiheisen tason, jotka ovat villi länsi, mustavalko, kauhu, piirretty, B-luokan sci-fi ja fantasia. Grumbling-studioilla on näes tekeillä kuusi uutta elokuvaa.

Clutch kävelee, hyppii ja viskoo ammuksia kaikenkirjavaa vihollisjoukkoa vastaan. Lisäksi hänen on väänneltävä vipuja avatakseen ovia ja kadottaakseen esteitä tieltään.

Ovien kautta Clutch pääsee lavasteiden taakse. Ihme ja kumma, kulissienkin takana vaeltelee sama aivoton massa olioita, jotka ovat olevinaan näyttelijöitä kostyymeissaan. Missä on muu elokuvaväki? Kaikelle on selitys: Premiere on kaavoihin kangistunut, perusbrittiläinen toimintahyppely, jota tukee lähes erehtymättömään logiikkaan perustuva juoni ja skenaario.

Pelimaailmaa vuosia ihastuttaneet elementit ovat uskollisesti läsnä: pikselintarkat hypyt, liikkuvat hissi-tasot, piikkiansat sun muut. Ainoa edistysaskel on Clutchin kyky liikkua kahdella syvyystasolla ja näin välttää ikuisen kaksiulotteisten olioiden kirous. Mutta yksi uutuus ei auta nostamaan Premierea nähty-ennenkin-massasta.

Näyttämökuva muuttuu, maneerit eivät

Jerr O' Carrollin animaattorin ura erottuu lähinnä spritejen piirrostyylistä ja animaatiosta, mielikuvituksesta ei. Tematiikan myötä vaihtuvat viholliset, Frankensteinin hirviö, ihmissudet ja vanhat kunnon muumiot muiden muassa, ovat koristaneet pelejä jo ikiajat. Taustagrafiikan tason hajonta on yllättävänkin suuri: ensimmäisellä, neljännellä ja viimeisellä tasolla maisemat ovat alkeellisia, mutta etenkin kauhutasolla värikkäitä ja tunnelmallisia.

Audiopuolesta ei Premierelle ropise pisteitä. Sekä äänitehosteet että musiikki ovat luvattoman kehnoja.

Clutchin kontrollointi ei ole täysivaltaista ja pehmeää, kuten esimerkiksi robottiturskassa. Liikkeet ovat välähdyksenomaisia ja kömpelöhköjä. Mutta nämä ovat vielä hyviä puolia...

8th Day on tavallisten loppuhirviöiden sijasta asettanut tasojen loppuun erilaisia mini-arcade-osioita. Kakkostasolla muun muassa paetaan rautatiekiskoilla junaa resiinalla ja hypitään rikkoutuneiden kiskojen yli (resiina jalkoihin liimattuna) ja väistellään opastimia (miten juna ylittää kiskon katkokset?). Ohjeet eivät kerro halaistua sanaa näistä osioista, joten ne perustuvat pelaajalle epäkiitolliseen yritys-erehdys-taktiikkaan.

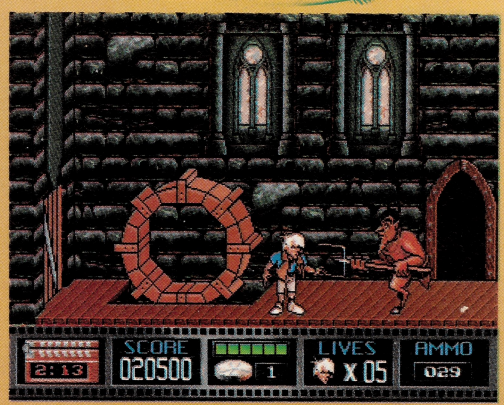
Itse pääpelissä yhdenkin hypyn missaaminen pakottaa pahimmassa tapauksessa vaeltamaan miltei koko tason uudestaan paikkaan, josta putosi. Toiseksi viimeisen naulan arkkuun iskee tasojen karttasuunnittelu. Monet tasot ovat melko laajoja, mutta eivät tiiviitä kokonaisuuksia. Niinpä pelaajalle avautuu paikoitellen usea suuntavaihtoehto. On liian helppoa vaeltaa varttitunti vain todetakseen, että on tultu umpikujaan. Takaisin palaaminen kohtaan, mistä poikettiin, ei olekaan enää itsestään selvää, sillä taustagrafiikka on epäilyttävän samannäköistä läpi tason.

Viimeinen rikka rokkaan on kaikkien tasojen samankaltaisuus näennäisestä ulkoasun vaihtelusta huolimatta. Ei auta, jos tapahtumien graafinen ympäristö muuttuu, kun perustat ovat samat. Näin ollen tasot eivät tuo muassaan pirteää vaihtelua, vaan ovat kauttaaltaan samaa monotonista toimintaa.

Mikä pakottaa pelin tekijät kahlitsemaan mielikuvituksensa ja sortumaan yhä uudelleen vanhojen ideoiden uusiokäyttöön? Premieren aihe olisi tarjonnut eväät mielikuvituksellisuuteen ja Robocodin kaltaiseen itseironiaan turhan vakavan lähestymistavan sijasta. Ei Premiere silti ole toivoton, se vain ei esitä mitään uutta.

J & P. Piira

Core Design
Amiga 1 Mt, ST
325,–
Tasohyppely
Testattu: Amiga

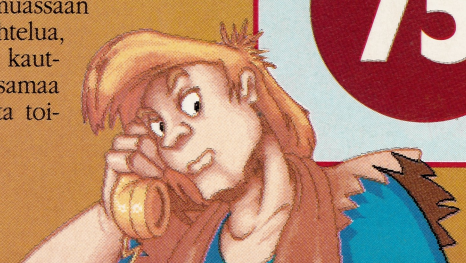


Toteutus
Kelvollista sarjakuvagrafiikkaa tutuissa kuvioissa. Huonot äänet ja ärsyttävä musiikki.

Kynnys
Peruspeli helppo oppia, mutta tasojen loput eivät avaudu heti.

Yhteenveto
Tasapaksu ja mielikuvituksetön toimintahyppely.

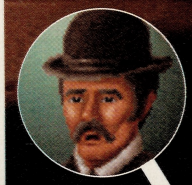
73



The Lost Files of Sherlock Holmes

Kuka murhasi Sarah Carrowayn?





Lontoo 1888. Sataa. Hevosten vetämät rattaat kulkevat pitkin katuja roiskuttaen vettä ympärilleen. Ihmiset kiiruhtavat eteenpäin sateensuojien varjossa.

Hämärällä kujalla tumma hahmo vetää takin kaulusta kasvoilleen ja jää odottamaan teatterin takaovelle. Hän sytyttää tupakan ja puhaltaa hermostuneesti savua suustaan. Ovi aukeaa ja hyvin pukeutunut nainen astuu ulos. Varjomainen hahmo singahtaa liikkeelle skalpelli kädessään. Veitsi välähtää, pimeydessä kiirii huuto. Näyttelijä Sarah Carrowayn maallinen vaellus on päättynyt.

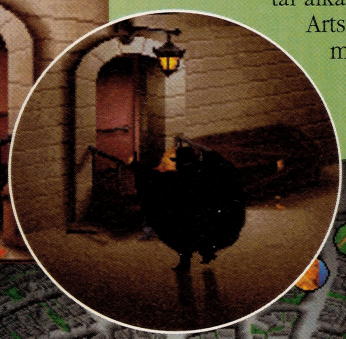
Scotland Yardin tutkija Lestraden mielestä kyseessä on ilmiselvästi jälleen uusi massamurhaaja Jack The Ripperin uhri: nainen on viillelty skalpellilla ja hänen jalokivensä on viety. Mutta apuun pyydetty Sherlock Holmes on kuitenkin toista mieltä...

Holmesin selvittäessä juttua uskollisen ystävänsä tohtori Watsonin kanssa alkaa juttuun sekoittua yhä enemmän ihmisiä ja yhä enemmän paikkoja. Mikä on totuus?

Sherlock Holmes & The Case of Serrated Scalpel on, uskokaa tai älkää, Electronic Artsin ensimmäinen graafinen seikkailupeli.



Sarah Carroway on murhattu. Tarina alkaa...



Lontoo A.D. 1888.

Englantilaisuutta kerrakseen

Holmesiin on englantilaisuus, jenkkiohjelmoijista huolimatta, käännetty hyvin. Salapoliisi puhuu hienostunutta kieltä erittäin monimutkaisin sanakääntein, ja kun tietää että Holmesin erikoisavu on logiikka, pistää miettimään, onko hassun hatun alla vulkaanin suipot korvat? Jopa englantilaisella rahvaalla on välillä vaikeuksia ymmärtää kelpo salapoliisia. Muutkin henkilöt tunnistaa heti englantilaisiksi.

Imartelu ja lahjonta kuuluvat vahvasti Holmesin kuulustelumetodeihin, mutta jos nämä vanhat tutut keinot eivät auta, Holmes ryhtyy kiristämään varsin tiukin, mutta alati kohteliain sanakääntein. Eli Sherlock hallitsee varsin vankasti kaikki nykyisten lasten kasvattamiskeinot: uhkailun, kiristyksen ja lahjonnan.

Peli ei kyllä oikein osaa hyödyntää Sherlock-mytologiaa: työhuoneesta löytyy kyllä viulu, mutta esimerkiksi Sherlockin opiuminkäyttö on sensuroitu. Holmesin veitsenterävä logiikka ei myöskään paista pelistä kuin satunnaisesti.

Lontoo A.D. 1888

Sherlock liikkuu paikasta toiseen suurella Lontoon kartalla. Alussa vierailtavia paikkoja on vain kaksi: Holmesin koti ja kuja, jossa murha tapahtui. Jo ruumista tutkimalla saa kartalle pari paikkaa lisää ja hetken kuluttua jokaisen paikan saaminen aiheuttaa suunnattoman tyydytyksen tunteen: jipii, taas eteenpäin!.

Kartan jokaisessa paikassa voi käydä niin monta kertaa kuin haluaa, mutta niissä on jotain uutta vain jos tarpeellinen vinkki on saatu. Ihmisiä kannattaa jututtaa moneen kertaan, sillä ensimmäisessä keskustelussa eivät välttämättä vielä kaikki vaihtoehdot ole mahdollisia. Jokaisella ihmisellä on myös jotakin kerrottavaa, kunhan vain osaa kysyä.

Kuten tosielämässäkin, kaikki vinkit eivät johda oikeaan suuntaan. Holmes saa myös tarpeettomia vinkkejä, mutta nekin täytyy tietysti tutkia. Myös osa keräiltävistä esineistä on täysin tarpeettomia, mutta kyllä inventoryyn mahtuu.

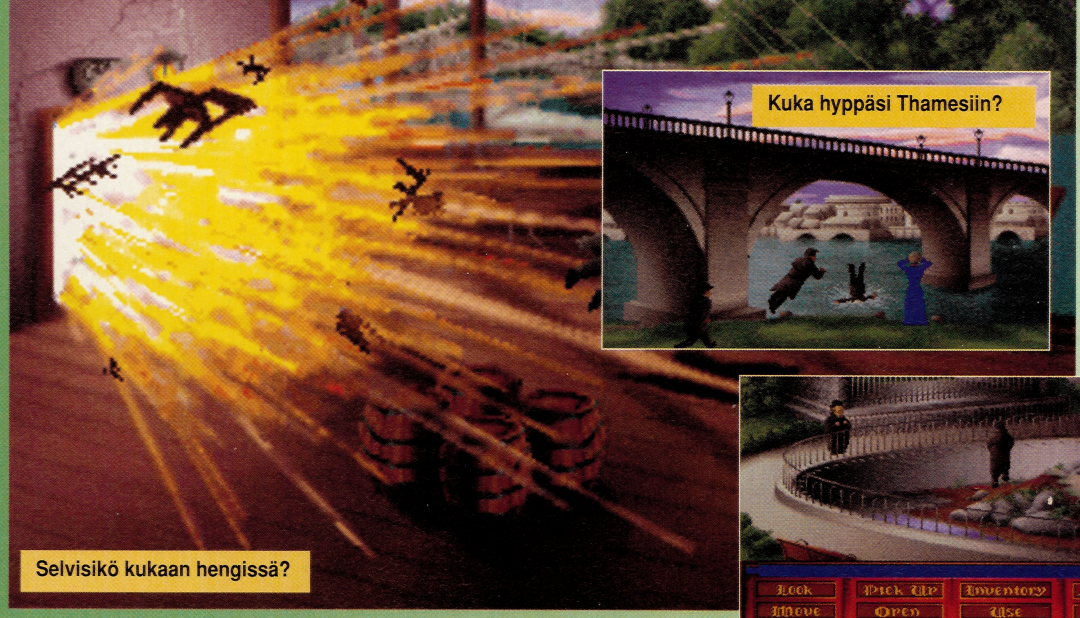
"Minun pelini"

Pelinä Sherlock Holmes on "my kind of game": ongelmat ovat loogisia, aikarajoituksia ei ole, vinkit yleensä helposti sovellettavissa ja selviä, mutta silti sen verran päänvaivaa aiheuttavia, että peli antaa suurta tyydytystä ja saa pelaamaan aamuyöhön. Yksi bugikin löytyi: apteekissa voi ottaa lampun, mutta peli kaatuu heti, kun saapuu seuraavaan paikkaan. Lamppua ei tosin tarvita.

Tohtori Watson toimii kuten Sophia Hapgood Indyssä: hän antaa silloin tällöin pikku vihjeitä, auttaa eteenpäin ja hänen avullaan pääsee jopa uuteen paikkaan. Muuten Watson vain pyörii mukana eikä yleensä pahemmin puhu.

Ei uutta auringon alla

Grafiikka on pastellisävyistä ja vaikkakin kaunista, ei huomiotaherättävän hienoa. Animointia on tarpeeksi, mutta sekään ei pistä silmään mitenkään poikkeuksellisena. Pieniä hauskoja yksityiskohtia on kuitenkin suht'runsaasti: pikkupoika potkii purkkia katukäytävällä, bussia odottava mies katsahtaa rannekelloaan, Holmesin piipusta nousee savua ja niin edelleen.



Käyttöliityntä kuuluu sarjaan Monkey Islandit, eli menee suoraan selkäytimeen. Pointteri on lisäksi "älykäs", eli jos mitään toimintoa ei ole valittu, se vaihtuu sitä mukaa mitä osoitetaan. Yleensä käytössä on look, mutta oven kohdalla se muuttuu automaattisesti open-komennoksi, ihmisen kohdalla talk-komennoksi ja niin edelleen. Inventory on oman ikoninsa takana ja sillä on myös omat toiminto-optionsa. Puhuminen sujuu tuttuun tapaan eri vaihtoehdoista valitsemalla.

Fiksu keksintö on optio Journal, joka on itse asiassa muistikirja, johon Watson automaattisesti "kirjoittaa" kaikki käydyt keskustelut. Journalista voi koska tahansa tsekata, mitä kuulusteltavat itse asiassa puhuivatkaan, omia muistiinpanoja ei tarvitse tehdä. Journalin saa myös printterille.

Äänissä ei ole säästelty. Tulitikku syttyy digitoidusti rapsahtaen, biljardisalin pallot kolisevat, ovet pamahtavat kiinni Holmesin perässä, ovikello soi ja niin edelleen. Alkudemossa hahmot puhuvat ja elokuvamusiikki soi murhan taustalla, mutta itse pelissä paikan mukaan vaihtuva musiikki on ärsyttävää.

Ready, steady, action!

On vain yksi asia, josta en pelissä pitänyt: typerä tikanheitto-action-osuus. Jotta pubi-isäntä kertoo tietonsa, pitää tikanheitossa voittaa kolme asiakasta ja baarimikko itse. Siihen menee helposti ainakin puoli tuntia, sillä juomanlaskija on raivostuttavan hyvä heittäjä. En muuten yleensäkään pidä seikkailupelien action-osuuksista. Miksi hiivatissa kunnon aivotyöskentely pitää pilata typerillä, aivottomilla osuuksilla?

The Lost Files of Sherlock Holmes on seikkailupelinä hyvä, mutta jotenkin tuiki tavallinen. Mitään uutta ja ihmeellistä tai maata järisyttävää se ei tarjoa, mutta miksi pitäisikään? Itse tarina on hyvä, peli on huolella tehty ja sitä on mukava pelata. Sitä paitsi Sherlock ei voi kuolla, mikä ainakin tietyn firman seikkailupeleihin verrattuna on iso plussa. Kyllä Electronic Arts paikkansa seikkailupelimaailmassa saavuttaa.

Tuija Linden



Pelin ainoa action-osuus: darts. Tikan lentoa ohjataan pysty- ja vaakapalkeilla.

Electronic Arts
PC
350,–
Grafiikka: VGA
Äänet: Adlib, Roland, SB
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 15 (29 purettuna) megatavua
Graafinen seikkailupeli
Testattu: 386SX VGA SB

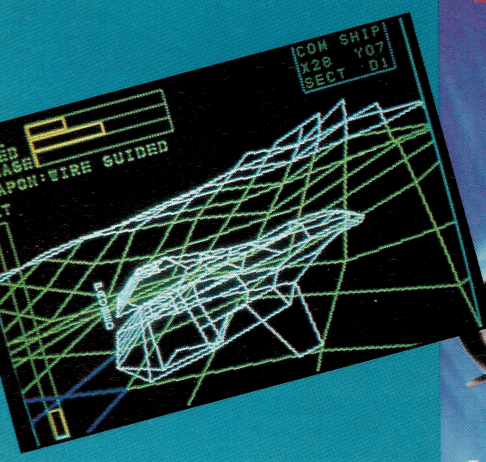
Toteutus
Kaunista pastelligrafiikkaa, piristäviä pikku animaatioita ja äänissä ei ole säästelty. Mutta jotenkin tavallinen.

Kynnys
Melko hyvä englannintaito on tarpeellinen. Käyttöliityntä menee selkäytimeen heti.

Yhteenveto
Loogiset ongelmat ja juonen sujuva kehittyminen tekevät Holmesista hyvän, pelattavan ja suhteellisen helpon pelin.

88







Onnetonta ilmatukea

Rautalankavektoreita AD 1992? Air Supportin pääsyylliselläl Alaric J. Binnierilla on kuitenkin tekosyy tämän grafiikkatyylin käyttämiseen. Pelaaja on näes West Pointin sotilasakatemian kanditaatti v. 2065, yksi tuhannen joukossa, joka pääsykokeen kautta havittelee paikkaa Ravun tähtikuvion puolustuskompleksin komentajana. Pääsykoe on C-Corp Chaos 2050 -tietokoneella toteutettu ilmatuki-taistelukenttäsimulaattori, teoreettinen taisteluskenaario. Kyseessä on siis strategiasimulaatio simulaattorista.

Alokkaat joutuvat tahmaamaan läpi 20 harjoitustehtävän, ennen kuin pääsevät 40 skenaariota käsittävään täyssimulaatioon. Peli etenee pääasiassa simulaatiokartalla, jolla ohjataan omia sotatoimia samalla kun viholliset suorittavat omiaan. Vaikeustasosta riippuu näkyvätkö vihollisten liikkeet kartalla. Olennaisinta simuloidussa sotatilanteessa on oman puolustuskompleksin suojeleminen ja vihollisen vastaavan tuhoaminen eliminoimalla sen voimageneraattorit ja päämaja.

Tehtävä on mahdollinen tutkien, torjuntaohjusten, komentoaluksen ja 16 muun maa-ja ilmahävittäjän avulla. Puolustuskompleksia kehitetään laajentamalla sitä. Sen suojissa voidaan rakentaa uusia tai korjata vanhoja aluksia, joille joko ohjelmoidaan reitit ja tehtävät, tai astutaan itse ohjaimiin.

Tietokone pitää kirjaa onnistumisista ja tappioista. Kun tehtävät on viety läpi kunnialla, palkintona on hyväksyminen oikean puolustuskompleksin johtoon. Mutta onko moinen vaivan arvoista?

Jummi, 3D-lasit!

"Lisämielenkiintoa" tuo mahdollisuus silmäillä vektorimaisemia punaisen ja vihreän sekoituksena pahvilasien kautta pseudo-3D:nä. Sen lisäksi, että viritelmä ei luo mitään illuusiota kolmiulotteisuudesta, pakkauksen mukana toimitettavat lasit ovat punasiniset (jippo piti testata Epicin julistelaseilla).

Rautalankavektorit ovat kohtalaisen notkeita, mutta hämmästyttävän hitaita. Grafiikan tarkkuuta voi säätää, mutta jos erehtyy koristamaan maisemia liikaa, putoaa nopeus puoleen. Vektorit eivät luo mitään tunnelmaa, joskin sotakalusto on kivan näköistä.

Ohjekirja antaa ymmärtää, että Air Support on järkevä ja looginen kokonaisuus, mutta ei ole ensimmäinen kerta, kun manuaali kertoo eri pelistä. Käyttäjäliittymä on mahdollisimman epäkäyttäjäystävällinen. Optioita, joista suurin osa on turhia, on ripoteltu tuhannen ja yhden valikon alle sikin sokin.

Syvälliseksi ohjekirja ei peliä sentään pysty valehtelemaan. Air Support on lattea ja tasapaksu semistrategiapeli, joka ei tarjoa mitään uutta ja mullistavaa tai edes mielenkiintoa. Minkäänlaista valinnanvapauttakaan ei ole, tehtävät täytyy suorittaa tietyssä järjestyksessä. Vaikka interaktiivisuuden tasoa voi säätää, suurin osa pelin tapahtumista etenee kuitenkin automaattisesti, pelaajan niihin pahemmin kajoamatta saati sitten tiedostamatta.

Herää kysymys, kenelle Air Support on suunniteltu? Se on huonoimpia näkemiämme strategiapelejä pitkään aikaan. Oikeastaan on vitsi kutsua peliä strategiaksi. Ehkä se onkin vitsi, mutta kallis sellainen.

J & P. Piira

Psygnosis
Amiga 512 Kt, ST
350,–
Strategia/simulaattori
Testattu: Amiga

Toteutus
Kivat lentsikat, muuten ruosteiset rautalankavektorit.

Kynnys
Manuaalin lukeminen on yhtä tyhjän kanssa. Koheltamalla pelin parissa oppii paremmin.

Yhteenveto
Hekoheko...ai niin, eihän tämä olekaan vitsi, vaan köykäinen piilostrategiapeli.

51



Vuonna 1987 sukelsi Wizball kuusnelostelijoiden kuvaruutuihin. Allekirjoittaneet lukeutuvat siihen kastiin, jotka pitivät Velhopalloa yhtenä 64-klassikoista. Sen omaperäisyys oli omaa luokkaansa aikana, jolloin Amiga opetteli vasta kävelemään. Ja todellakin, 1992 Sensible Software esittelee potkupukuisen Wizkidin.

Viisi vuotta on vierähtänyt velhon ajettua pahan Zark-hiiren Wiz-maailmasta apunaan Wizball-kulkuneuvonsa ja naaraskissa Nifta. Mies ja ajoneuvo -suhde on viety astetta pidemmälle: älkää kysykö miten, mutta velho ja Wizball saivat perillisen, Wizkidin. Myös Niftan vaistot heräsivät ja tuloksena oli kahdeksan pikkukissaa.

Elämä Wiz-maailmassa on ällön onnellista, kunnes rujo Zark palaa. Hän wiznappaa velhon, palleron, Niftan ja oktetin kissanpentuja. Kaksi ensimmäistä Zark vangitsee linnaansa, kissan kilpparisaarelle, ja poikaset piilotetaan pitkin Wiz-maailmaa. Pienen Wizkidin kontolle jää perheensä pelastaminen.

Palikkatesti

Peli jakautuu karkeasti kahteen osioon. Koska Wizkid on ihmisen ja vihreän pallon jälkeläinen, on hänellä kaksi olomuotoa. Pelkkänä päänä Wizkid palloilee ruuduissa, joissa on erilaisia palikkamuodostelmia ja vihulaisia. Wizin on pukattava palkkeja, jotta ne lentävät otusten päälle ja murskaavat ne. Jos yksi palikka tuhoaa useamman kuin yhden otuksen, palkintona on värikupla. Sen puhkaiseminen vapauttaa värin mukaisen nuotin, joka siirtyy nuottiviivalle kuvaruudun yläreunaan. Kun erivärisistä nuoteista muodostuva kappaleenpätkä on valmis, sataa taivaalta kirjaimellisesti ra-



Leikki-ikäinen mutanttivelhopalli

haa. Tämän jälkeen Wizkid pääsee vierailemaan kaupassa, josta hän voi ostaa erilaisia esineitä. Ne ovatkin tarpeen, jos Wiz päättää siirtyä jaloittelemaan vartalomoodiin, joka on pienimuotoinen arcade-adventure.

Jotkut kuplat sisältävät kahdenlaisia bonusesineitä. Pellen irtonenällä Wiz voi pompotella palkkeja päänsä päällä ja sinkouttaa niitä haluamaansa suuntaan. Irtohampailla Wiz pystyy ottamaan tukevan puruotteen palkista ja siirtelemään sitä mielensä mukaan.

Tason selvittäminen edellyttää yhden Niftan poikasen löytämistä joko suoraan pelaamalla päämoodia tai etsimällä seikkailuosiossa. Mihin Wiz muuten tarvitsee kissanpentuja? Tietenkin soutuvoimaksi kaleeriin, jolla Wiz ja Nifta pääsevät Zarkin linnaan.

Edellä on esitetty erittäin pelkistetty selostus pelin ideasta. Käytännössä kaikkien kissanpoikasten rekrytoiminen edellyttää monipuolista vuorovaikutusta toiminta-ja seikkailuosuuksien välillä.

Järkevää järjettömyyttä

Wizkid ei ota mitään vakavasti: se on päätön peli. Se on kuin yksi suuri vitsi. Kaikki ongelmat ja visuaaliset ilmentymät ovat tehty kieli poskella -periaatteella. Mutta mitkä elementit luovat Wizkidistä niin aidon ja pelattavan, suorastaan klassikon? Sensible Software tuntuu löytäneen tietokonepelien syvimmän substanssin. Visuaalinen toteutus on vain sekundaarinen, joskin tärkeä rikastuttava tekijä. Kaiken pohjana on erilaisuus, omaperäisyys ja pelattavuus, jonka ympärille peli rakentuu.

Grafiikka on ehkä peräti karkeaa, mutta iloisine väreineen ja pelkistettyine piirroksineen teeskentelemätöntä. Wizkidin luonteeseen olisi vaikea kuvitellakaan pikselilleen viimeisteltyjä "hienoja" kuvia.

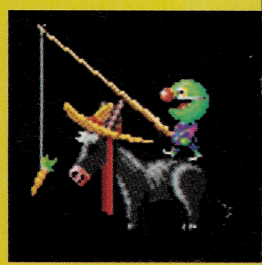
Sensiblen peleille ovat äänet olleet ehkä grafiikkaakin tärkeämpi tunnelman luoja. Vaikka Wizballin äänitaustasta vastaava Martin Galway ei ole enää remmissä, on Wizkidin auraalinen toteutus suorastaan nerokas. Efektit ovat tavallisia, mutta miellyttäviä. Tasoittain vaihtuva musiikki koostuu tutuista sävelmistä, joita ei ole toteutettu karkeilla "tietokoneäänillä". Kappaleet, rockista merimieslauluihin, on sovitettu pirteästi puhtain soittimin. Sensin musiikkimieheltä Richard Josephilta ei sivistystä puutu, sillä peli kajahtaa käyntiin Tsaikovskin teoksen 1812 lopputeemalla Tsaarin tykit.

Jokainen pelikerta Wizkidin parissa on erilainen. Aina löytyy jotakin uutta. Kaikessa erilaisuudessaan ja hillittömyydessään peli ei ehkä avaudu helposti, mutta jos vaivautuu viettämään muutaman pitkän tovin sen ääressä, on edessä aivan uudenlainen, ennennäkemätön ja palkitseva kokemus. Alun arveluttavan vessanpönttöhuumorin jälkeen komiikka pysyy kiltinä, mutta silti täysin päättömänä.

Valitettavasti kotomaassamme Wizkid tullee saamaan "tyhmän" pelin leiman. Osasyynä on, että Wizkid ei sovi mihinkään totuttuihin kaavoihin. Kaikessa älyttömyydessään peli tarvitsee silti älykkyyttä, jotta sen ymmärtäisi täysin. Niinpä Wizkid tulee jakamaan pelaajapopulan kahtia kuten isänsä aikoinaan: toiset pitävät, toiset jättävät väliin. Lopuksi uskallamme jopa väittää, että Sensible on vastuussa kahdesta tämän vuoden parhaimmasta Amiga-pelistä: Wizkidiltä allekirjoittaneet eivät odottaneet mitään, ei edes pelattavan demon perusteella, mutta loppujen lopuksi peli paljastui pieneksi helmeksi.

J & P. Piira

Ocean/Sensible Software
Amiga 500–2000, ST
325,–
Amiga 512 kt, tukee lisämuistia/lisälevaria
Muuta: huomioi Sega Master- ja Megadrive-ohjaimet
Toimintapeli
Testattu: Amiga 1 Mt





Toteutus
Värikäs, iloinen ja rehellinen grafiikka. Loistava äänitausta.

Kynnys
Erilaisuutensa johdosta peli ei avaudu heti.

Yhteenveto
Erinomainen, loistavan omaperäinen ja vapauttava pelikokemus.

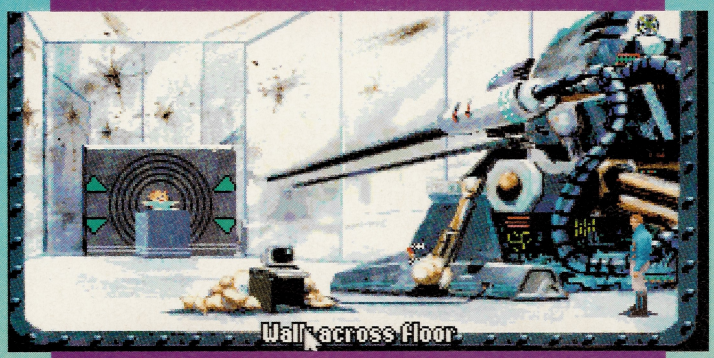


PELIT HUIPPU

Rex Nebular

And the Cosmic Genderbender







Naiseksi nappia painamalla

Haluaisitko olla uljasmuotoinen, sulavarunkoinen avaruussankari, ja tehdä pakkolaskun planeetalle, joka on täynnä kauniita naisia, mutta ei muita miehiä? Haluaisitko mahdollisesti vaihtaa sukupuolta nappia painamalla? Jos vastaustasi säestää tiuha kuolapilvi ja edustat tietokonepelaajien enemmistöä, MicroProse on iskenyt kultasuoneen.

MicroProsen debyyttiseikkailu on ovelasti suunniteltu, sillä se on selvä ristisiitos Sierran Larryista ja Space Questeista, jotka ovat vaarsin suosittuja seikkailupelejä. Pelissä on seksiä, huumoria ja väkivaltaa, joista jokainen jo sinänsä on pätevä myyntiargumentti. Siis ainoa voitonmaksimointi, joka on jäänyt käyttämättä on pelin nimen vaihtaminen Indiana Jones & The Cosmic Gender Benderiksi.

Rex Nebularin tehtävä on löytää varastettu vaasi, voi kun jännää. Hän löytää helposti tiensä syy hengissä joutuvat naiset käyttämään sukupuolenvaihdoslaitetta. Siis Rexin on löydettävä paitsi vaasi myös alus, jolla paeta takaisin miesten yhteiskuntaan.

Seksiä, väkivaltaa ja huumoria

Seksiä? Alussa voi määritellä, pelaako "tuhmaa" vai "kesyä" versiota, paljaat rinnat vilahtavat ja vähän myöhemmin Rex pääsee fyysiseen lähikontaktiin. Sen jälkeen, paria irtovitsiä lukuunottamatta, Rexiä voi pelata seurakunnan ahdasmielisinkin sielunpaimen. Tuntuu jotenkin vähän harkitulta jutulta: saadaan kaikki uskomaan että kysymyksessä on kunnon eroottinen viritys ja kassakone kilisee.



Terra Androgynan kiertoradalle, jossa hänen aluksensa Liukas Sika tietysti ammutaan alas. Planeetalla selviää, että sukupuolten välinen sota on käyty ja voittajana selvisivät naiset. Jotta rotu pysyisi hengissä, on Rexin käytettävä sukupuolenvaihdoslaitetta. Siis Rexin on löydettävä paitsi vaasi myös alus, jolla paeta takaisin miesten yhteiskuntaan.

Väkivaltaa? No sitä sentään on, kuitenkin lähinnä Rexiin kohdistuvaa. Henkisesti sairaana



Kannibaali tekee Rexistä muusia.

MicroProse
PC
550,–
Grafiikka: VGA
ÄÄnet: Adlib, SB, Roland, Covox, Pro Audio Spectrum
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 12 megatavua
Graafinen seikkailupeli
Testattu: 386 SB

ilahduin Rexin yli keskitasoa rankemmista kuolemista. Jo alussa häneltä riuhtaistiin pää irti, miinan räjähtäessä irtoalaruumis vielä uiskentelee ympyrää, kannibaalinainen tekee hänestä maistuvaa mössöä ja laserilla ammutaan reikä keskiruumiiseen. Kaikki mainiosti animoituna, hihihihi! Ja kyllä jatkossakin vielä veikeitä veivinheittoja riittää.

Kuoleman jälkeen Rex palautetaan automaattisesti edelliseen ruutuun, joten pelitilanteen latausta tarvitaan lähinnä vain, jos on tullut turhaan käytettyä jotain esinettä. Hyvä idea, josta muutamakin firma voisi ottaa oppia.

Huumoria? Jep. Ihme ja kumma, se jopa enimmäkseen huvittaakin. Kertaakaan en kierinyt hervottomana naurusta lattialla, mutta naurahdettua tuli muutamaan otteeseen. Eikä 'Prosen vitsinikkareita saa kiinni todella huonoista tai tylsistä vitseistä, mikä oli itse asiassa yllätys.



Keskustelua Rexissä on totuttua paljon, paljon vähemmän. Silloin kun on, sanottava valitaan menusta.

Grafiikka näyttää digitoidulta ja on osittain suttuista, mutta pääosin hyvää. Harvemmin näkyvät staattiset välikuvat/animaatiot ovat aika amatöörimäisen suttuisia, mutta itse peligrafiikka toimii. Jopa Rex on animoitu erinomaisesti: ei keppiä selässä ja jalat eivät sudi. Animaatiota on käytetty kautta pelin tehokkaasti.

Yrityksenä erota massasta Rexissä on animoitu inventaario, jolloin valittu esine pyörähtelee kolmiulotteisena näytössä, ja käyttöliittymän pohjankin saa animoitua. Mitään käytännön hyötyä ei optioista ole, mutta näyttävätpä kivoilta.

Sen sijaan musiikki on aika hirveää, ja ääniefekteihin olisi saanut panostaa runsaasti enemmän.

Ongelmat ovat loogisia, jopa niinkin loogisia että Rex humahti läpi parissa illassa vaikeimmalla tasolla. Arvioisin vaikeustason liikkuvan jossain Indyn tasolla. Aloittelijoille on vielä tarjolla easy- ja medium-tasotkin. Muuten olen pelikokemukseen tyytyväinen, joskin juonesta tuntui hukkuvan punainen lanka välillä ja tiesin kyllä mitä tehdä, mutten tiennyt miksi. Ja seksikortin pelaamatta jättäminen ei ollut oikein reilusti tehty, kun mainokset ja pelin kansi antavat toisen kuvan.

Machoprose on kehittänyt oman seikkailupelikehittimensä MADSin (Microprose Adventure Development System, tietysti), joka tarkoittanee, että seikkailupelejä julkaistaan jatkossakin. Ja mikäpä julkaistessa, sillä esikoisenkaan ei tarvitse hävetä wanhojen weteraanien seurassa.

PS. Jos joku keksii, pääseekö jotenkin piraijoiden ohi tai Pollyn Pleasure Domeen sisälle, niin heittäkää kortilla. Jospa se puuttuva eroottinen lataus on jemmattu piiloon.

Nnirvi



Mestarin ottein

Rexin käyttöliittymä kuuluu parhaimpien joukkoon. Yleiskomennot ovat esillä yhdessä menussa, ja löydetyn esineen spesifiset käyttötavat toisessa, tosin niille useinkaan ei ole käyttöä. Oikealle hiirennappulalle saadaan valittua yleiskomennoista vakiotoiminto, mikä säästää vaivaa jos vaikka yrittää OTTAA huoneen jokaista tavaraa. Kaiken kaikkiaan pelaaminen sujuu erittäin mukavasti.



LOOK AT CIVILIZATION AD

"Civilization - The Movie". You wonder if the movie could possibly be as good as the game.



Toteutus

Erinomainen käyttäjäliityntä, hyvin animoitu grafiikkaa. Äänipuolessa parantamisen varaa. Alku- ja loppuanimaatiopätkät vähän pitkäveteisiä.

Kynnys

Ei vaadi yli-inhimillistä älykkyyttä.

Yhteenveto

Hyvä ja hauska seikkailupeli, joka todistaa että MicroProselta sujuu muukin kuin simulointi.

89

Örkit on jo ovella...



Tekhir-jousimiesten nuolikuuro ajaa muuria puolustavat kääpiöt käpälämäkeen. Ennen kuin 50 berserkin vahvistusyksikkö ehtii paikalle, ovat maahisinsinöörit jo pystyttäneet valtaustikkaat ja monisatapäinen örkki-, peikko- ja goblinlauma tunkeutuu kohti linnan ydintä. Ennen auringonlaskua verta tulee valumaan gallonakaupalla.

Electronic Artsia taitaa vaivata linnanpiiritysfiksaatio: ensin Castles, sitten Rampart ja nyt vielä Siege (Castles II on jo horisontissa).

Homman nimi on tietysti linnan piiritys ja puolustus. Hyökkääjä voittaa mikäli saa lippunsa liehumaan vuorokauden ajaksi linnaan, puolustaja mikäli kestää 90 vuorokautta tai eliminoi vastustajan joukot.

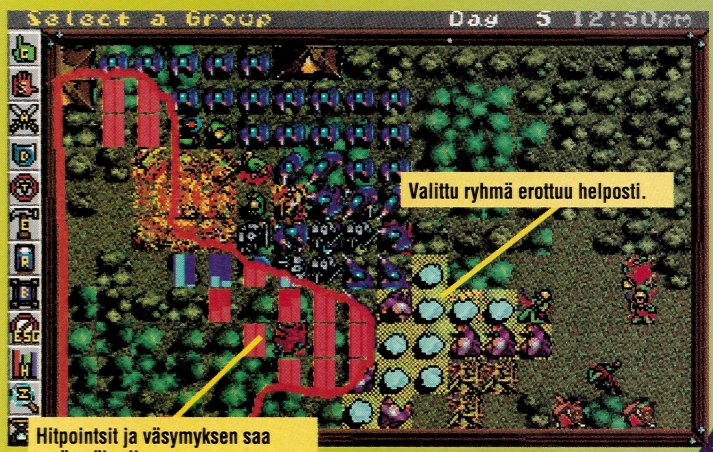
Taistelut sijoittuvat Magic Candle -maailmaan, tarkemmin Gurtaxiin. Highrock, Fort Neir, Elissa ja Usk'hem Gart ovat veristen väkivallantekojen näyttämönä. Fantasiamaailmaan sijoittamisesta on tietysti se etu, että käytössä on koko fantasiakliseearkisto aina velhoista, haltioista, kääpiöistä ja ihmisistä örkkeihin, luurankoihin, kuolemanritareihin ja isoon läjään muita eksoottisia yksiköitä. Pelaaja voi pelata joko hyökkääjää tai puolustajaa, mutta minkäännäköistä kaksinpelimahdollisuutta ei ole.

Armeijat jakautuvat karkeasti neljään pääyksikkötyyppiin: taistelijoihin (joihin kuuluvat kersantit ja sankarit sun muut vähän paremmat miehet/oliot), jousimiehiin, pioneereihin ja velhoihin. Pioneerit osaavat käyttää kannettavia siltoja, valtaustikkaita, katapultteja, ballistoja, muurinsärkijöitä, ja tietysti kiehuvaa öljyä sotilaiden friteeraukseen. Velhot taas heittelevät tappavia taikoja ja parantelevat omaa väkeä. Jokaisella sotilaalla, joita mahtuu kentälle 100–300 skenaariosta ja vaikeustasosta riippuen, on roolipelimäisesti oma hitpoint- ja energiatasonsa.



Hiirellä valittavia tai näppäimistöstä harottavia käskyjä löytyy todella kattavasti. Loogisten peruskomentojen (hyökkää, puolusta, liiku) lisäksi löytyy sellaisia komentoja kuin "haavoittuneet perääntykää", tappopartioita ja väsyneiden joukkojen automaattikorvausta uusilla vain muutama mainitakseni. Lista on sopivan kattava, mutta ei hämmentävän laaja.

Hiirivetoinen käyttäjäliityntä on yksinkertainen ja toimiva, varsinkin yhteistyössä näppäimistön kanssa. Graafisesti peli tarjoaa normaalistrategiapeliä kauniimman näkymän. Nuolet lentävät, palava öljy leviää ja kuolintyylin mukaiset ruumiit täyttävät maiseman (siis nuolen lävistämät, miekalla ratkotut ja karrelle palaneet). SoundBlasterilla peli toitottaa hilpeitä samplattuja efektejä (jos EMSiä löytyy) ja tuleehan sieltä aihealueeseen





yleensä vähemmän sointuvaa iloista muzakiakin.
Pelinä Siege on erittäin hyvä, erittäin nopealiikkeinen ja jopa jännittävä, yksinkertaisesti pelattava reaaliaikainen strategiapeli, eikä suunnittelupuolesta voi juuri ruikuttaa. Kokonaistilannekin pysyy käsissä kiitos kolmen suurennosasteen. Mukana on Mindcraftin totuttuun tapaan myös skenaarioeditori, jolla voi jokaisen neljästä linnasta täyttää haluamallaan armeijalla.
Vain pelin nopeudessa on toivomisen varaa. 25 megahertsin kotirukissa ei valittamista juuri ollut, mutta jostain toistaiseksi tuntemattomasta syystä työ-33:ssa Siege välillä jopa puuroutui lähes pysähdyksiin. Ainoa järkevä selitys minkä keksin on se, että kotona on SoundBlaster, töissä ei.
Siege nousi kerralla strategiapeli-TOP-vitoseeni. Kevyellä viilailulla ja koodin nopeuttamisella Huippupeli olisi kilahtanut kevyesti, mutta tällaisenaankin Siege on maittavan raaka pelilounas.

Nnirvi

Mindcraft/EOA
PC
350,–
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 4 megatavua
Strategiapeli
Testattu: 386/VGA

Toteutus
Osittain lepsusti koodattu, mutta huvittavat samplatut efektit ja pikkaisen räikeä mutta tyydyttävän verinen grafiikka nostavat mielenkiintoa.

Kynnys
Helppo oppia ja tarpeeksi monipuolinen pitempiin sessioihin.

Yhteenveto
Taistelukeskeinen strategiapeli, joka hidasteluaan lukuunottamatta vedonnee ei-strategistiinkin.

89



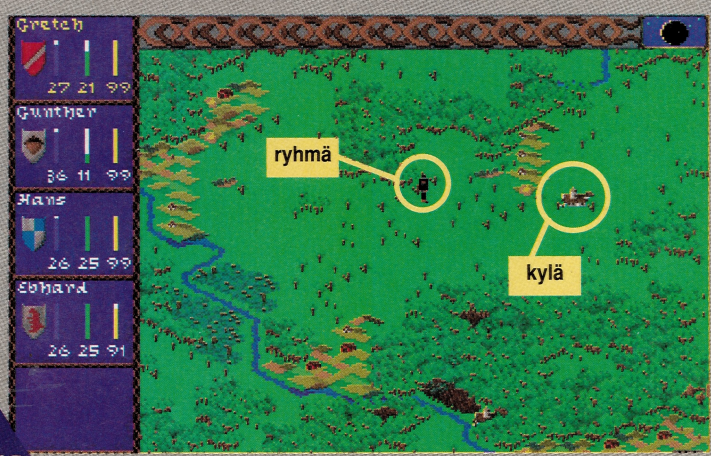
Oli synkkä ja myrskyinen aika

●● Microproseen on vuosien varrella oppinut luottamaan. Kun firma sitten julkaisee ensimmäisen roolipelinsä, joka hylkää normaalit fantasiakliseet ja tarjoaa loputtoman seikkailun, mielenkiintokäyrä on korkealla.


Noin puolet kylistä on täynnä saatananpalvojia.

Darklandsissa on tarkoitus johtaa neljän seikkailijan ryhmää 1400-luvun Saksassa ilman sen kummempaa tarkoitusta kuin kerätä isot kasat mainetta ja kunniaa ennen kuin viikatemies heilauttaa teräasettaan. Manuaalin mukaan peli sisältää muutaman kaivoksiin sijoittuvan isomman seikkailun ja salaperäisen Baphometin kukistamisen vielä päälle. Periaatteessa Darklands on suunniteltu vielä avoimeksi: kun nämä "pääjuonet" on selvittänyt, voi seikkailua jatkaa henkilöiden kuolemaan asti pelin generoidessa uusia miniskenaarioita, ja manuaalin takana lupaillaan vielä datalevykkeitäkin.
Ideana Darklands on erinomainen: kliseetäyteinen, puhkisahattu fantasiamaailma on korvattu 1400-luvun kuohuvalla Saksalla ja höystetty ajan myyteillä, kuten saksalaisten legendojen ja kirkon taruolioilla, demoneilla ja pyhimyksillä. Pappistaiat korvaa pyhimysten rukoilu ja velhomagian alkemia. Kiinnostavaa!

Hahmo syntyy
Hahmonluonti on varsin pätevästi tehty. Hahmolle valitaan syntymätausta, lähinnä yhteiskuntaluokka (aateliskakara, maaorjan poika, kauppiaan toukka), joka antaa peruspisteet. Viiteentoista ikävuoteen asti jaetaan sitten bonuksia perusattribuutteihin (eli voima, kestä-



Saksassa harhailua.

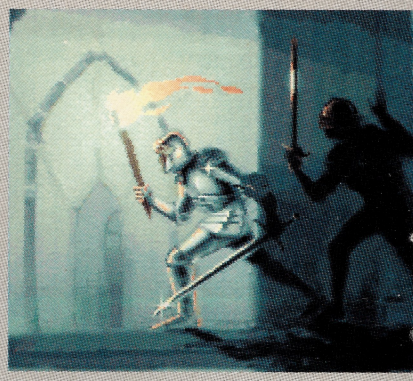
Everyone here freely admits that nothing remotely interesting happens, ever. The biggest excitement in the last year was a half-pfennig per ton change in grain prices!

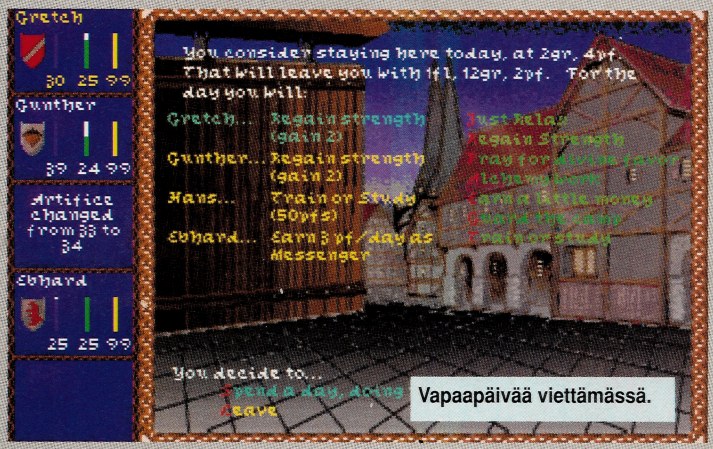
vyys ja muut vakiot), kunnes on ammatinvalinnan aika. Ammatti lisää ja vähentää paitsi perusattribuutteja myös taitoja (eri aseet, lukutaito) riippuen esimerkiksi värväytyykö armeijaan vai meneekö munkiksi.

Kykyjen kehitys itse pelissä on hoidettu ihan hyvin. Muissa peleissä hahmoille kertyy hitpoint-kasoja, joilla he selviävät jopa taktisesta ydinkärjestä, mutta Darklandissa edistys näkyy kykypisteiden kasvuna eikä varsinaisia hitpointseja ole. Kun Adolf niittaa miekalla demonin, saattaa Adolfin teräasekykyyn tulla piste pari lisää. Jos Herman puhuu rosmot ympäri, saattaa Hermanin puhe saada pari pistettä lisäpontta, ja siihen malliin.



Hahmoilla on rutkasti ominaisuuksia.





Vapaapäivää viettämässä.

Mato matkamies maan

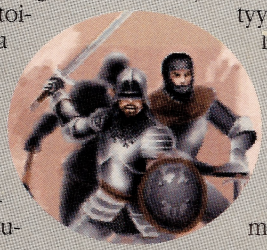
Ja sitten heittäydytään keskiaikaiseen Saksaan. Ryhmä liikkuu yhtenä miehenä, jalan tai hevosilla, scrollaavassa karttaruudussa ja voi tupsahtaa vierailulle kyliin, kaupunkeihin, linnoihin, luostareihin ja muihin vänkiin keskiaikaisiin menomestoihin.

Darklandsia pelataan menuilla monivalintatehtävän malliin. Kun (jos) jotain tapahtuu (keskustelu, kaupunki, pulmatilanne, mitä hyvänsä), ilmestyy ruutuun lista vaihtoehtoja, jotka johtavat uusiin vaihtoehtoihin, jotka johtavat blaa blaa blaa. Suunnittelijat perustelevat tätä sillä, että näin on mahdollista luoda erittäin monipuolinen, useita mahdollisuuksia tarjoava pelimaailma.

Klink klink klank

Koko peli sentään ei pelaa tekstin ja menujen varassa: taisteluosuudet sekä nämä kaivospelit pyörivät reaaliaikaisesti isometrisessä ympäristössä.

Reaaliaika ei tuota ongelmia: välilyönnillä toiminta pysähtyy ja hahmoille voi valita käskyt. Ne koostuvat erilaisista taistelutyylien valinnoista sekä mahdollisesta liikkumisesta. Hahmot liikkuvat kun hiirellä siirretään määränpäätä, aseenkäyttötapoja he osaavat neljä sekä vielä heittoseiden, jousien ja pyssyjen käytön.

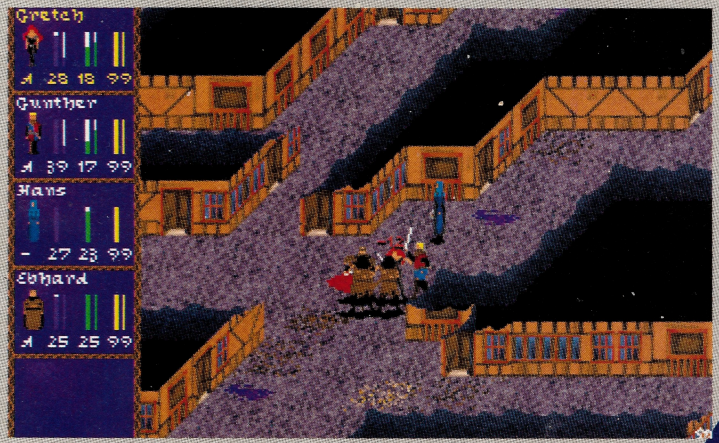


Hitpointseja ei ole, vaan vahinko verotetaan kestävyydestä, jonka loputtua hahmo pyörtyy, ja voimasta, jonka loputtua hahmo vetäisee viimeisen henkäyksen. Manuaalin mukaan minkäänlaista mahdollisuutta henkiinherättämiseen ei ole, mutta Ossin mukaan Jeesus-luokan pyhimykset osaavat tämänkin taidon, mikäli hahmo itsekin on niin pyhä ja hyvä että oksat pois.

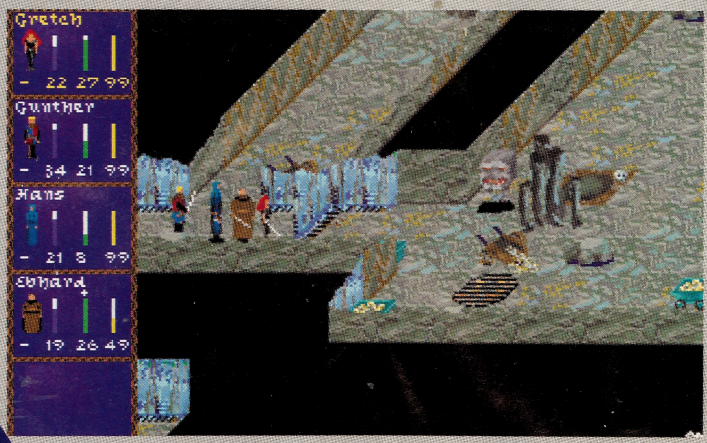
Isometrisiä seikkailuosuuksia varten on vielä käskyjä arkunavaukseen, ovista ja tikkaista pujahtamiseen sekä ansojenpurkuun. Leiriä ei voi pistää pystyyn 3D-ympäristössä, mikä on hyvä huomioida, varsinkin, kun peliä ei voi tällöin myöskään tallentaa eikä tehtävää jättää kesken.

Levolle lasken luojani

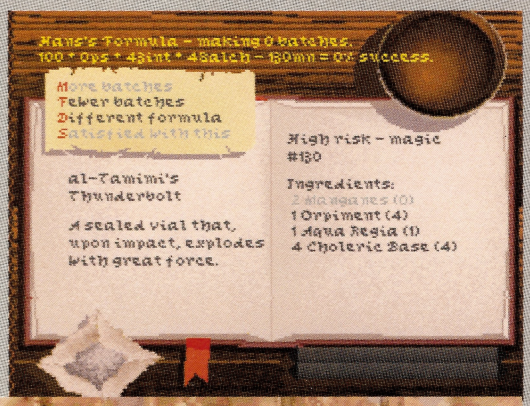
Darklandsin "taika"systeemit ovat ideana hyviä ja oikean henkisiä. AD&D-clericit korvaa Darklandissa eräänlainen jumalalle avattava käyttötili (pyhyyspisteitä?), jota kuluu kun rukoilee tuntemiaan pyhimyksiä. Pyhimykset voivat suojata ryhmää, aiheuttaa ihmeparannuksia, lentokykyä ja paljon muita vänkiä efektejä. Mitä enemmän pyhyyspisteitä käyttää, sen suurempi on onnistumismahdollisuus. Pisteitä saa takaisin tietysti rukoilemalla ja tekemällä Hyviä & Laupeita Tekoja. Eri pyhimyksiä on noin divisioona, mikä antaa kyllä valinnanvaraa.



Konnat käyvät kimppuun.



Matkamiehet maan alla.





Alkemia taas pohjautuu eri aineksista Viisasten kiven avulla sekoitettaviin taikajuomiin, jotka vaikka räjähtävät, tuottavat hirveän hajuisia pilviä, parantavat aseita tilapäisesti ja kaikkea muuta roolipeleistä tuttua darklandoitettuna. Juoman tehoon vaikuttavat hallussa olevan Viisasten kiven taso ja käytetty resepti. Raaka-aineita on muutama kymmen erilaista inventaariolistaa sekoittamaan. Häppää voi sekoittaa vain kun onnistuu leiriytymään rauhaisasti.

Darklands aiheutti varsin suuria mielipide-eroja, joten nyt pari Saksaa kolunnutta soturia ottavat yhteen.

MicroProse
550,–
PC
Grafiikka: VGA
Ääni: SB, Roland
Ohjaus: H
Roolipeli
Kiintolevy: 18 megaa, 2 Mt RAMia.



Menuvetoinen pettymys

Darklands oli pettymys. Menuvetoisen ympäristön suurin haitta on samojen tai liki samojen tekstien lukeminen kerrasta toiseen. Joka kylässä majapaikan saa saman hampaattoman akan luota, ja jostain syystä puolet kylistä on täynnä saatananpalvojia.

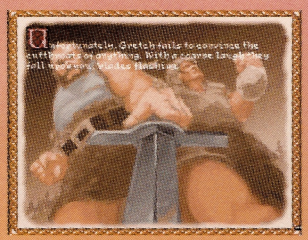
Kolmiulotteiset seikkailuosuudet eivät viehätä, koska käytävät ovat ylipitkiä, tapahtumaköyhiä eikä peliä saa tallennettua. Meinaan, kun aamuyöllä on syvällä kaivoksen uumenissa, silmät pysyvät auki enää rautalankatelineillä ja peliä ei voi tallentaa, alkaa mitta täyttyä.

Pääsääntöisesti epäselvä "vesivärigrafiikka" ja monotoniset isometriset taustat (itse hahmot ovat ihan siedettävää tasoa), niukat efektit ja vähemmän onnistunut musiikki eivät myöskään miellyttäneet. Ja jollei riitä, niin käyttöliittymä vaihtelee, hiirenheiluttelusta huolimatta, kankeasta nahkeaan. Inventory-systeemi on poikkeuksellisen huono, sillä kaikki mahdollinen sälä on täysin ryhmittelemättä pitkässä listassa.

Aitoudentavoittelustaan tunnettu Microprose on hankkinut keskiaikaan sijoittuvan roolipelinsä ohjelmoijat ilmeisesti juuri sieltä keskiajalta, valitettavasti.

Voi olla, että ziljoonamenuinen peli tarjoaa enemmän optioita kuin monet roolipelit yhteensä, mutta 18 megatavua menuja on vähän liikaa. Darklands on pitkäveteinen bore-playing game.

Nnirvi



65



Ehdottomasti Vuoden Peli

Darklands, Microprosen askel roolipelimaailmaan on hyvin onnistunut peli. Sen keskiaikaiseen Saksaan sijoittuvaan fantasiamaailmaan on saatu ympättyä kaikki mikä tuossa ajassa kiehtoo. Lisäksi kun itse fantasiaosuutta on rusikoitu hieman realistisemmaksi, voi vain kateudesta huokuillen nauttia mukavista tehtävistä, joita kaiken lisäksi luodaan loputtomasti lisää! Hyvästi ihmis-luolamestari!

Taistelusysteemi on yksi parhaita näkemiäni. Isometrisessä maastossa on hyvä väijyä vihollisia, astua yllättäen kulman takaa esiin ja tujauttaa vihulaista varsijousella rintaan. Lisäksi hahmot vielä reagoivat kohtalaisen itsenäisesti. Nami!

Grafiikkaa ei voi muuta kuin kehua: erittäin kauniit vesivärimaalaukset sopivat valintaruutujen taustaan tunnelmaa luomaan, niin hyvin kuin vain mahdollista ja kuvista on suttuisuus kaukana. Monotonisuutta ei 3D-osuuksista löydy hakemallakaan.

Nirvi sättii kaupunkeja, joissa liikkuminen paikasta toiseen hoidetaan kätevästi klikkaamalla haluttua kohdetta listasta. Mitä vikaa siinä on? Minä inhoa Ultima 7 -tyylisiä kaupunkeja, joissa joutuu etsimään joka ******* talon läpi, ennen kuin löytää haluamansa. Tylsiä kaupungit eivät missään nimessä ole: kannattaa kuunnella juoruja ja etsiä tehtäviä, ennenkuin moista väittää. Tai vaihtoehtoisesti jos kaupungista ei löydy mielenkiintoista tekemistä, siirrytään seuraavaan. Ihan kuin oikeassa elämässä.

Darklandsin lumovoiman tärkein osa-alue on ehdottomasti se, että tehtäviin reagoidaan kuten aidossa elämässä: jos ei onnistu, ei peli (elämä) ole menetetty. Aina löytyy uusia mahdollisuuksia.

Tämä peli on ehdottomasti tämänhetkinen Vuoden Roolipeli ja vahva ehdokas Vuoden Peliksi.

Ossi Mäntylahti

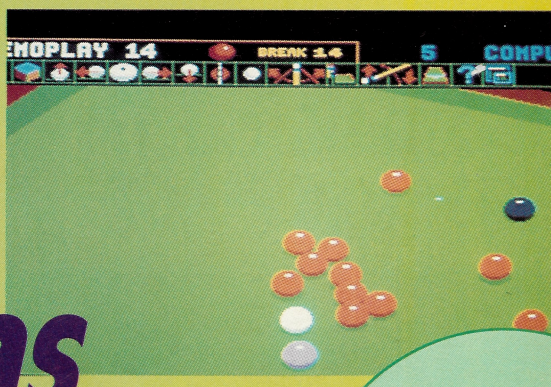
92



PELIT HUIPPU

Jimmy White's Whirlwind Snooker

Snooker – pelien kuningas



Viime syksynä kun olin Lontoossa teetättämässä mieleistäni snookerkeppiä huomasin Marble Archin Virgin Megastoren ikkunassa julisteen, jossa oli Englannin Robin Hullin eli Jimmy Whiten kuva. Ihastuin peliin, mutta myynnissä oli vain ST- ja Amiga-versio. Pelikonsulentti lupaili PC-versiota lähiaikoina, mutta vuosihan siinä vierähti. Odottaminen kuitenkin kannatti, sillä Jimmy on paras niin pöydällä kuin tietokoneessakin, ainakin verrattuna vuonna -86 ilmestyneeseen Alex Higgins Snookeriin.

Mutta onko snooker sama asia luonnossa kuin koneella pelaten? Ei ole. Tietokone-snooker on jotakuinkin samaa kuin pelaisi poolia, eli niin kutsuttua kasipalloa snookerin sijaan. Asiaa valottavia vertailupareja ovat esimerkiksi miesten permanto-voimistelu vastaan olympiakisojen mäkihypyn isonmäen kilpailu tai Spede vastaan Monty Python. Snooker on siis parasta livenä.

Snooker on biljardipeleistä paras ja monimutkaisin. Säännöt kannattaa hakea paikallisesta salista, sillä ohjekirjasta ne puuttuvat, mikä kuvastanee sitä, että peli on tarkoitettu snookeria muutenkin pelaaville ja säännöt tunteville.

Itse pelaaminen on helppoa hiirellä ja näppäimistöllä, joita myös pelin tekijä Arthur Maclean suosittelee. Ideana on pyöritellä pöytää horisontaalisesti ja vertikaalisesti, eivätkä vaihtoehdot eri tähtäys- ja tarkastelukulmista kesken lopu.

Tilannetta voi tarkastella miten vain mistä vain, ylhäältä makrotasolta lineaarisesti alaspäin aina aivan valkoisen pallon taakse. Tähtääminen on teknisesti helppoa mutta muuten vaikeaa. Itse en pysty kunnolla hahmottamaan oikeaa tähtäyspistettä, ja sama ongelma on ollut myös muilla snookeria pelaavilla tutuillani. Luonnossa silmät nimittäin rekisteröivät monia asioita sekunnin murto-osissa ja tähtäämisessä käytetään omia individuaalisia koordinaatteja, mikä JWWS:ssa ei onnistu. Onnistuneeseen pussitukseen tarvittavan informaation kerääminen on huomattavassa määrin hitaampaa kuin salilla. Tarkka simulointi on tässä tapauksessa kääntynyt itseään vastaan.

Lyöntikulmia on 23 040 kappaletta. Kun tämä luku kerrotaan 88:lla lyöntivoimakkuuden vaihtoehdolla ja 81:llä mahdollisella kohdalla, johon voidaan valkoista palloa lyödä, saadaan huimat 164 miljoonaa lyöntivaihtoehtoa! Lyönninvoimakkuus valitaan miellyttävästi valintataulukosta.

Kaikki oleellinen voidaan valita joko valintataulukosta tai suoraan pöydästä hiirtä liikuttamalla. Esimerkiksi karkea tähtäyspisteen etsiminen kannattaa suorittaa pöytää liikuttamalla ja vain hienosäätö viritellä valintataulukosta.

Animaatio on parhaimmillaan kierrelyönneissä. Alakierre puraisee nautittivan kauniisti, eikä pito-ongelmia ole kun muistaa hieraista hartsiliitua (kitsiä) kepin nahkaan. Vaativissa kierrelyönneissä liitua pitää hieraista kolme kertaa. Kierteitä lyötäessä on tietenkin osattava arvioida, miten lyöntipallo käyttäytyy: lyömällä vasenta sivukierrettä (tsiippaa, tsybää, tsebaa) lyöntipallo puskee lyönnin alussa oikealle ja päinvastoin. Kierrepeli on kuitenkin vaikeudestaan huolimatta välttämätön osa snookeria, sillä ilman kierteitä ei pitkien sarjojen tekeminen onnistu. Harjoittelu Trickshot-moodissa kannattaa, jolloin tietokone kertoo haluttaessa pelitekni-sesti parhaan lyönnin.

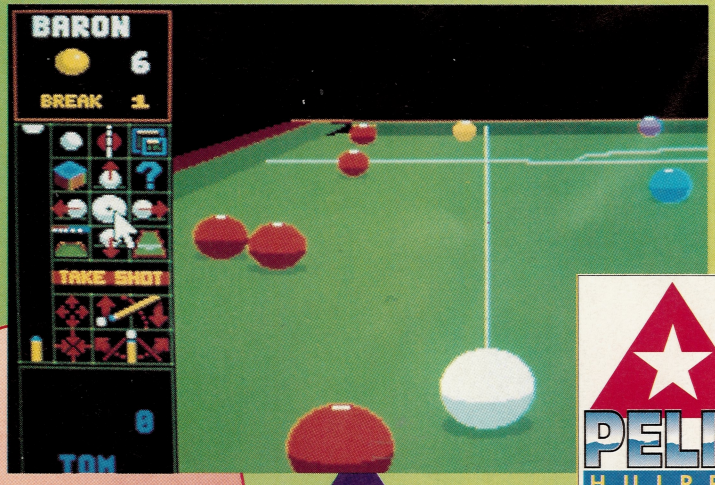
Yksinpelinä JWWS on parhaimmillaan. Tietokonevastustajat vaihtelevat mopo-Tomista itse Jimmyyn, joka tekee rutiininomaisesti yli sadan pisteen sarjoja eli snookerslangilla breikkejä (brekoja). Pitkät sarjat, pelit ja itse tehdyt trikkilyönnit voi tallentaa ja esitellä asiantuntevalle kaveripiirille myöhemmin.

Äänet ovat ihan jees, esimerkiksi ääni, joka tulee kitsin pistämisestä kepin päähän on hauska keksintö. Sen sijaan yleisön ylitsevuotava aplodeeraus onnistuneen lyönnin jälkeen on turhaa, sillä harkitummin käytettynä efekti olisi vaikuttavampi. Grafiikka ja animointi ovat onnistuneita, ja nuhapumpun (286) omistajana pelin ripeä toimivuus ja scrollauksen pehmeys ilahduttaa.

Jimmy Whites' Whirlwind Snooker on kaiken kaikkiaan mahtava snookersimulaatio. Snooker on aina vaikeaa oli kysymyksessä aito peli tai tietokonepeli, mutta luonnossa snooker tuntuu silti vähän helpommalta. Minä jopa väitän, että teen normaalissa snookerissa yli sadan sarjan ennen kuin esimerkiksi Robin Hull tietokoneella.

Mika Nirvi

Virgin Games
PC (Amiga ja ST ilm. vuosi sitten)
350,–
Grafiikka: VGA
Äänet: Adlib, SB, Roland
Ohjaus: N, H, J
Urheilupeli
Testattu: 286



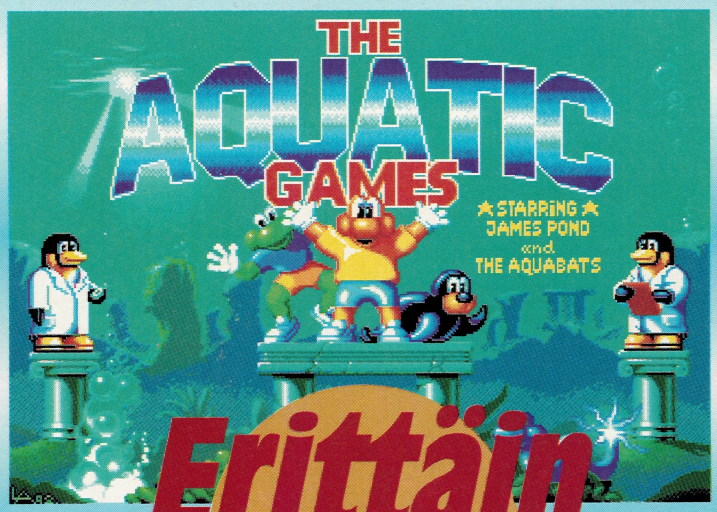
Toteutus
Kaikin puolin loistava.

Kynnys
Sopii snookeria jo osaaville.

Yhteenveto
Snooker- ja biljardisimuna Jimmy White on yksinkertaisesti paras (kuten Hunt & O'Byrne snooker-keppinikin).

92

PELIT HUIPPU



Erittäin kalainen

Maailman kuuluisin turska on palannut! Kahden rankan työkomennuksen jälkeen jopa James Pondin kaltainen huippuagentti tarvitsee lepoa ja rentoutumista. Niinpä Pond ja hänen agenttiystävänsä matkaavat Atlantin saarelle urheilukisoihin, jotka itse asiassa toimivat peitteenä fyysiselle kuntouttamiselle. Eihän sitä koskaan tiedä, milloin tri Maybe iskee jälleen. Toimittajamme Kuha Jokinen on valmiina kilpailuareenalla. Ole hyvä, Kuha.

Ruokapöydän antimet kilpasilla

Tervetuloa tänne biitsinomaiseen hornankattilaan, jossa kisat ovat juuri käymässä toteen. James Pond ja F-fortesque Frog ovat juuri valmistautumassa, näin vastapainoksi pyrähdykseen, 100 metrin roiskaukseen. Suurin osa matkasta taittuu veden päällä. Forteskjöö toimii vain "jäniksenä", sillä Pond on lajin varsinainen kisaaja.

Huhhuh, enpä ole ripeämpää turskaa näillä silmilläni eläissäin ollut todistamassa. Onkin hyvä rentoutua biitsillä, jossa Ceceelia-hylkeen on varjeltava nukkuvaa kuuttikatrastaan turistien viskomilta rantaboltseilta pukkaamalla niitä pois. Tällä välin pitkäreisinen sammakkoystävämme on ehtinyt hengähtää seuraavaa koitosta varten, joka on eräänlainen mukaelma kolmiloikasta, nimeltään "Hop, skip & jump" todetakseni sen anglikaanisen nimen.

Kun Forteskjöö on osuutensa ponkaissut, siirtyy Pond esittelemään tuossa nihkeässä kalan kehossaan piileviä akrobaatin kykyjä pomppulinnassa. Hänen on suoritettava kuudesti kuusi pakollista liikettä hyppimällä merisienipatjan päällä.

Olen siirtynyt tänne mereisen laiturin pakeille seuraamaan, kuinka Freddie-tähtikala ruokkii vähän väliä veden pintaan nousevia kalaystäviänsä karamelleilla. Reetun on nopeasti kipattava namia kulhostansa, etteivät kalastajat ehdi onkia eväkkäitä, voisimme jopa sanoa, omiin suihinsa.

James Pond on yhä linnassa, tällä kertaa selviytymässä kotilon ammunasta. Koneet sylkevät vipeltäviä maljakotiloita, jotka Pondin on kopattava hypättyänsä niiden päälle. Kotiloilla on ammuttava katosta roikkuvia ilmapalloja.

Päivän toiseksi viimeinen koitos on näin suomalaisittain mielenkiintoinen. Mark-haikala on ennen liittymistänsä FI5H-järjestöön ajellut yksipyöräisellä filtsulla suomalaisessa sirkuksessa. Todistaakseen, että evät pysyvät yhä pedaaleilla, polkee hän läpi esteradan. Hyvä, Mark.

Lopuksi seuraamme, kuinka Forteskjöö selviytyy estejuoksusta, jossa aitojen virkaa toimittavat sähköankeriaat. Nyt siirrän takaisin studioon Tapio Suomuselle. Adjöö täältä helteiseltä rantahietsulta.

Moni kala päältä kaunis

Kiitos Kuha. Studiossa on seurassani kaksi asiantuntijaa, jotka ruotivat näitä vesikisoja. Pidemmittä puheitta annan puheenvuoron heille.

Kiitos. Teknisesti Aquatic Games on huippuluokkaa ja osoittaa höpöpuheeksi, että Amiga häviää teknisesti 16-bittisille konsoleille. Vaikka Megadrive-version neljän tason parallaksivieritys on korvattu copperefektillä, on vastapainoksi Amiga-Aquaticia rikastettu graafisilla erikoisefekteillä, joita Sega-versiossa ei ole. Yleiskuva on iloinen ja värikäs.

Audiopuoli on Richard Josephin osaavissa käsissä. Siinä missä Wizkidissä pauhasi Tshaikovski, Aquatic Gamesin otsikkoruuduissa soi Beethovenin 9. sinfonian lopputeema "Oodi ilolle". Vielä keväällä maestro oli epävarma siitä, jatkaako Robocodin iloista musiikkilinjaa, sillä brittilehdistö ei siitä pitänyt. Onneksi vaakakupissa painoivat muut arvot enemmän.

Tekniseen osaamiseen Aquatic Gamesin pluspuolet jäävätkin. Lajit ovat suurimmaksi osaksi wanhoja ja moneen kertaan nähtyjä uudella kuorrutuksella. Harvoja uusia lajeja ei ole kehitetty tarpeeksi, sillä ne jäävät melko pinnallisiksi. Robocod oli parodiaa tasohyppelypelien kliseistä ja hölmöyksistä, joten odottaisi, että Aquatic Gamesissa olisi ironisoitu urheilupelejä ja -väkeä. Jostakin käsittämättömästä syystä näin ei ole.

Aquaticin huumori koostuu suurimmaksi osaksi nimiväännöksistä, esimerkiksi brittijuoksija Steve Cram on vääntynyt Steve Clamiksi. Huumorin tarkoitus onkin olla kömpelöä ja helposti tunnistettavaa (kuten tässä arvostelussa). Sankareitakaan ei niin ikään pidä ottaa vakavasti: ne eivät ole perinteisiä tosikkomaisia söpöelukoita, vaan pikemminkin vitsejä. Tässä suhteessa peli on Robocodin linjoilla, mutta se ei ole tarpeeksi, sillä Aquatic Gamesin sankarikaartissa olisi ollut ainesta muuhunkin kuin traditionaalisiin urheilulajeihin.

J & P. Piira

Millenium/EOA
Amiga 500–3000
325,–
Amiga 512 kt
Urheilupeli
Testattu: Amiga



Toteutus

Teknisesti loistava: värikäs, hyvin animoitu ja huolellinen grafiikka sekä mainio audiopuoli.

Kynnys

Joystickin vatkaus ei ole kovin vaikeaa.

Yhteenveto

Klassinen tapaus: kuutiometreittäin potentiaalia, josta on hyödynnetty vain kuutiosenttejä.





Kapitalistin unelma

Otetaan kaupunkialue, päästetään sinne mellastamaan ahne kapitalisti taskussaan muutama miljoonaa rahaa. Tehdään kapitalistista oikein inhottava keinottelija ja annetaan mogulille vapaa kaavoitusoikeus ja pakkolunastusoikeus. Lisätään lammasmainen kaupunginhallitus, joka ei uskalla vastustaa yritysvaltaa. Tuntuuko tutulta?

Ikävä kyllä tuntuu, mutta kyseessä on onneksi kaupunki- ja junasimulaatio A-Train.

A-Trainin on tehnyt japanilainen Artdink ja meille länsimaalaisille sen on tuonut "Sim"-Maxis, joka on myös kääntänyt ja sovittanut pelin amerikkalaiseen makuun. (Itse asiassa kyseessä on A-Train III, mutta aikaisemmat versiot eivät ole Lännessä ilmestyneet). A-Train yhdistelee lupaavasti SimCityä ja Railroad Tycoonia.

Junapeli, Kiinteistöpeli, Osakepeli

A-Trainissa on valittavana on kuusi erityyppistä kaupunkialuetta, jotka vaihtelevat jälkeenjääneestä maatalouskylästä tukkoon turvonneeseen keskustaan. Päätehtävänä on rakentaa junaratoja ja asemia ympäri kaupunkia, jotta asukkaita ja tavaraa voi liikutella paikasta toiseen. Junaratojen rakentamisen ohella ostetaan maata, jolle rakennetaan pilvenpiirtäjiä ja tehtaita, jotka puolestaan myydään kalliilla hölmöille ostajille. Voitot sijoitetaan pörssiosakkeisiin tai jätetään lihottamaan pankkitiliä.

Koko toiminnan jalona maalina on kerätä 50 miljoonaa rahaa, jolloin peli päättyy. Tämä voi ehkä tuntua rajoittavalta, mutta ainahan rahaa voi hukata tunkemalla sitä osakkeisiin ja kiinteistöihin, onnistuuhan se mainiosti tosielämässäkin. Peli saattaa loppua myös yllättäen kun rahat loppuvat verottajan visiitin tai pankkilainan erääntymisen takia. Suoritustilaan joutuneelle miljonäärille ei anneta mitään mahdollisuutta muuttaa omaisuutta rahaksi, vaikka osakkeissa ja kiinteistöissä olisi kasoittain rahaa kiinni.

Näyttävää grafiikkaa hyvällä käyttöliittymällä

Peli käyttää 16 värin 640 x 480 VGA-grafiikkatilaa. Värit valitaan vuodenajan ja kellonajan mukaisesti. Grafiikkamoodi soveltuu erinomaisesti tällaiseen simulaatioon, jossa on tärkeä nähdä mahdollisimman suuri alue yhdellä kertaa.

Pelikenttänä toimii muutaman kuvaruudun levyinen ja korkuinen alue, jota katsotaan koko ajan viistosti ylhäältäpäin. Koska tarkastelusuunta on koko ajan sama, tulee pienoisia ongelmia kun kaupungin keskusta on valmis, sillä pilvenpiirtäjien peittämää kaupungin takapuolta ei pysty näkemään millään, ja voi onnetonta jos tärkein liikenteen solmukohta jää korkeiden rakennusten taakse. Tästä puutteesta huolimatta esitystaparatkaisu on kokonaisuudessaan onnistunut.

Jos grafiikka on kaunista, äänet sen sijaan loistavat poissaolollaan. Ainoa ääniefekti on pieni kitinä kaiuttimesta junan mennessä ruudun poikki. Missä on iloinen pellin ryske kolaritilanteissa? Musiikki on kaunista Hill Street Blues -tyyppistä pianonpimputusta, joka jouluksi muuttuu aiheeseen sopivaksi.

Hiiriohjatun pelin kaikki toiminnot löytyvät ruudun reunasta. On työkaluja radan rakentamiseen ja repimiseen, maan ostoa, rakennusten pystyttämistä ja muuta tarpeellista. Toisesta reunasta saa vedettyä



esiin satelliittikuvan pelikentän koko alueesta. Alareunasta saa erilaisia raportteja ja tilastoja taloudellisesta kehityksestä.

Aikataulujen virittely on tarkkaa puuhaa

Pelin ylivoimaisesti mielenkiintoisin piirre on junien synkronointi niin, että kolareilta vältytään. Tämä onnistuu asettamalla aikataulut, vaihteet ja radat sopivasti.

Asemille voi pysähtyä vain kahdelta aseman edessä olevalta raiteelta, joten edessä on aikamoinen sumpliminen, jos aikoo saada viisikin junaa hyödyntämään samaa asemaa. Älynystyröitä saa hieroa tiuhaan. Itse junat ovat täysin tyhmiä ja jäävät jököttämään paikoilleen kolarin sattuessa, eli parhaassa tapauksessa ne saattavat seisoa vuositolkulla, varsinkin jos kolari sattuu pilvenpiirtäjien takana.

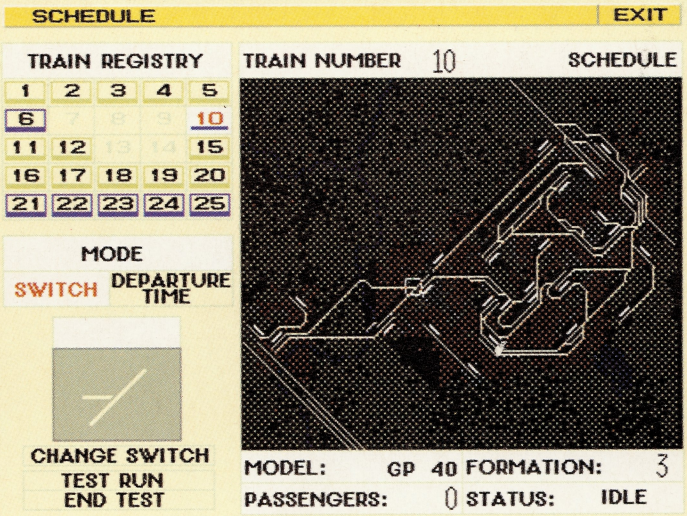
Aloittelevalla kapitalistilla on skenaarion alussa vähintään kaksi junaa, jotka ovat varsinaisia häirikköjä. Niitä ei voi poistaa liikenteestä normaalikeinoin, ne eivät tottele vaihteita eivätkä aikatauluja, ja ne sotkevat muiden vaunujen liikkeitä koko ajan. Kumita pois raidetta pikku pätkä, jatkaa raidetta sopivaan pusikkoon, ja kun juna on tämän puskaraiteen päässä, revitään välittömästi rata pois perästä. Sinne jäävät!

Junia on roppakaupalla, mutta ominaisuuksista manuska ei kerro mitään. Arvoituksekseen jääkin, onko muita eroja kuin nopeus ja matkustajamäärä. Joka välissä kehutaan AR III -junaa, joten herää kysymys, miksi muita matkustajajunia on ylipäätänsä mukana, jos tämä AR III on kaikkein paras.

Köyhät kyykkyyn

Rakentaminen vaati materiaalia, joten alkumateriaalit kannattaa käyttää parin tehtaan rakentamiseen. Tavara kelpaa myös kaupunkilaisille, jotka käyvät nyysimässä mökkiaineksia materiaalipinoista. Muuta ei voi tehdä kuin kostoksi vetää pääraiteen palikkavarkaan mökin läpi.

Raiteiden veto on muutenkin käyttökelpoista hankalissa tilanteissa. Kaupungin väkiluvun kasvaessa tekevät vihreät kaupunginvaltuutetut harkitsemattomasti puistoja eri paikkoihin. Puistot ovat rautatiemiehen painajainen: ne ovat pysyvästi rakennuskiellossa. Inhottavan vihreän väriläiskän voi tuhota rakentamalla päälle junaradan, jonka voi repiä pois välittömästi ja johan nousee tehdas raiskiolle, haa haa haa!

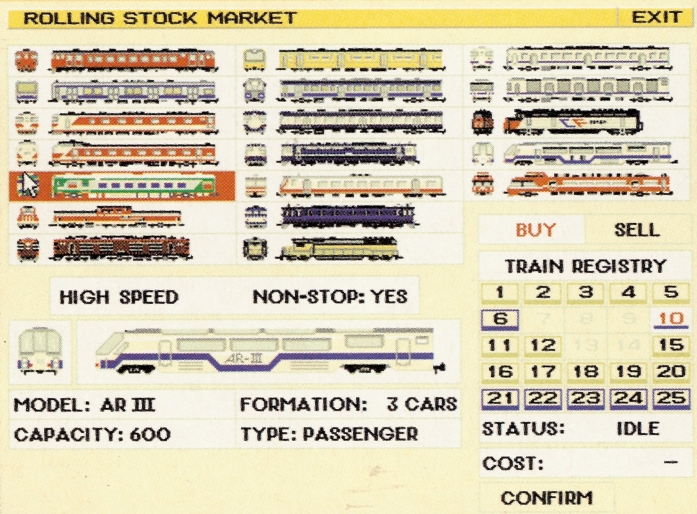


Maakeinottelu on avain voittoihin

Junat tuottavat niin onnettomasti, ettei niiden tuotolla 50 miljoonan rajaa rikota. Avain rikkauteen ovat maakaupat.

Osta kaikki maa rakennettavien asemien ympäriltä. Muutama mummonmökki jää edistyksen jalkoihin, mutta sellaista elämä on. Aseman valmistuttua maan hinta nousee ja sen voi kaupata kiskurihintaan takaisin asukkaille. Esimerkiksi ostoskeskus maksaa millin, tunnin kuluttua hinnan saa kuitenkin tuplana takaisin. 50 milliä näillä katteilla on hetken heilaus, joten pelissä on viidentoista kiinteistömyynnin vuotuinen raja liian keinottelun estämiseksi. Se tuntuu typerältä, siilä usein kaikki myynnit on tehty vuoden ensimmäisen tunnin kuluessa ja loppuvuosi onkin sitten pelkkää odottelua. Tällöin onkin oiva hetki painua nukkumaan ja jättää "interaktiivinen ja alati uusia haasteita tarjoava" simulaatio yöksi jauhamaan. Pelin voi muutenkin jättää muutamaksi päiväksi yksin pelaamaan ja vain tarkistaa välillä, onko voitto taskussa.

Osakekaupat on toteutettu huonosti. Ostetaan salkullinen jotain osaketta, odotetaan sen arvon nousemista ja tietyn ajan kuluttua myydään osakkeet. Kaikkien yhtiöiden osakkeet käyttäytyvät samalla tavalla satunnaisesti, mikä ei paljon lämmitä. Jos pelaajan keinottelut ja toimet vaikuttaisivat osakkeiden kursseihin, olisi osakkeilla spekulointi voinut olla mielenkiintoinen täydennys pelin ideaan.



Köykäistä kamaa

Asukkaat ovat ihan tyytyväisiä, kun asemalla käy juna silloin tällöin. Matkustajat voi sitten vaikka kipata pellolle, koska matkustajamäärät riippuvat vain lähtöaseman ympärillä olevien rakennusten lukumäärästä. Täyden matkustajajunan voi poistaa kokonaan, lähettää takaisin lähtöasemalle, unohtaa kolaripaikalle vuodeksi ilman minkäänlaista urputusta matkustajilta.

Vastaavia ääliömäisyyksiä pelistä löytyy runsaasti ja simulaation toiminta-algoritmit paistavat ärsyttävästi läpi. Olisi toivonut hiukan syvällisempää otetta asiaan. Simulaation köykäisyyden lisäksi toteutus on yllätyksetöntä ja huumoritonta, joten A-Train on pettymys. Kyllä SimCity tai Railroad Tycoon kannattaa kaivaa esiin romuarkun pohjalta A-Trainin sijasta.

T.J. Talasmaa

Artdink/Maxis/Ocean
PC
320,–
Näyttö: VGA, EGA, Hercules
Ääni: AdLib, SoundBlaster, SoundMaster, Roland MT-32, Tandy sound
Ohjaus: N, H
Muuta: vaatii 1,2 megatavua kiintolevytilaa
Strategiapeli
Testattu: PC 486 SB

Toteutus
Hienoa grafiikkaa ja toimiva käyttöliittymä.

Kynnys
Manuaali on tavattava läpi ennen pelaamista.

Yhteenveto
Alkuvaikutelma hyvä, mutta paljastuu vaisuksi toteutukseksi.

78

Kaksipyöräiset kiitäjät



Jos pelin takana on Dan Gallagher, mies, joka on tullut tutuksi futuristisilla 3D-peleillään Voyager ja Infestation, ja julkaisijana Psygnosis, tuloksena on – moottoriurheilusimulaatio. Lähinnä toimintapeleistään tunnettu pöllöfirma aukoo uusia uria siirtymällä ratamoottoripyöräilyn (RR) pariin. Tiedättehän, nuo monisataakuutioiset hirmut sekä kuskit, joilla osalla on luissaan enemmän metallia kuin Terminatorilla.

Kevyt vaihtoehto

Psygnosis antaa pelaajalle vain yhden moottoripyörän, jota ei voi lainkaan kustomoida. Myös moottorin iskutilavuus on jätetty pimentoon, veikkaamme 500-kuutioista. Mikäs se tämmöinen simu on? Jo valintaruudun taustakuvasta kuitenkin valkenee, että Red Zone ei ole maailman vakavamielisin simulaatio ratamoottoripyöräilyn hurmasta.

Vakava tai ei, tarjolla ovat kaikki moottoriurheilupeleistä tutut klassiset toimintavaihtoehdot: vaihteistotyypin valitseminen, ajomuodon valinta harjoittelun, yhden radan kilpailun sekä Grand Prix -kiertueen välillä, ja kierrosmäärän asettaminen. Pedantit moottoripyöräurheilun seuraajat repinevät hiuksia, sillä radat eivät vastaa autenttisia Road Racing -ratoja, vaan ovat tuttuja F1-ratoja.

Polvet asfaltissa

Joko näppäimistö, joystick tai hiiri simuloivat moottoripyörän ohjausta. Pienenä vihjeenä kerrottakoon, että kaksi ensimmäistä kannattaa jättää omaan arvoonsa. Hiiriohjauksen herkkyys on mahdollista säätää mieleisekseen. Jos omat kyvyt eivät riitä, voi vastustajien tason niin ikään asettaa. Palikkatasolla kilpakumppanit tuntuvat taluttavan ajokkejaan.

Vektorigrafiikan tasoon voi vaikuttaa peräti kymmenellä eri muuttujalla, joita ovat muun muassa ylimääräiset radanvierusobjektit, pilvet ja radan näkyvyys syvyyssuunnassa. Maksimidetaljitasolla vektorit ovat kivan näköisiä, eivätkä ole liikkeessäkään täysin toivottomia. Pelattavimmillaan peli on kuitenkin NTSC-ruudulla ylimääräinen tilpehööri pois kytkettyinä, jolloin rata vilistää kohtalaisella ketteryydellä ja nopeudella.

Vaihtoehtoiset taustapeilit, ratakartta sekä pyöränkallistuskulmamittari auttavat ajosuoritusta. Menoa on myös mahdollista ihailla eri kamerakulmista ja kuskin pääkin kiertyy 180-astetta ympäri kohdatakseen takana tuuppivan visiiristä visiiriin.

Muihin kilpailijoihin ja reunaesteisiin törmääminen ei kuulu moottoripyörän hyvinvointiin. Varikolla vauriot korjautuvat mystisesti muutamassa sekunnissa. Maaliin tultua näytetään pitkä otos omaa ajoa ”helikopterista”.

Pintaliitoa

Varsinaisia kilpailumuotoja on vain 10 osakilpailun MM-kiertue. Siinä olisikin tarpeeksi, ellei peli olisi niin pinnallinen: ajetaan aika-ajo ja yritetään sijoittua mahdollisimman hyvin. Ei kerta kaikkiaan muuta. Vain osakilpailu toisensa jälkeen. Mikä on pelaajan palkinto? Typerästi ylikorostettu ”koominen” kuva äijänkuvatuksesta, jonka irvistyksen aste riippuu sijoituksesta. Maailmanmestaruuttakin juhlitaan niin mahtavasti, että ihan itkettää.

Realismista ei voi pahemmin puhua: miltä moottoripyörä oikeasti näyttäisi, kun törmätään seinään 300 kilometrin tuntivauhdilla, kuskista puhumattakaan? Red Zonessa tuloksena on muutaman prosentin vaurio. Onhan se mukavampaa pelaajalle, mutta ei opeta varovaisuutta. Kaiken lisäksi kilpakumppaneita tuntuu ympäröivän suojakenttä. Vaikka välimatkaa näyttää olevan toiseen ajajaan runsaasti, pyörä kolisee ja kipinät lentelevät. Ohjelma jopa laskee ajon aikana muille kuskeille aiheutetut vaaratilanteet – positiivisessä mielessä. Tosi hauskaa.

Actionpuoli on teknisesti kohdallaan, mutta pelin raamit ovat heppoiset. Red Zonen heikkous piilee siinä, että siitä on yritetty luoda ”kaikille sopiva” ja epäonnistuttu. Moottoripyöräsimulaatiolta odottaisi enemmän kuin tekohauskaa huumorin tynkää ja epärealismia. Silti Red Zone on kierroksen edellä ainoaa varteenotettavaa kilpakumppaniaan, Gremlinin Team Suzukia, jos unohtaa, että peli on olevinaan ratamoottoripyöräilyä.

J & P. Piira

Psygnosis
Amiga, ST
350,–
Amiga 512 Kt, tukee lisälevyasemaa
Moottoriurheilupeli
Testattu: Amiga





Toteutus
Vektorit ovat maksimitasolla koreat, mutta jähmeät, riisutussa muodossa kiitettävän liukkaat. Tavallista ydymmät ääniefektit.

Kynnys
Sinänsä helppo oppia, mutta...

Yhteenveto
...pelattavuudesta huolimatta pelin pinnallisuus karkottaa niitä, jotka odottavat simulaatiolta sen peruskiviä: realismia ja syvyyttä.

79







Se on lintu... se on lentokone... se on Super-Avatar

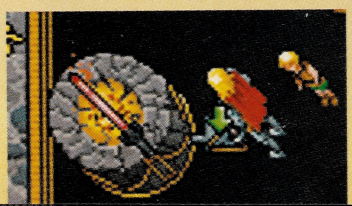
Juuri kun Britannian dungeonit alkavat tuntua kolutuilta, Britannian eteläpuolelle nousee jyrinän ja paukkeen saestämänä Isle of Fire. Kauan sitten Avatar upotti Tulisaaren merenpohjaan tuhoamalla pahan ilkiön nimeltään Exodus. Kun Exoduksen kotisaari nousee taas merestä, on selvääkin selvempää, että jotain pahaa on tekeillä. Ettei vain Exodus olisi heräämässä?

Peli pelin sisällä

Guardianin uusia kepposia odoteltaessa kannattaa tutustua Forge of Virtue -lisälevyyn, joka lisää Ultima VII:ään Isle of Fire -saaren tehtävineen. Forge of Virtuen tehtävät voi pelata läpi koska tahansa Ultima VII:n pelaamisen aikana, eivätkä saaren tapahtumat vaikuta mitenkään Ultima VII:n tehtäviin. Juonellisesti Forge of Virtue liittyy sulavasti varsinaiseen Ultima VII:n tarinaan.

Forgen voi asentaa riippumatta siitä, missä vaiheessa varsinainen Ultima VII:n pelaaminen on, koska säästetyt pelitilanteet pystyy säilyttämään. Parhaiten Forge of Virtue soveltuu hankittavaksi, kun varsinainen Ultima VII on vasta alullaan tai puolessa välissä.

Forgen omistaja voi halutessaan päivittää varsinaisen pelin versiosta 3.0 versioon 3.4., jolloin kuitenkin kaikki säästetyt pelit tuhoutuvat. Originin mukaan 3.0-version säästettyjä pelejä varten ei voi tehdä konversio-ohjelmaa, koska 3.4:n muutokset on tehty juuri pelintallennusosuuteen. Eli Ultima VII on aloitettava alusta, jos haluaa pelata uusinta versiota. Uudessa versiossa ei kuitenkaan ole mitään ihmeellistä, joten jos pelissä on jo pitkällä ja häiritseviä bugeja ei ole löytynyt, ei uutta versiota kannata asentaa.



Kolme visaista tehtävää

Isle of Fire käsittää kolme isompaa tehtävää: Test of Love, Test of Truth ja Test of Courage. Tehtävien vaikeustaso on näin jälkeenpäin ajatellen aika sopiva, joskin Test of Couragessa ja Test of Truthissa olo on välillä aika epätoivoinen.

Test of Loven voi suorittaa heti Ultima VII:n pääjuonen alussa, vaikka ihan tuoreilla hahmoilla. Se ei myöskään aseta liian suuria vaatimuksia älynystyröille. Test Of Couragessa on syytä olla miekat hyvässä teräsä ja kokemustaso vähintään 5 tai 6, ettei naama kipeydy liikaa heti alkuunsa. Test of Truth sijoittuu kokemustasovaatimuksissa näiden välille. Kaikki testit vaativat runsaasti miettimistä ja sisältävät varsin kivoja pulmia, jotka välillä tuntuvat aika hankaliltakin. Test of Truth erityisesti on todella vaikea, jos ei älyä tehdä tiettyä temppua oikeassa kohdassa. Pelin mukana tuleva Isle of Firen historiikkilläpyskä kannattaa tavata läpi huolellisesti juuri Test of Truthia silmällä pitäen.

Hauskana lisätehtävänä voi leikkiä seppää ja takoa itselleen uuden miekan. Miekka onkin sitten parhaita tavaroita mitä yleensä tämänlaatuisissa peleissä on näkynyt. Lisäksi testien ohessa tulee vihjeitä Exoduksen puuhista. Exoduksesta ei voi oikeastaan enempää kertoa antamatta liikaa vihjeitä, mutta mainittakoon nyt, että Exodus-ongelmakin hoituu pelin aikana.

Forge of Virtue eroaa tyylillisesti Ultima VII:stä siten, että peli keskittyy enemmän ongelmien ratkaisuun, ja muiden hahmojen jututtaminen jää vähemmälle, mikä on piristävää vaihtelua itse Ultima VII:ään. Toinen mukava ero on, että tapahtumat sijoittuvat lähes täysin Isle of Firen maastoon, eikä tarvitse rampata ympäri Britanniaa vihjeiden ja tavaroiden perässä.

Makeaa mahan täydeltä

Forge of Virtuen läpipelattuaan tuntuu siltä kuin olisi ollut karkkikaupassa syömässä mahan pullolleen. Avatarin attribuutit kohenevat huimasti, ja uusi egomiekka kourassa menee mieluusti maksamaan kalavelkoja varsinaisen Ultima VII:n dragonluoliin. Miekan ja Courage-tunnelista löytyneiden proteesien kanssa Avatar on kuin T-80-tankki (strength 60 ja liekinheitin miekassa, ryytykää!). Pääjuoni kiinnostaa uudella tavalla kun tietää, ettei tarvitse juosta jokaista koppakuoriaista karkuun.

Kun Forge of Virtue on pelattu loppuun, kannattaa säästää peli ja katsoa mitä tapahtuu, kun antaa Lord Britishille selkään uudella astalolla: elostelija-Lordilta löytyy vekkuli jäämistö.

Toteutukseltaan Forge of Virtue ei eroa varsinaisesta Ultima VII:tä. Grafiikka, taistelusysteemi ja muut Ultima VII:n hyvät ja huonot piirteet säilyvät ennallaan. Suositellaan siis emopelin ystäville.

T.J. Talasmaa

Ultima VII: Forge of Virtue

Forge of Virtue vaatii alkuperäisen Ultima VII:n!

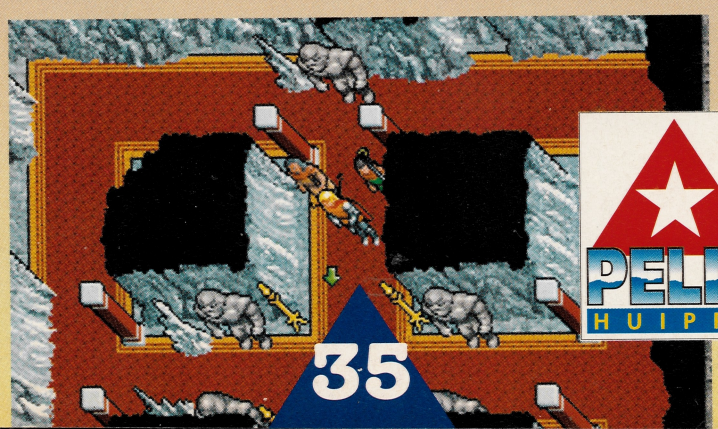
Origin/Mindscape
PC
150,–
Konevaatimukset samat kuin Ultima VII:llä
Kiintolevy: 4 megatavua (+ Ultima VII)
Roolipeli, datalevyke
Testattu: PC 486, SoundBlaster

Toteutus
Tekniseltä toteutukseltaan ei eroa Ultima VII:stä, mutta sisältää paljon hyviä tehtäviä ja mainion juonen.

Kynnys
Ei kynnystä, jos Ultima VII on tuttu.

Yhteenveto
Suositeltava lisä Ultima VII:ään. Saarelta löytyvä roipe lisää itse Ultima VII:n pelattavuutta huimasti.

90



PELIT HUIPPU

THE SUMMONING

Sauvastani on puolet sinun



sometrinen roolipeliperhe on saanut uuden lapsukaisen, jonka juoni on wanha kunnon ”kutsumme sankarin nitistämään pahan velhon”, jota ei kannattane sen kummemmin kommentoida. Sokkelon toisesta päästä lähdetään liikkeelle ja edetään pahan velhon tornin ylimpään kerrokseen, jossa suoritetaan maksanpoisto.

On aina ilahduttavaa nähdä peli, jonka ohjelmoija on suunnitteluvaiheessa paitsi vaivautunut käyttämään aivojaan myös pelannut alan klassikot läpi ja ottanut oppia. The Summoning on nimittäin erinomaisesti ja poikkeuksellisen pelaajaystävällisesti tehty.

Loistava systeemi

The Summoningissa ohjataan piristävästi yhtä hahmoa, eikä hahmoluokkia tai ase/haarniskarajoituksia ole. Sankari saa lisää hitpointseja ja loitsupisteitä kokemuspisteitä keräämällä, mutta oivasti hahmokehitystä on ympätty mukaan enemmän-



kin.

Summoningissa nimittäin aseet ja asetaidot on jaettu neljään alueeseen: teräaseisiin (miekat), hakkausaseisiin (nuijat ja kirveet), varsiaseisiin (keihäät ja pertuskat) ja heittoaseisiin (tikarit, jouset, kivet) ja asetaidot kasvavat vain kyseistä asetta käyttämällä. Lisäjännitystä antaen aseet (ja muut tavarat) kestävät vain tietyn aikaa, joten miekkaan panostava pelaaja voi yhtäkkiä olla hirviölauman kanssa vastakkain miekantynkä kädessä ja vaihtoehtoaseena aamutähti ilman sen suurempaa kykyä käyttää sitä.

Myös taiat on lohkottu neljään osa-alueeseen. Eri ammattinimikkeiden alta löytyvät hyökkäys-, suoja- ja parannustaiat sekä vaikeammin määriteltävät yleistaiat. Loitsut muistinnetaan käsimerkeillä, jotka täyttävät samaa tehtävää kuin riimut esimerkiksi Dungeon Masterissa ja Underworldissa, ja heitetään tarvittaessa hiiren napautuksella. Valitettavasti käsimerkkejä on vaikeampi muistaa kuin riimuja. Lisätaikana toimivat kertakäyttöiset riimukivet, joita löytää sieltä sun täältä.

Myös taikoja heittelemällä kyseinen laji kohentuu. Lisäksi tason kasvaessa sen alaisen ryhmään kuuluvien taikojen teho kasvaa, joten tyhmiä, mitättömiä pikkutaikoja ei varastoon jää.



Taiat "muistinnetaan" käsimerkein. Mallina tulipallo.

Ole kiltti pelaajalle

The Summoning on PC-peli, jonka tekninen toteutus tuo mieleen Amiga-pelin positiivisessa mielessä. (Paitsi että omituiset grafiikkamoodit väänsivät kuvakaapparimme solmuun.) Status/inventaarioruutua voi liu'uttaa hiirellä ylös alas ja käyttäjäliitynnässä on oivia kek-



Toisessa maailmassa Sauvaa hakemassa.

sintöjä. Aplodit nuolien keräämisestä: kun vaivautuu käyttämään näppäimistöä, ne sijoitetaan suoraan nuoliviineen kulkematta inventaarioruudun kautta. Lisäkantokykyä saa sijoittamalla esineet säkkeihin ja kirstuihin.

Oppia saisi moni ohjelmoija



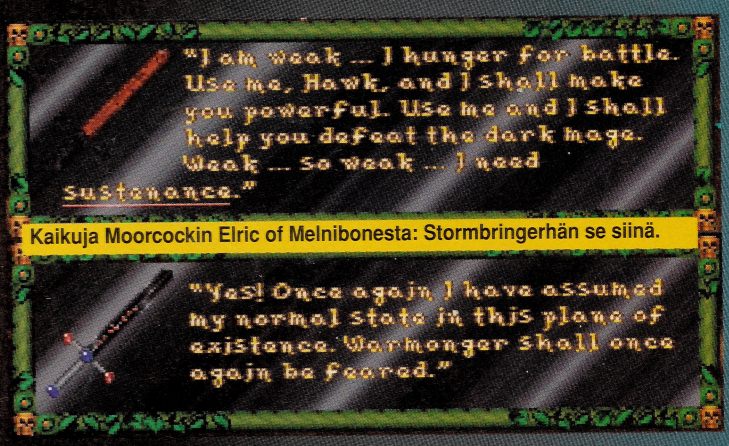
Esineet saa näkyviin joko normaalikoossa tai suurennettuina. Kumpikohan kannattaa?

ottaa esimerkiksi joustavasti toimivista keskusteluista (jotka saa dumpattua printterille). Kun NPC juttelee, on osa sanoista alleviivattuja ja niitä napsauttamalla irtoaa lisätietoja. Näppäimistöön joutuu koskemaan kun NPC tietää jotain mistä ei halua puhua: Darius esimerkiksi tietää missä on Anguksen miekka, mutta pelaaja joutuu itse kirjoittamaan "SWORD".

Ja automaattikartoitus on tietysti mukana. Kartat saa sitäpaitsi dumpattua printterillekin, ja ne oudot yksilöt, joista automaattikartoitus on huijausta, saavat sen pois päältä vain yhden esineen tiputuksella. Automaattikartoitus on paras näkemäni, sillä kartassa näkyvät myös esimerkiksi vivunväännön tulokset, kuten jossain avautuvat ovet.



Puhuvat päät toimivat labyrintin tieto- ja vihejtoimistoina.



Kaikuja Moorcockin Elric of Melnibonesta: Stormbringerhän se siinä.



Suuri sankarimme surmaa samurait.

Kepillä tuettua

Valitettavasti kehut eivät ylety itse pelinäyttöön asti. Sankari harppoo tavalla, jolla normaaliihmisen selkä olisi poikki alta aikayksikön. Onneksi sankarin selkä on vahvistettu takakautta pujotetulla terässeipäällä, joka on otettu huomioon animoinnissakin. Plussana taas käytössä olevat aseet ja haarniskat muuttavat sankarin ulkonäköä. Ääniefektejä olisi saanut olla lisääkin.

Harmittavasti hahmo liikkuu noin sentin loikkauksin ja seinissä on näkymättömiä jatkeita. Eli kun näyttää, että kuopan ja seinän välissä on kieleke, jota pitkin kaatokännissä oleva tasapainohäiriöistä kärsivä puujaloilla kävelevä sokea reaalimaailmassa kevyesti pääsisi, ei sankarimme siitä selviä. Näkymättömät esteet pysäyttävät myös pitkän matkan projektiilit. Hirviöt ovat yleensä ottaen ihan siedettävän näköisiä, mutta taustat ovat varsin tylsiä monotonisen näköisiä käytäviä.

Taistelu saa arvosanakseen hyvä. Plussaa rapisee siitä, että halutessaan hahmo voi pitää kummassakin kädessä miekkaa ja huidella niillä sekä siitä, että kahden iskutyylin lisäksi voi hirviötä vielä heittääkin aseella. Hahmo pitää manuaalisesti kääntää osapuilleen hirviön suuntaan, jotta iskut osuvat. Haarniskat ja kilvet eivät vaikuta hirviön osumamahdollisuuksiin, vaan imevät vahinkoa, mikä on huomattavasti realistisempaa kuin esimerkiksi AD&D:ssä.

Pitkän matkana aseissa, kuten jousissa ja loitsuissa ongelmana on, että hirviö usein jää ruudun ulkopuolelle ja hahmo ampuu suorassa linjassa. Onneksi osumasektori ei ole millintarkka. Joka tapauksessa jonkinlainen automaattitähtäys olisi pitänyt asentaa mukaan.

Pelinä The Summoning jää reippaasti plussan puolelle hipoen huippupeliä. Käytävät ovat sopivan kokoisia ja sankari liikkuu niissä ripeästi. Hirviöt tarjoavat hyvän vastuksen ja erilaiset pulmat ovat (yleensä) sopivan yksinkertaisia, jotta hitaammallakin kellotaajuudella varustettu yksilö niistä selviää.

Sanoisinpa suorastaan että The Summoning on melkein isometrinen Dungeon Master.

Nnirvi



SSI/U.S.Gold
PC (Amiga tulossa)
350,–
Grafiikka: VGA
Äänet: Adlib, Roland
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 3,5 megatavua
Isometrinen roolipeli
Testattu: 386 VGA SB



Toteutus
Ajatuksella kehitetty ympäristö ja käyttöliittymä, oivallinen alkumusiikki, mutta pääsprite ja taustat ovat lievä pettymys.

Kynnys
Englantia tarvitaan, mutta muuten helppo pelata.

Yhteenveto
Hyvä, menevä ja pelattava roolipeli, jossa toiminta ja tuuminta ovat tasapainossa.





Ripustettuna, ei roikotettuna:

James Bond korkkaa pullon Velvet Clique -shamppanjaa ja saa sormiaan näpsäyttämällä naisen. KGB:n Maksim Rukovin elämä on huomattavasti karumpaa: juomana on kitkerä votka ja nainen hyväksyy vain dollareita. Etukäteen.

Paikka: Neuvostoliitto. Aika: perestroika.

Maksim Rukov on juuri saanut siirron GRU:sta KGB:n osastolle P, jonka tehtävä on tutkia KGB:n sisäistä korruptiota. Eversti Volkov nakittaa Rukovia yksityisetsivä Golitsinin murhalla, sillä tapaukseen saattaa liittyä joku KGB:stä. Mutta rutiinijuttu alkaa paisua kuin imperialistien rappio: juttuun alkaa sotkeutua itämafiaa, lihakaupan koukuissa riippuvia ruumiita, huumeita, väkivaltapornovideoita, KGB:n riveissä piileskeleviä rikollisia, outoja salaliittoja, Maksimin vanhempien murha Afganistanissa ja vanhoillisen siiven vallankaappausyritys Gorban pään menoksi.

Dunesta tuttu Cryo on tehnyt KGB:stä staattisiin ruutuihin pohjautuvan seikkailupelin, joka muistuttaa vahvasti ryhmän edellisen pelin Dunen "seikkailuosuuksia". Animaatiota ei tällä kertaa pahemmin ole. Graafisesta ulkoasustaan huolimatta KGB on lähinnä sukua tekstiseikkailuille, joskin sanaakaan ei, Leninin kiitos, tarvitse kirjoittaa, vaan peli sujuu hiirellä eikä yhtään hassummin sujukaan. Eläköön proletariaatin kekseliäisyys!.

Käyttöliittymä on hyvä. Oikealla hiirennappulalla esiin ponnahtaa toimintomenu, joka on eri inventaario- ja toimintaruuduissa. "Älykäs osoitin" vaihtuu automaattisesti osoittamaan esineelle tms. suoritettavaa perustoimintaa, kuten vaikka KATSO ja MENE. Mikäli kursori vilkkuu, sisältää tarkastelun kohde jotain mukaanotettavaa. Menusta löytyy myös eksoottisempia toimintoja, kuten KUUNTELE, TAPPELE ja PIILOUDU, sekä ruumiiden liikuttelemiseen tarkoitettu SIIRRÄ. Liittymässä on pikkaisen oudohkoja juttuja: esineet otetaan LOOKilla ja USE-toiminnolla saa käsiteltyä vain asioita, joita ei voi ottaa, kuten WC-pönttöjä. (Da, KGB:ssä joutuu työläisluokan James Bond välillä suorittamaan luonnollisia tarpeitaan, jottei kierrätetty votka valahda punteista ulos).

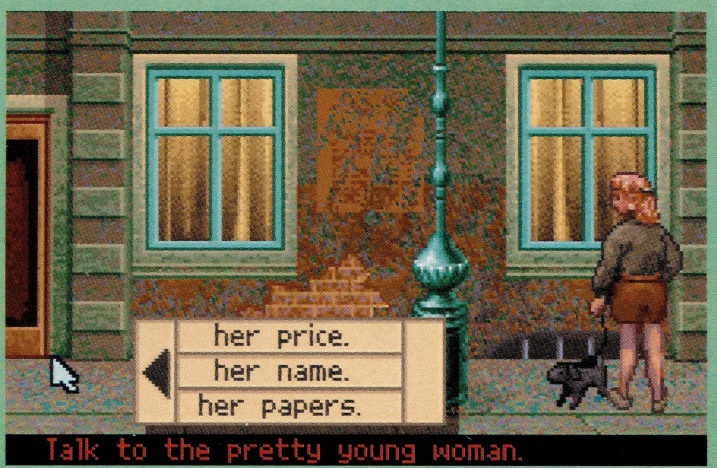
Keskustelu sujuu menuista vaihtoehtoja valitsemalla, mutta ihmisiä ei kannata turhaan ärsyttää, ettei peli pääty lyhyeen. Toisaalta taas pitää oikeaan aikaan olla armoton KGB-upseeri.

Erillisessä inventaarioruudussa voi esineitä katsoa, ottaa, käyttää ja tuhota. Esineitä ei kovin vapaasti voi käyttää ihmisiin vaan pääasiassa toisiinsa. Melkoinen osa tavaroista on vielä täysin turhia pelaajan kiusaksi.

Kuolema (tai saman asian ajava "siirto muihin tehtäviin") korjaa satoa masentavalla taajuudella ja raakuudella, joskin koiranruuaksi joutuminen, snuff-videon miespääosa ja muut vähemmän mukavat veivinheittotyylit kommentoidaan vain tekstimuodossa. Onneksi Cryon pojat ovat ottaneet helposti kuolemisen huomioon, sillä BACKTRACKilla pääsee muutaman siirron taaksepäin, valitettavasti joskus samaan mattitilanteeseen, jota yritti välttää. Tallennettuja tilanteita on vain neljä, mikä on liian vähän. Outo,



Leningradin osaston tympeä esimies.



Jos et tiedä, miten keskustelu aloitetaan...



Maksim - Mustin herkkua.



Viimeni on Rukov, Maksim Rukov



Kylmähuone täynnä ruumiita.



Kuolleen naisensa järkyttämä Verto on helppo saalis oven takana väijyvälle Rukoville.

eikä edes niin käyttökelpoinen ominaisuus on REPLAY, jolla pääsee selaamaan toimintojaan varsin pitkälle taaksepäin.

Cryo puristi Duneen vallan erinomaista grafiikkaa ja ääntä, mutta KGB ei ole onnistunut yhtä hyvin. Hahmojen lähikuvakarikatyyrit ovat onnistuneita ja sopivan neuvostohenkisiä, mutta muuten grafiikka on keskitasoisen näköistä. Animaatiota ei ole lainkaan: huoneeseen saapuva henkilö esimerkiksi ilmestyy paikalle kuin Enterprisen siirtämänä. Itse asiassa se ei hirveästi kuitenkaan haittaa. Ääniefektejä ei ole, mutta kuudesta kappaleesta koostuva taustamusiikki on huimasti keskitasoa parempaa.



Esteettisenä elämyksenä ei KGB siis ole vavahduttava kokemus, mutta pelissä on erittäin vahvoja pointteja: juoni on hyvin kirjoitettu ja kiinnostava. Paranoidinen tunnelma saa istumaan tuolin reunalla ja vaikeustaso on sitä luokkaa, että aivoparat saavat palovammoja. Ranskalaiseen tyyliin KGB sisältää hillittyä ja hyvin peliin sopivaa huumoria, ja välillä välähtävä raakuus tasapainottaa sopivasti.

Vaikka käyttöliityntä tuntuu turhan rajoittavalta, viehättää KGB:ssä sen realistisuus. Ongelmat eivät ole surrealistia, vaan vaikeudestaan huolimatta aivan järkeenkäypiä (ja tuntuvat itsestäänselvyyksiltä jahka ne on selvittänyt). Vaikeustasoa lisää ajan kuluminen: tietyissä paikoissa on oltava jokseenkin oikeaan aikaan tai peli pysähtyy kuin toveri Kanan lento.

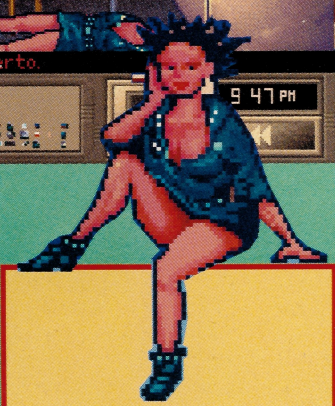




KGB on onnistunut peli, mutta vaatii pelaajalta sitkeyttä, älyä, nokkeluutta ja ennen kaikkea kielitaitoa.

Nnirvi

Virgin
PC (Amiga tulossa)
350,–
Grafiikka: VGA
ÄÄni: Adlib, SB, Roland
Ohjaus: H
Kiintolevy: 2,5 megatavua
Seikkailupeli
Testattu: 386 VGA

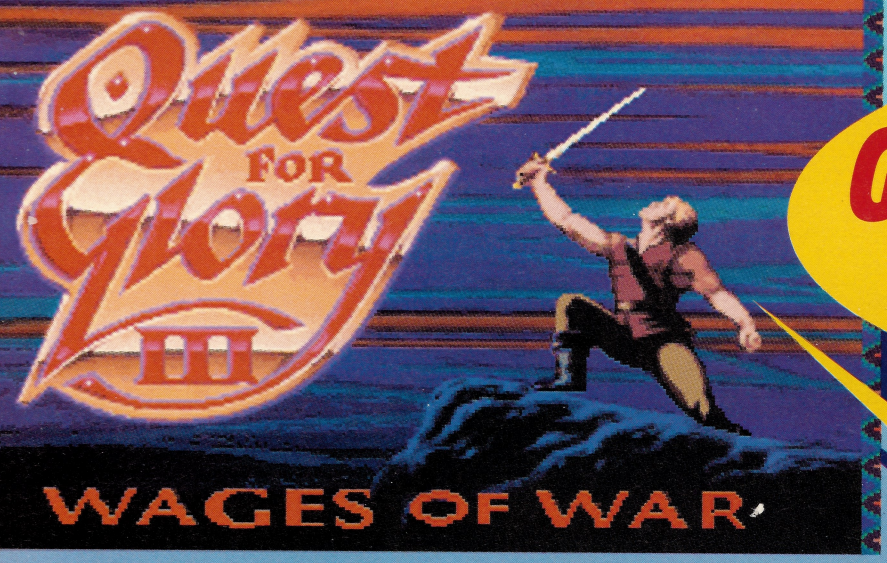


Toteutus
Mielenkiintoisen näköisiä lähikuvia, keksinkertaisia taustoja. Hyvää musiikkia, animaatiota ei lainkaan. Riittävän hyvä käyttäjäliityntä, joskin vähän rajoittava.

Kynnys
Kielitaitoa vaativa ja armoton. Sen verran raaka että lapset! Näpit irti!

Yhteenveto
Tiheätunnelmainen, hyvin neuvostohenkeä emuloiva seikkailupeli, jossa on kiitettävästi imua.

83



Gloria, gloria, halleluja!

●● Kauan kauan sitten, ennen Wing Commanderia, ihmiset ja kissat olivat vielä hyvissä väleissä, jopa niin hyvissä, että ihmissankari ja linotauripaladiini ystävystyivät. Nyt onnen auvola on kuitenkin rikkoutumassa, sillä pahat(?) leopardimiehet suunnittelevat sotaa kissoja ja ihmisiä vastaan linotaurin kotiseudulla.



Quest for Glory 3 on peli, jota meikäläinen on odottanut kieli pitkällä ajan, joka tuntuu jo vuosilta. Nyt kun tämä kaunokainen on saapunut markkinoille, on työaikaa mennyt "hukkaan" kymmeniä tunteja, ja kaksi hiirtä testannut valmistajansa takuusopimuksen paikkansa pitävyyden.

Itäinen Fricania

Quest for Glory 3 – The Wages of War sijoittuu itäiseen Fricaniaan, jossa asustavat varsin oudot rodut. Ihmisten lisäksi paikkaa kansoittavat linotaurit, ylväät leijonan ja ihmisen risteytykset, Simbanit, aavikon ihmisheimolaiset sekä lukuisat outoudet, kuten sivistyneet apinat ja liskomiehet.

Sankarimme keskustelee velhotar Azizan kanssa, joka esittää epäilyksen, ettei Ad Avis olekaan kuollut. Epäilykset vain lisääntyvät, kun Rakeeshin puoliso, Kreesha kutsuu aviosiippansa kotiin auttamaan rauhan säilyttämisessä.

Pian käy ilmi, että linotaurien ystävät simbanit ovat valmiita käymään läheisten leopardimiesten heimon kimppuun. Simbanien ja leopardien välit eivät ole olleet lämpimät, mutta suurimmilta konflikteilta on sentään vältytty. Nyt näyttää siltä, että simbanit ovat varastaneet leopardimiesten taikarummun ja edelliset puolestaan jälkimmäisten kuolonkeihään. Se tietää sotaa, mikäli esineitä ei palauteta omistajilleen hyvän sään aikana.

Fricanian kaikenkarvaiset asukkaat

Tarnan, Fricanian pääkaupungin sosiaalinen luokkayhteiskunta, on mielenkiintoinen. Asukkaista erottuvat kahtena suurena pääryhmänä ylpeät linotaurit sekä ihmiskauppiaat, jotka pääsääntöisesti pysyttelevät kaupungin laidoilla, erillään "herraskansasta". Linotaurit eivät paljon ihmisistä perusta, mutta sallivat näiden asustaa omassa kaupunginosassaan ja harjoittaa liiketoimiaan basaarissa.

Muita ihmisiä löytyy lähinnä Simbanien kylästä. Heistä ehdottomasti tärkein on naistaistelija Uhura (isänä StarTrek -fani?), joka jätti heimonsa kylän hankkiakseen itselleen lapsen, mutta silti säilyttäen soturin statuksensa.

Seikkailun lomassa pääsemme myös tutustumaan erinäisiin linotaureihin, kuten Rakeeshin vaimokkeeseen, kauniiseen (leijonien mittapuun mukaan) linotaurinaaraaseen sekä Janitaan, todelliseen villikissaan, josta on tarkoitus tulla sankarimme elämänkumppani.

Ensimmäiset kymmenen minuuttia

Ensimmäiset tunnit Glory kolmosen kanssa saattavat hieman hämätä normaaleihin seikkailupeleihin tottunutta pelaajaa. Alussa peli on hyvin perusseikkailupelin oloinen, eikä savannille parane lähteä ennen kuin Rakeesh on saanut suostuteltua veljensä myöntämään lisäaikaa ennen sodan aloittamista.

Quest for Glory -sarjan kaikki seikkailut ovat olleet erittäin avoimia pelaajan keksimille ratkaisuille, eikä kolmonenkaan ole poikkeus. Valinnan vapaus ja erilaiset ratkaisut ongelmiin hahmosta riippuen korostuvat pelatessa. Ensimmäisen läpipeluukerran jälkeen tuorein Glory alkaa vasta avautua nupulleen. Kyse on hyvään kirjaan verrattavissa olevasta asiasta: jokaisella luku/pelikerralla löytää aina jotain uutta. Peli nimittäin jakaantuu kolmeen (itseasiassa neljään) osaan, aivan kuin Indy nelosen Atlantiksen etsintävaihe. Erona on vain se, että polut ovat **täysin** erilaisia kaikkine ongelmineen. Taistelijan, maagin ja varkaan reitit voittoon ovat täysin erilaiset. Bonuksena

kakkosen kunniakkaasti selvittäneet voivat koettaa taitojaan paladiinin reitin parissa.



Hiiripohjainen eläinkoe

Sankarin seikkailut itäisessä Fricaniassa hoituvat hiiren voimin. Aavistin pahaa, mutta helpotus oli suunnaton, kun tutustuin systeemiin. Hiiri sopii peliin mainiosti ja vaikka parseria tuleekin ikävä, korvaa erittäin kaunis taustagrafiikka sen puutteen. Ikoneita on melko paljon ja muutamasta avautuu alivalikko.

Savannilla ja viidakossa liikuttaessa ei kukaan ole yksin. Metsässä mönkii jos jonkinlaisia olioita, jotkut ystävällisiä, toiset vähemmän. Pasifistilinjalla ei pitkälle pötki, vaikka se perimmäisenä tarkoituksena onkin, ja teräs välkkyy useampaan otteeseen. Aluksi outo taistelusysteemi saattaa vieraannuttaa QG-sarjan aiempia ystäviä, mutta yksinkertaisuutensa ansiosta tuo varmasti mukanaan uusia.

Sierra on tehnyt aika uhkarohkean ratkaisun kehittäessään taistelusysteemin hiiren varaan ja rajoittamalla liikkeet neljään (pisto, viilto, suojaus ja väistö). Lisäksi kontrollisysteemi ei aivan heti iskostu selkäytimeen, mutta hetken harjoiteltuaan oppii hutkimaan miekalla ja tikarilla nirrin pois.

Taistelussa voi käyttää teräaseiden lisäksi henkisiä voimia. Loitsiminen hoituu näppärästi klikkaamalla ensin loitsuikonia ja tämän jälkeen haluttua loitsua. Systeemi pelaa mainiosti, kun siihen totuttelee.

Vähämaaginen maailma

Maagia ei jyrää Tarnaa ympäröivillä aavikoilla. Läheisen Simbani-kylän asukkaat vieroksuvat kaikkea maagista ja kutsuvatkin velhoja neideiksi sukupuolesta riippumatta. Sama pätee Tarnan kaupunkiin, jossa ainoa loitsintakykyinen on Rakeeshin vaimoke. Idässä siintävän leopardimieskylän asukkaat taasen ajattelevat aivan toisin. Joutuupa sankarimaagimmekin muun muassa todistelemaan kykynsä heille kovassa kamppailussa demonishamaania vastaan.

Loitsuista sentään löytyy vaikka mitä. Erilaisia hyökkäysloitsuja on puolisenkymmentä, kun loput puolitoistakymmentä liittyvät seikkailun suorittamiseen.

Summa summarum

Glory kolmosessa on edellisten Sierrojen tapaan mielenkiintoinen juoni, kaunista grafiikkaa, erinomaista animaatiota ja hyvä point'n'click -kontrollisysteemi (viimeisin pätee vain LB2:een). Mutta mikä on lumon salaisuus, mikä tekee pelistä kaikkien aikojen parhaan Sierran?

Vastaus löytyy Colen pariskunnan mahtavasta keksinnöstä: peli ei ole pelkkää ongelmien ratkaisuun perustuvaa seikkailupeliä, vaan myös roolipeliä! Omaa hahmoa voi kehittää mihin suuntaan ja miten haluaa. Vikkelää varasta voi koulutella kiipeämään köysiä, akrobatioimaan yms. Paladiini tekee hyviä töitä minkä jaksaa ja maagi syventyy salatieteitten pariin. Lähes kaikkea mieleentulevaa voi kokeilla.

Quest for Glory III on Sierran paras peli tähän asti ja pesee kevyesti kaikki tähänastiset seikkailupelit. Nyt vain on alettava kuolaamaan seuraavaa osaa, Shadows of the Darknessia, mutta odotusaikana: kauppaan mars!

Ossi Mäntylahti

Sierra
PC
350,–
Näyttö: VGA, EGA
Ääni: AdLib, General Midi, Pro audio Spectrum, Roland Mt-32, Sound Blaster, Thunderboard,
Ohjaus: H (N)
Kiintolevy: 7,4 Mt
Seikkailu/roolipeli
Testattu: PC 486 VGA SB





Toteutus

Moittimisen aihetta ei löydy kuin näppäimistöohjauksesta. Äänet ja grafiikka ovat loistavia.

Kynnys

Lucasin häpeään saattavan hiiriohjauksen ansiosta kuka tahansa pääsee peliin sisälle.

Yhteenveto

Paras ikinä vastaan tullut seikkailupeli.

95

PELIT HUIPPU



Kuinka punainen muutetaan valkoiseksi





Öljylähde ja jalostamo yhdessä takaavat rajattomasti polttoainetta provinssin piirissä.

Mikä oli suuri, mahtava, punainen ja hajosi 15 osaan? Kyseessä ei ole auton alle jäänyt turbotomaatti, vaan itänaapurimme, jonka viimeaikaisia tapahtumia Mike Singleton luotaa fiktiivisesti Miragen debyyttipelissä.

Syndikalistisen tasavaltojen konfederaatiota (CSR) on vuosikymmeniä hallinut ehdoton syndikalistinen puolue. Konfederaatio koostuu viidestä valtiosta, jotka vuosisadan vaihteessa muodostivat vanhan Ossianin valtakunnan: Ossia, Ruzakhstan, Belokraine, Moldenia ja Servonia.

Viimeisten kolmen vuoden aikana ovat muutosten tuulet puhaltaneet läpi itäisen mantereen. Yrittäessään elvyttää keskitettyä taloutta syndikalistinen puolue hellitti otettaan kansasta ja esitti pieniä demokraattisia uudistuksia ja markkinatalouden muotoja. Nationalistinen aate virisi uudistusten myötä tasavaltoihin, jonka seurauksena vanha puolue menetti valtaansa ja keskushallinto heikentyi. CSR on ajautunut sisällissodan partaalle.

Siinä kehykset Mike Singletonin näkemykseen muuttuvasta maailmankuvasta. Keskeiset tapahtumat vastaavat peittelemättä Itä-Euroopan maiden etäis- ja lähihistoriaa. Pelaajan tehtävänä on tuoda rauha tasavaltoihin ja niiden myötä koko CSR:ään asettamalla tasavallat, jotka muodostuvat tavallisesti kahdeksasta provinssista, UC:n (United Communities) alaisiksi. Käytännössä pelaajan toimenkuva muistuttaa pikemminkin James Bondia kuin kovan linjan diplomaattia.

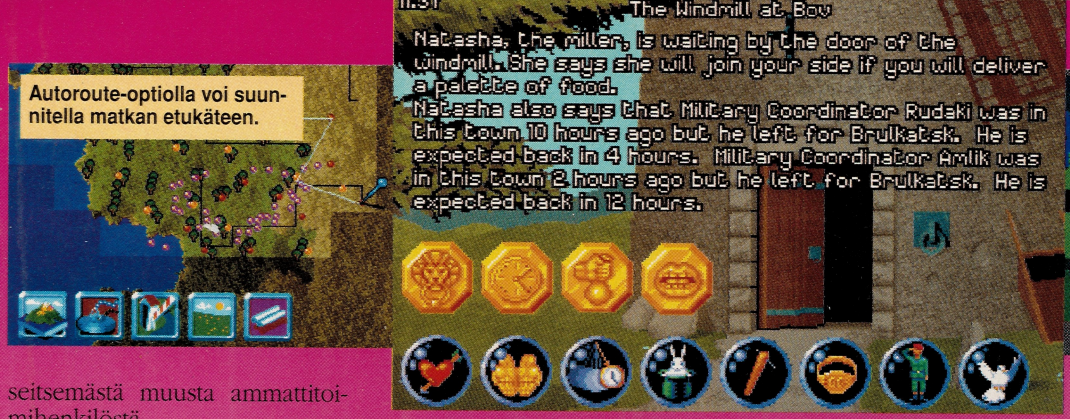


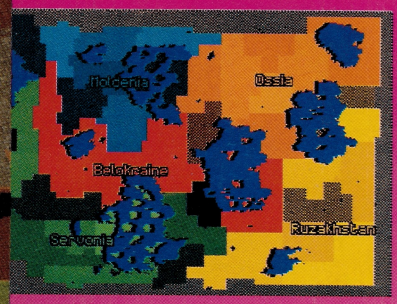
Satunnainen matkailija törmää hylättyyn panssariautoon. Kulkeekohan se?

Nokkimisjärjestys ja rauhansiemenet

CSR:n väestö koostuu viidestä kansallisuudesta. Suurin osa asuttaa vastaavia tasavaltojaan (ossit ovat enemmistö Ossianissa jne.), mutta kansallisuuksia on myös vähemmistöinä, eli esimerkiksi Ossianissa on laajoja rusakkien vähemmistöryhmiä.

CSR:n kansallinen hierarkia koostuu kansallisuuksia johtavista presidenteistä, jotka hallitsevat oman kansansa ammattiyhdistystoimintaa. Ammattiyhdistykset ovat olennainen osa koko peliä (siitä syndikalismi). Presidentin alaisina toimii neljä kuvernööriä, kukin oman puolueensa johdossa. Puolueisiin kuuluu neljä ammattijohtajaa, joiden alaisina toimivat ko. ammattiyhdistykset: lääketieteellinen, sotilaallinen, hallinnollinen ja tekninen ammattiyhdistys. Nämä koostuvat johtajan lisäksi





seitsemästä muusta ammattitoimihenkilöstä.

Rauhan tuominen tasavaltaan onnistuu kahdella tavalla: joko rauhoittamalla tasavallan pääprovinssi ja kaksi muuta, tai kaikki muut provinssit. Tasavallan rauhoituttua jäljelle jääneet alueet asettavat itsensä niin ikään UC:n alaisuuteen.

Rauhantehtävän toteuttamiseen kuuluu neljä pääohjelmaa. Rakennusohjelma vaatii tiettyjen rakennusten haltuunottoa ja rakentamista, tuhoamisohjelma taasen edellyttää rauhalle vaarallisten rakennusten sabotoimista. Pasifikaatio-ohjelman piiriin kuuluu määrältään provinsseittain vaihtelevien CSR:n sotajoukkojen aseista riisuminen.

Etnisen harmonia-ohjelman toteuttamiseksi täytyy saada äänestystukea kansallisilta ryhmiltä, sillä hallituksen kaatumisen myötä etniset ongelmat ovat kiristyneet.

Suoraa toimintaa

Tehtävä alkaa yhdestä CSR:n reunaprovinssista tammikuun 1. päivänä 1993. Jokainen provinssi ja tasavalta on rauhoitettava tietyssä ajassa. Peli tapahtuu kahdella alueella: kartalla ja 3D-maisemissa. Jälkimmäisissä liikutaan kartalta valittujen kohteiden välillä lukuisilla eri ajoneuvoilla, joita kaikkia ihmediplomaattimme osaa ohjata.

Käytännössä peli etenee ottamalla haltuun provinssin kylissä sijaitsevia rakennuksia, kuten tehtaita, voimaloita, tutka-asemia ja pumppuasemia, jotka tuottavat tiettyjä tarvikkeita ja voimavaroja yhdessä tai erikseen. Rakennusten haltuunotto käy käännyttämällä niistä vastuussa olevat tavalliset kansalaiset puolelleen joko antamalla heille tarvikkeita tai taivuttelemalla keskustelemalla. Kansalaiset myös ilmoittavat ammattihenkilöiden liikkeistä.

Rauhanohjelmien toteuttaminen käy suoralla toiminnalla ilman välikäsiä tai ammattitoimihenkilöiden avustuksella. He voivat tarjota erityista apua tai liittyä kokoamiisi ammattikuntiin, jos he saavat tarvikkeita, mitä he vaativat toteuttaakseen lupauksensa. Koska kaikkia päämääriä ei voi saavuttaa omakätisesti, on ammattihenkilöiden värväänminen elintärkeää rauhantyölle.

Tarpeellista tavaraa

Alkuun pääsemiseksi UC on varustanut jamesbondimaisen rauhankyyhkysen vähäisillä resursseilla. Tarvikkeita, jotka jakautuvat kolmeen ryhmään, kerääntyy rakennusten haltuun ottamisen myötä. Hyödykkeitä ovat kulta, ruoka, viini, timantit, lääkkeet, kauppatavara, työkalut ja vaatteet. Sota-ja kuljetusvälineisiin kuuluvat maa-, vesi-, sukellus-ja ilmakulkuneuvot, polttoaine, ammukset ja lupapaperit, jotka helpottavat liikkumista sotilaallisesti rauhattomilla alueilla.

Sekalaisia ovat lääkehoito, palonsammutusyksiköt, lisäaika, jota saa muun muassa moskeijoista, sekä sotayksiköt, joita voi kutsua avuksi taistelutilanteisiin. Myös ilmakuljetukset kuuluvat tähän ryhmään: voit matkan aikana vaihtaa kulkuneuvoa tilaamalla ilmalähetyksen tai siirtyä ilmakuljetuksella vaivatta paikasta paikkaan. Muutoin kulkuneuvoja voi hankkia joko varastamalla vihollisilta tai ottamalla haltuun neutraaleja kulkuneuvoja, esimerkiksi lautan järven rannalta.

Jos provinssissa olo aika ylittyy, konservatiiviset elimet sabotoivat toimiasi sytyttämällä laajoja metsäpaloja, mitkä vähentävät alueiden luonnonvaroja. Tasavallassa vietettävän ajan ylittäminen johtaa ydiniskuihin provinssiin, jossa olet. Tapahtuipa mitä tahansa, joka 50. päivä CSR:n ydinsotauhka kasvaa ja kaiken mentyä poskelleen syttyy atomisota. Valtava taakka yhden miehen harteille!

Mutta Mike, miksi poliittiset kehykset?

Käyttäjäliittymä on muuten joustava ja helppo omaksua, mutta se on joystick-ohjattu. Vaikka tämä ei ole suuri haitta, on se kömpelöhköä. Peliä häiritsevät myös hitaat kartanpiirtorutiinit. Pelaaminen sujuu levykkeiltäkin, mutta kiintovyltä huomattavasti sujuvammin.

Vektorigrafiikka on, ihme ja kumma, hitaampaa kuin Flames of Freedomissa, eikä kovin notkeatakaan. Kuitenkin maasto on miellyttävää korkeuseroineen ja elävine merenpintoineen. Bittikarttagrafiikka on selkeätä ja pelkistetyn tyylikästä miellyttävissä väreissään. Ääniefektit ovat normaaleja rytinöitä. Pelin aikana soi jatkuvasti taustalla kömpelö sovitus Igor Stravinskyn Tulilintu-baletista, jota ei saa kytkettyä pois!

Kuulostaapa Ashes of Empire kuinka mielenkiintoiselta tahansa, sortuu se yksitoikkoisuuteen. Koko peli käsittää pidemmän päälle vain monotoonista rakennusten haltuun ottoa ja ammattihenkilöiden etsimistä. Jo yhden pienen provinssin rauhoittaminen saattaa viedä useita tunteja ja kun provinsseja on 42, edessä on melkoisen aikaavievä ja pitkästyttävä prosessi, vaikka peli itse asiassa ei ole kovin vaikea.

Kokonaisuuden tiivistäminen vaikkapa pienemmän piirin agenttiseikkailuksi olisi auttanut luomaan Ashesista tunnelmallisen, sillä poliittisen strategian langat ovat Mike Singletonin käsissä suoraviivaista toimintaa sekä naiivia ja ohutta strategiaa. Pähkinänkuoressa: Ashes on kelpo tuote, mutta säälittävä poliittisena simulaationa, sillä nimenomaan sellainen peli yrittää olla.

J & P. Piira

Mirage
Amiga (PC tulossa)
350,–
Amiga 1 Mt, tukee lisälevyasemaa/kiintolevyä (perusmuistia väh. 1,5 Mt)
Muuta: Kiintolevytilaa noin 2,3 Mt
Strategia/seikkailupeli
Testattu: Amiga 3 Mt + kiintolevy, Amiga 1 Mt



Sotatarvikkeita. Tähän mennessä on provinssin piirissä taattu rajattomasti ammuksia.

Toteutus

Jähmeät, mutta mukavat polygonit sekä miellyttävä ja selkeä bittikarttagrafiikka. Helppo käyttöjärjestelmä, mutta kunpa tulilintu joutuisi sateeseen...

Kynnys

Manuaali on luettava, mutta peli on helppo sisäistää. Mukana seuraa myös opetusvideo.

Yhteenveto

"Strategianero" Singleton voisi palata takaisin agenttiseikkailuihin. Poliittisten pelien tekijäksi hänestä ei ole, sillä Ashes on naiivi ja yksitoikkoinen.

80

TRIOSOFT

Joulun huimimmat tarjoukset. Nämä tarjoukset voimassa vuoden loppuun SEKÄ POSTIMYYNNISSÄ ETTÄ LIIKKEISSÄMME TAMPEREELLA, VANTAALLA JA LAHDESSA.

AMIGA

Indiana Jones Fate of ATLANTIS 240,-
-seikkailujen sankari lopulta Amigalle

Nigel Mansell World Championship 185,-
-maailmanmestarin nimikkopeli

Wing Commander 249,-
-pitkä odotus on ohi

Wizkid 185,-
-yliveto toimintapeli, hulvatonta huumoria

Zool 185,-
-toimintaseikkailujen uusi ykkönen

PC 3.5"

Formula One Grand Prix 280,-
-paras autopeli lopultakin PC:lle

Legend of Valour 250,-
-joka suhteessa massiivinen seikkailu
olisiko tämä VUODEN PELI

Space Quest V 280,-
-huimanhauska jatko-osa Sierran avaruusoopperaan

Task Force 1942 295,-
-Microprosen huippurealistinen laivastosimulaatori

Wayne Gretzky Hockey III 280,-
-uusin versio parhaasta tietokonekiekkopelistä

X-Wing 280,-
-Lucasfilmin tosijäreä avaruuspeli

JOULUN LISÄTARJOUKSET. Nämä ovat voimassa postimyynnissä JA liikkeissämme, mikäli tavaraa on paikalla. Erät ovat rajoitettuja.

AMIGA

4 D Sports Boxing	80,-
Cadaver	80,-
Centrefold Squares	49,-
Chessmaster 2100	120,-
Final Blow	49,-
Fool´s Errand	29,-
Golden Axe	39,-
Hudson Hawk	60,-
International Ice Hockey	50,-
Magic Fly	39,-
Magnetic Scrolls Compilation	100,-
Midwinter 2 Flames of Freedom	120,-
Paperboy 2	80,-
Rally Cross	39,-
Smash TV	60,-
Space Gun	80,-
Strip Poker	49,-
Toki	80,-
TV Sports Football	80,-
Virtual Worlds (kokoelma)	120,-

PC 3.5"

4 D Sports Driving	100,-
Atomino	80,-
Battletech II	120,-
Blade Warrior	49,-
Centrefold Squares	39,-
Die Hard 2	80,-
Fantasy Pak	80,-
Golf Doctor	49,-
Moto Grand Prix	60,-
Oil´s Well	100,-
Pitfighter	100,-
Predator II	60,-
Sleeping Gods Lie	39,-
Sporting Triangles	49,-
Strip Poker	49,-
Volfied	29,-
Winter Supersports	80,-
Xenon	39,-

ST

Cisco Heat	50,-
Darkman	80,-
Dungeon Master	120,-
First Samurai	80,-
Hoyle´s Book of Games II	100,-
Lost Patrol	80,-
Robocop 2	60,-
Rodland	80,-
Rolling Ronny	50,-
Shadowgate	30,-
Smash TV	80,-
Space Gun	80,-
Toki	80,-
Total Recall	60,-
Turbo GT	30,-
Wild Wheels	80,-

COMMODORE KASETTI

3 D Construction Kit (ei videota)	100,-
Dominator	20,-
Magic Madness	25,-
Pitfighter	40,-
Rally Cross	25,-
Virtual Worlds (kokoelma)	50,-
War Play	25,-

COMMODORE DISKETTI

Atomic Robokid	20,-
Final Blow	40,-
International Ice Hockey	30,-
James Bond Collection	40,-
King´s Bounty	50,-
Ninja Hamster	20,-
Operation Wolf	40,-
Predator 2	40,-
Rodland	40,-

Liikkeissämme on näiden lisäksi runsaasti erilaisia tarjouspelejä kaikille koneille samoissa hintaryhmissä. Varsinkin kuusnelosen tarjouksia on runsaasti. Tule katsomaan tai soita ja kysy päivän erikoiset.

Amiga/ST

3D Construction Kit II	395,- /395,-
Addams Family Scavenger Hunt	195,- /195,-
Adventures Compilation (kok.)	280,-/280,-
Airbus A 320 (1meg)	295,-/
Air Support	195,-/
Amberstar	195,- /195,-
Amos	390,-/
AMOS Professional	480,-/
Amos 3D	280,-/
Amos Compiler	230,-/
Aquatic Games	195,-/
Archie Mac Leans Pool	195,-/
Assasin	195,-/
Ashes of Empire	260,-/
A-Train	270,-/
Bane of the Cosmic forge (1 meg)	280,-
Battle Isle Datadisk	159,-/
Battletoads	195,- /195,-
Blade of Destiny	240,-/
Caesar	240,-/
Campaign	250,-/250,-
Carl Lewis Challenge	209,- /209,-
Castle of Dr Brain (1 meg, lisälevari)	290,-/
Chaos Engine	240,-/
Chart Attack	250,-/250,-
Civilization	280,-/
Conflict, Korea (1 meg)	260,-
Conflict, Middle East (1 meg)	260,-/
Cool World	195,-/
Daemonsgate	280,-/
Dark Queen of Krynn (1 meg)	250,-/
Dungeon Master & Chaos Strikes Back	220,- /220,-
Crusaders of the Dark Savant	280,-/
Cytron	220,-/
Dream Team (kokoelma)	220,-/220,-
Epic	240,- /240,-
Eye of the Beholder 2 (1 meg)	250,-/
F15 Strike Eagle 2 (1meg)	280,- /280,-
Fire & Ice	220,- /220,-
Flashback	250,-/
Floor 13	250,-/
Formula One Grand Prix (Microprose)	280,- /280,-
Great Nanavi Battles	
Hero Quest	195,- /195,-
Hero Quest - Return of the Witchlord (lisäosa)	149,-/
Hostile Breed	240,-/
Humans	250,-/
Imperium	90,- /90,-
Indy - Fate of Atlantis	259,-
Indy - Fate of Atlantis Action Game	220,-/
International Sports Challenge	220,- /220,-
Jaguar XJ	220,- /220,-
James Pond 2 Robocod	240,- /240,-
Jimmy White Whirlwind Snooker	250,- /250,-
KGB	240,-/
Knights of the Sky (1 meg)	290,- /280,-
Lethal Weapon	195,-/195,-
Lemmings 2	240,- /240,-
Links (vaatii kovalevyn)	300,-/
Lords of the Rings	250,-/
Lotus 3 The Final Challenge	195,-/
Lure of the Temptress	260,-/
Manager	240,-/
McDonalds Land	
Military Compilation	250,- /250,-
Motorhead	220,-/
No Greater Glory (1 meg)	260,-/
Ocean Golf	
Pinball Dreams	220,-/
Pinball Fantasies	220,-/
Pools of Darkness (1 meg)	260,-/
Premiere	250,-/
Project X	220,- /220,-
Putty	195,-/
Railroad Tycoon (1 meg)	280,- /280,-
Rainbow Collection	220,- /220,-
Rampart	250,-/
Robosport	260,-/
R-Type 2	195,- /195,-
Secret of the Silver Blades (1 meg)	240,-/
Shadow of the Beast III	195,-/
Sim Earth	260,-/
Space Crusade	195,- /195,-
Space Shuttle	290,-/
Special Forces (1 meg)	250,- /250,-
Sports Compilation	250,- /250,-
Streetfighter II	195,-/
Troddlers	195,-/
STOS 3 D	/280,-
Stunt Island	250,-/
Utopia - The New Worlds (lisäosa)	125,- /125,-
Vikings	220,-/
Wayne Gretzky 2 (1 meg)	260,-/
Willy Beamish (1 meg, lisälev.)	290,-/
Wing Commander	250,-/
Wizkid	220,-/
Zool	220,-/

PC - Pelit 3.5"

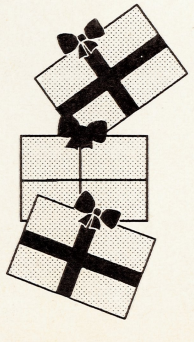
3 D Construction Kit II	395,-
Aces of the Pacific	319,-
Aces over Europe	330,-
Airbucks	290,-
Air Force	330,-
Amazon	280,-
American Football	
Armourdergeddon	
Ashes of Empire	300,-
Atac	300,-
A-Train	300,-
B-17 Flying Fortress	319,-
Bane of the Cosmic Forge	300,-
Battle for Arrakis	
Battlechess 4000	260,-
Birds of Prey	300,-
Black Crypt	260,-
Blade of Destiny	260,-
Caesar	290,-
Campaign	290,-
Captive	280,-
Carl Lewis Challenge	250,-
Carriers at War	280,-
Carrier Strike	280,-
Castle of Dr Brain	290,-
Castle of Dr. Wolfenstein	330,-
Castles II	260,-
Challenge of the Five Realms	300,-
Championship Manager	250,-
Chessmaster 3000	300,-
Civilization	300,-
Cobra Mission	280,-
Conquest of Longbow	300,-
Creepers	
Crisis in the Kremlin	300,-
Crusaders of the Dark Savant	300,-
Daemonsgate	290,-
Darklands	330,-
Darkseed	300,-
Dark Sun	
David Leadbetter´sGolf	319,-
Death Knights of Krynn	260,-
Dream Team (kokoelma)	250,-
Dungeon Master	250,-
Epic	280,-
Eternamn	250,-
Eye of the Beholder 2	300,-
F-15 Strike Eagle III	330,-
Falcon 3.0	320,-
Falcon 3.0 Datadisk	195,-
Flashback	280,-
Games - Summer Challenge	280,-
Gateway	280,-
Global Effect	250,-
Great Naval Battles	300,-
Gunship 2000	280,-
Gunship 2000 Datadisk	195,-
Hardball III	280,-
Heroes of the 357	290,-
Humans	250,-
Incredible Machine	280,-
Indy - Fate of Atlantis	300,-
International Sports Challenge	260,-
Island of Dr. Brain	290,-
Jimmy White Whirlwind Snooker	290,-
John Madden II	250,-
Johnny Castaway	
Jotune	
KGB	300,-
King´s Quest VI	330,-
Larry 5	300,-
Laser Squard	250,-
Laura Bow II - Dagger of Amon Ra	300,-
Leather Weapon	240,-
Legacy	330,-
Lemmings Datadisk	145,-
Lemmings 2	260,-
Line in the Sand	280,-
Links 386 Pro	330,-
Lost Files of Sherlock Holmes	319,-
Lure of Temptress	280,-
Mantis	330,-
Might & Magic Xeen	319,-
NCAA Basketball	260,-
Nigel Mansell World Championship	250,-
No Greater Glory	250,-
Ocean Golf	
Populous 2	280,-
Prophery of the Shadow	260,-
Quest for Glory III	300,-
Red Baron Mission Builder	195,-
Rex Nebular	300,-
Robosport	280,-
Rome AD92	280,-
Sabre Team	
Secret of Monkey Island 2	280,-
Secret Weapons of Luftwaffe	300,-
- lisäosa Dornier DO 335	169,-
- lisäosa Heinkel He-162	169,-
- lisäosa P-38	169,-
- lisäosa P-80	169,-
Shadowlands	250,-
Siege	290,-
Special Forces	300,-
Spellcasting	301,-
Spring Break	280,-
Steel Empire	290,-
Summoning	280,-
SuperTetris	280,-
Theatre of War	280,-
Their Finest Missions Datadisk	125,-
Tornado	319,-
Toyota Celica GT Rally	250,-
Treasures of the Savage Frontier	280,-
Turbo Science	
Two Towers (Lord of the Rings II)	260,-
Ultima VII Force of Virtue	195,-
Ultima Trilogy 2	300,-
Ultima Underworld	319,-
UMS 2	300,-
UMS 2 Planet Editor	195,-
Utopia	250,-
V for Victory	280,-
Waxworks	260,-
Wing Commander 2	300,-
- lisäosa Special Operations	169,-
- lisäosa Special Operations 2	169,-
- lisälevy Speech Accessory	169,-
World Tennis Championships	280,-
WWF Wrestling II	280,-

Commodore 64

kasetti/disketti

2 Hot 2 Handle (kokoelma)	140,- /199,-
Addams Family	89,- /135,-
Bonanza Brothers	89,- /139,-
Budokan	95,- /129,-
Chart Attack (kokoelma)	140,- /199,-
Creatures 2	89,- /135,-
Die Hard 2	89,- /135,-
Dream Team (kokoelma)	135,- /195,-
Dynablasters	125,- /159,-
Euro Football Champ	89,- /129,-
Gateway to Savage Frontier	/195,-
Hero Quest	85,- /129,-
Hero Quest - Return of the Witchlord (lisäosa)	59,- /79,-
Hook	95,- /125,-
Hudson Hawk	85,- /135,-
Indy Heat	89,- /135,-
Moonfall	89,- /135,-
Pitfighter	85,- /135,-
Power Hits (10 pelin kokoelma)	/239,-
Rainbow Collection	120,- /185,-
Smash TV	89,- /135,-
Space Crusade	89,- /135,-
Space Gun	89,- /135,-
Soccer Stars	125,- /195,-
Turbo Charge	89,- /135,-
Turtles 2 - Coin Op	95,- /139,-
Ultima Trilogy 2	/250,-

Lista on laadittu pelitalojen antamien saatavuustietojen perusteella ja muutokset ilmestymisaikatauluissa tai saatavuudessa ovat mahdollisia. Jos listasta puuttuu hinta, sitä ei ollut tiedossa painatushetkellä. Muitakin kuin listassa ilmoitettuja uutuuksia on saatavana - ja tietysti myös vanhoja pelejä. Aina kannattaa kysyä.



AMIGAN TARVIKKEET JA HYÖTYOHJELMAT

Lisälevyasema	495,-
Levyasema, sisäinen A500	495,-
Boottiselektori	99,-
Virussuojain levyasemaporttiin	79,-
MIDI	179,-
MIDIkaapeli	60,-
Äänendigitoija Technosound Turbo -stereo, mukana hyvä ohjelmisto	495,-
Dr Ts MIDI Recording Studio	250,-
Deluxe Paint IV -vaatii vähintään megan muistin	495,-
Real 3D Jr NYT VAIN	750,-
Andio Sculpture	240,-
Lisämuisti 512 K/ A500	250,-
Lisämuisti 1 M/ A600	

Pyydä tarjouksemme Amigan kiintolevypaketeista!

PC:n ÄÄNIKORTIT

Saatavana kaikki suosikit
THUNDERBOARD
PRO AUDIO SPECTRUM PLUS
PRO AUDIO SPECTRUM 16
SOUNDBLASTER 2.0
SOUNDBLASTER PRO II MIDI

Pyydä tarjous!
Konepaketin kanssa, pelipaketin kanssa, joystickin kanssa, kaiuttimien kanssa.
Tai ilman. Nyt saatavana myös Multimedia-paketti.

JOYSTICKIT

Magic	39,-
Fighter	49,-
Magnum	50,-
Navigator	139,-
Arcade	149,-
Pro 9000 Deluxe	199,-
Gravis	220,-

TAC-2

Taas vuoden eniten myyty joystick NYT JOULUKSI TASARAHALLA

69,-

FUSION CD PACK MULTIMEDIA-kokonaisuus:

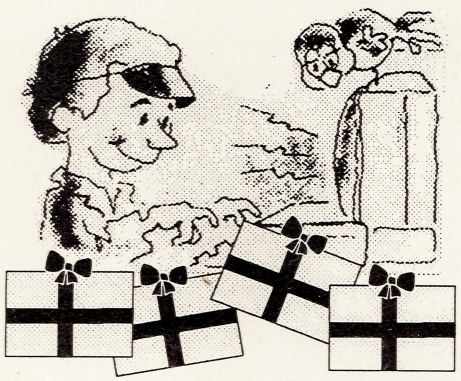
Pro Audio Spectrum 16
Sony CD-ROM asema
kaiuttimet, kaapelit
iso annos CD-ROM-ohjelmia,
mm. Compton´s Encyclopedia, Wing Commander II
... ja vielä joystick kaupan päälle.

4.990,-

MIRACLE 3250,-

Mainio pianonsoiton opettaja. Paketissa mukana ohjelmapaketti ja kosketinsoitin.
PC tai Amiga.

PELI PER PELI.
POSTIASIAKKAIDEN EXTRA: jokaista tilaamaasi täysihintaista (yli 100 mk) Amiga/ST-peliä kohti lisäämme vielä lähetykseesi valitsemamme peliyllärin (niin kauan kuin ylläreitä riittää - eli aika kauan - jos yllärit loppuvat, saat vastaavasti alennusta hinnoista).



PUHELINPÄIVYSTYS NYT ARKISIN 8–20.

TILAUSKORTTI

Tilaan seuraavat tuotteet	HINTA	DISKETTI	KASETTI
Varalle, jos jokin on loppunut kesken			

Mikro _____
Nimi _____
Osoite _____
Postinumero _____
Paikkakunta _____

_____
Alle 18-vuotiaalta huoltajan allekirjoitus

Lähetyksen hintaan lisätään toimituskulut 30 mk.

TRIOSOFT MAKSAA POSTI-MAKSUN

TRIOSOFT
Sopimus 33520/3
33003 TAMPERE

TRIOSOFT

PL 78 33211 TAMPERE

ark. 10 - 18, lauantai 9 - 15
Voit soittaa meille myös aukioloaikojen ulkopuolella - vastaamme jos olemme puhelimen ääressä!

LIIKKEET:

Kuninkaankatu 10, 33210 TAMPERE
931-130 292
Kultarikontie 1, 01300 VANTAA
90 - 835 566
Aleksanterinkatu 20, LAHTI
918 - 752 8566

Tämän ilmoituksen hinnat ja tarjoukset ovat POSTIMYYNTIHINTOJA.



LOTUS III
THE ULTIMATE CHALLENGE

Liikaa Lotusta?

●● Gremlin on harvinaisen tasokas pelitalo. Silti saman pelin kolmas osa tuntuu jo rahastukselta. Mitä vielä parempaa kolmas versio voisi tarjota?

Tämän pelin voisi kuitata hyvin lyhyesti: kyseessä on Lotus-pelien aikaisempien osien symbioosi. Yhteenliitettyjen Amigojen nelinpelimahdollisuus on tosin kadonnut matkan varrelle ja tilalle on tullut maailmankaikkeuden helppokäyttöisin rataeditori. Mitään merkittävää uutta peli ei kumminkaan tarjoa.

Niille, jotka eivät jostain käsittämättömästä syystä ole koskaan törmänneet sarjan aikaisempiin osiin, lienee lyhyt kertaus paikallaan. Ensimmäisessä osassa ajettiin ratakierros kerrallaan, jatkoonpääsyn vaatimuksena oli kierroksen lopussa kymmenen parhaan joukkoon sijoittuminen. Lotus II:ssa taas ajettiin Outrun-tyyliin kelloa vastaan vaihe kerrallaan. Molemmat pelivaihtoehdot ovat mukana uusimmassa versiossa.

Lotus III tarjoaa periaatteessa sen mitä siltä sopiikin odottaa. Hyvä, nopea grafiikka on itsestäänselvyys. Erilaisia sää- ja rataolosuhteita on riittävästi, samoin valmiita ratoja. Jaetun ruudun kaksinpeli on luonnollisesti mukana. Autoa on todella helppo ohjata, radan vierusrakenteisiin törmääminen ei juuri menoa hidasta. Valittavana on kolme erilaista Lotusta. Kolareita ei sopimusteknisistä syistä johtuen edelleenkään nähdä.

Häkellyttävää onkin, että peli ei juuri innosta, addikti ei yllätä. Itse asiassa sarjan ensimmäinen osa jää loppujen lopuksi puutteistaankin huolimatta siksi parhaimmaksi Lotus-peliksi, todelliseksi Amiga-klassikoksi. Vaikka ajaminen on edelleen mukavaa ja sujuvaa, pelistä jää uupumaan se jokin. Ehkäpä peli on jopa liian helppo kokeneelle lotustelijalle, ehkäpä kokonaan uusia ratavaihtoehtoja ja ominaisuuksia on liian vähän.

Pelin tärkein uusi innovaatio on RECS-rataeditori, jonka avulla umpeloinkin ihmisyksilö voi suunnitella oman radan. Periaatteessa vaikkapa oman nimen syöttäminen koneeseen riittää. Viitseliäämpi voi liukusäätimien avulla muokata radan mieleisekseen. Esimerkiksi kurvi- ja mäkisyyssäätimien asettaminen 100 prosenttiin takaa mutkaisen ja mäkisen haasteen.



Valmis rata tallennetaan kirjoittamalla sen koodisana paperille. Niinpä uuden luomuksen voi vaikka puhelimella pirauttaa kaverille kokeiltavaksi. Vaikka erilaisia ratavaihtoehtoja onkin yli kolme triljoonaa(?!), lopputulokseen voi vaikuttaa loppujen lopuksi suhteellisen vähän. Perinteisten rataeditorien ystävät tuskin innostuvat, muille RECS tarjoaa helpon tavan lisätä pelin ikää. Kaverin kanssa kilpaileminen ikiomalla radalla tuo peliin syvyyttä.

Lotus I–II (ja Jaquar) -veteraaneille peli on väkisinkin pettymys. Saman pelin uudelleen pelaaminen ei yksinkertaisesti jaksa innostaa. Rataeditori ei sinänsä valitettavasti itse peliä uudeksi muuta. Uusille juuri Amigan hankkineille peliä voi onneksi erittäin lämpimästi suositella. Kyllä Lotus aina Jaguarin voittaa.

JTurunen

Gremlin
Amiga, ST
350,–
Autopeli
Testattu: Amiga

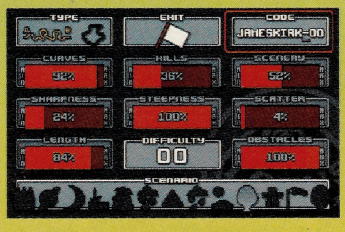
Lotus III – kommentti

Osasimme odottaa, että Lotus III ei tuo mullistavia uudistuksia edeltäjäänsä nähden, mutta oli täysi yllätys, että peli on itse asiassa huonompi. Mitä on tapahtunut Lotus II:n ultrapehmeälle ja -nopealle tierutiinille sekä miellyttäville väreille? Kolmososan vähäiset värit ovat kylmiä ja nykivä, hidas ja karu tierutiini on kaukana pehmeästä. Etenkin kaksinpelissä autot tuntuvat ajavan tervassa ja törmäävän joka toinen sekunti näkymättömään seinään. Turha sanoakaan, mitä pelattavuudelle on käynyt. Audiopuolella Imagitech Designin korvaava Patrick Phelan ei ole onnistunut tehtävässään.

Lotus III:n jälkeen kakkososa tuntui taivaalliselta, niin ylivertainen se on. Kysymys kuuluu: onko degeneroituminen Amigapelien tulevaisuus? Voi voi.

J & P. Piira

60



(Amiga-noviisille pisteytys 88)

Toteutus
Taattua lotuslaatua, ei kuitenkaan teknisesti sen parempi kuin Lotus II.

Kynnys
Erittäin helppo ohjata ja pysyä tiellä. Liiankin helppo?

Yhteenveto
Lotus III laatikon kannessa lupaa enemmän kuin antaa, vaikka Lotus I:n ja II:n purkittaminen samaan pakettiin on sinänsä hyvä idea.

78





Jetfighter II – Operation Desert Lightning

Jetfighter II oli Bob "Interceptor" Dimmermanin simu, jonka parhaana puolena olivat osittain tavallisuudesta poikkeavat tehtävät.

Valitettavasti Jetfighter oli (ja on datalevykkeen myötäkin) höpönassusimulaattori, jonka yhteydet tosielämään ovat satunnaisia. Rajoiteutusta asevalikoimasta ei muun muassa löydy perusase AGM-65 Maverickeja, ja ainoat ilmasta-maahan-aseet ovat siis Mk.84- ja 82-pommeja. Valitettavasti koska Jetfighteristä puuttuu jopa CCIP-pommitähtäin, (jonka jokainen lentosimu on tarjonnut jo F-15 64:stä lähtien), pommittamisessa on palattu I maailmansodan standardeihin. Myös HUD on aivan liian pieni, jolloin lukitusmerkki häviää alta aikayksikön.

Datalevyke lisää sata uutta tehtävää ja tyhmänpuoleisen siipimiehen. Ylivaikeat "tehtävänantappaja"-lentotukilaskeutumiset ovat säilyneet ennallaan. Datalevy päivittää Jetfigterin uudeksi versioksi, jolloin osa muistiajuriongelmista poistuu.

Jetfighter ei enää vastaa nykystandardeja, mutta akuutista kiintolevytilan puutteesta, kunnon näyttökortista ja hitaasta koneesta kärsivillä ei enää ole paljoa vaihtoehtoja.

Nnirvi

Velocity/U.S. Gold
PC
350,–
Näyttö: CGA, EGA, VGA
Ääni: Adlib, Roland
Ohjaus: J, H, N
Lentosimulaattori
Testattu: 386 VGA SB

70



PC-Update

Special Forces

Special Forcesissa ohjaillaan neljän huippusotilaan muodostamaa iskuryhmää, ja suoritetaan mitä erilaisimpia tehtäviä aina kidnapatun presidentin pelastamisesta "terroristien" nyysimien sukellusveneiden valaisemiseen lasertähtäimillä.

Tehtävät ovat äärimäisen addiktiivisia, eikä ole lainkaan kumma, jos yhden sun toisen parissa istuu silmät killissä useamman tunnin, keskittäen harmaiden aivosolujensa toiminnan tehtävän suorittamiseen. Nimimerkki kokemusta on.

PC-versio on lähes identtinen jo aikaisemmin ilmestyneen Amiga-version kanssa. Grafiikka ja äänet olisi voitu uusia, mutta näilläkin tulee toimeen. Amigan introanimaatio on jäänyt kokonaan pois.

Special Forces on nannaa jokaiselle taktikolle ja tarjoaa kymmenien tuntien intensiivisen pelituokion. Minä innostuin sen verran, että pelasin pelin neititasolla läpi viikonlopun aikana.

Entäs huonot puolet? Hm... feidaus saisi olla pikkuisen nopeampi ja tehtäviä on liian vähän. Joka tapauksessa Special Forces on yksi Microprosen parhaista peleistä.

Ossi Mäntylahti

Microprose
PC, Amiga, ST
350,–
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster
Ohjaus: N, H, J
Toimintastrategia
Testattu: 386 VGA

89

PC-Update

Birds of Prey

Sitä odotettiin ikuisuus ja sitten se tuli: 40 lentokonetta, 12 tehtävätyyppiä, dynaaminen kampanjamoodi ja kaikkea muuta kivaa ja jännää.

Sääli, että Argonautin pojat eivät liene eläissään pelanneet ensimmäistäkään lentosimua, sillä BOPissa on kaikki pielessä. Kaikissa lentokoneissa on täsmälleen sama mittaristo, mikä on ongelmista pienin. Nimittäin jo koneen saaminen ilmaan ja pitäminen siellä vaatii työtä, minkä rinnalla Falcon 3.00:n realistinen moodi on lasten leikkiä. Asiaa ei paranna pelaajavihamielinen käyttöliittymä ja grafiikka, joka väriensä puolesta tuo mieleen Suomen sään marraskuussa. Koneiden asekapasiteetti ei vastaa todellisuutta, kuten ei moni muukaan asia pelissä.

Erona Amiga-versioon PC-versiosta puuttuu alun makea animaatio, mutta eipä kulu levytilaakaan kuin 420 kiloa. Kyllä, 420 kiloa!

Birds of Prey on kuin matemaatikkojen täydennyskoulutuksen lopputyö, simuna tai edes pelinä se korkeintaan ärsyttää.

Nnirvi

Electronic Arts
PC, Amiga
350,–
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib, Roland, SB
Ohjaus: N, H, J
Lentosimulaattori
Testattu: 386 VGA SB

65

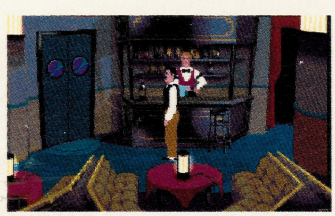
PC-Update

Cruise For a Corpse

Mitä? Cruise For a Corpse muka uusi? Itse asiassa kysymyksessä on tämän Delphinen vuonna 1991 ilmestyneen kolmospelin 256-värinen VGA-versio.

Juoni on lyhyt ja ytimekäs: tarkastaja Raoul Dusentier saa kutsun loistoristeilylle, mutta kuinka ollakaan, isännästä lähtee henki jonkun muun auttamana. Pelin päämäärä lienee sitä myöten selvä ainakin Agatha Christien pölyisten dekkareiden selaajille.

Delphine käyttää tehokkaan elokuvamaisesti animoitua vektoripohjaista grafiikkaa bittikarttataustoin. Käyttäjäliityntä on toimiva ja kun pelissä saa pään auki, on se lajinsa (salapoliisiseikkailupelit) oiva edustaja. Siitä vaan Laura Bown rinnalle pelihyllyyn.



Nnirvi

Delphine/U.S. Gold
350,–
Näyttö: VGA
Äänet: Adlib, Roland, SB
Ohjaus: N, H, J
Seikkailupeli
Testattu: 386 VGA SB

85

Kokoelma

Battletech

Activision on julkaissut erittäin mielenkiintoisen kokoelman: kaikki kolme Battletech-peliä yhdessä nipussa. Ikähän niitä vähän painaa, mikä näkyy etenkin 16-värisyydessä ja puutteellisessa äänikorttituessa.

Battletech: Crescent Hawks' Inception oli Infocomin ensimmäinen ja viimeinen graafinen roolipeli. Jason Youngblood jää Kuritojen jalkoihin ja etsii tulevaisuuttaan linnunsilmin kuvatussa ympäristössä.

Peli on pääasiassa pienen prötön (tai prötöjen) tallustelua suurella kartalla, joskin taktiset taisteluosuudet ovat ihan mukavasti toteutettuja. Vähän liian rajoittunut nykystandardien mukaan, mutta ainakin aihepiiri eroaa velhoista ja lohikäärmeistä.

Battletech: Crescent Hawks' Revenge onkin paketin tuorein tarjokas, joka keskittyy sitten oleellisempiin asioihin eli raakaan taisteluun. Peli on juonellinen strategiapeli, jossa edetään taistelujen tuloksen mukaan. Robojen ohjaaminen, yksittäin tai lancena, sujuu ihan mukavasti hiirellä. Roboja ja muita yksiköitä on ängetty mukaan paljon.

Mechwarrior on kokoelman simulaattori. Pelaaja istuu 'mechin ohjaimiin ja suorittaa Talojen määrämiä tehtäviä saadakseen rahaa ja huonoa mainetta. Palkkioita voi yrittää hivuttaa ylöspäin, jotteivat korjauslaskut kaada taloutta, ja sitten vingutetaan peltiä.

Kolmiulotteinen jättirobojen taistelu on ideana kiinnostava ja



erinomainen, mutta valitettavasti peli kuitenkin varsinaisen juonen puutteessa tahmaantuu itseään toistavaksi ammuskeluksi ja samantyyppisten tehtävien katkeamattomaksi virraksi.

Koko kokoelmassa äänikorttia tuetaan vain alkulurituksessa, pelin efektit tulevat "soinnukkaasti" piipperin kautta. Olisikin ollut järkevää kierrättää pelit isiensä kautta, sillä äänien parannus tuskin olisi ollut ylivoimainen operaatio.

Kuitenkin peleissä on vielä vaihteleva määrä Sitä Jotakin, ja nythän koko pinon saa halvalla.

Nnirvi

Activision
450,–
Näyttö: CGA, EGA, VGA (16- tai 256-väriä)
Äänet: yleensä PC-piip, satunnaisesti Adlib, SB
Testattu: 386 VGA

80

Kokoelma

The Lost Treasures of Infocom I & II

Olipa kerran ajan ja avaruuden paras seikkailupelitalo, Infocom. Sen tavaramerkkinä olivat puhtaat tekstipelit, kirjat, joissa pelaaja otti päähenkilön roolin. Nyt Activision on pistänyt vanhat pelit pakettiin kahtena jättisuurena kokoelmana.

Vaikka tietokonegrafiikka on kehittynyt huimasti sitten Infocomin päivien, mikään ei voita mielikuvitusta kutkuttavaa tekstiä. On paljon helpompi nähdä maaginen linna sielunsa silmin kuin piirtää se tietokoneen ruudulle. Useimmat Infocomin pelit ovat myös siitä mukavia, että niissä on vaikea jäädä lopullisesti jumiin. Aina voi kokeilla vielä jotain. Kaikkea ei tarvitse tehdä tietyssä järjestyksessä, ja maailmat ovat täynnä yksityiskohtia, joissa riittää tutkimista pitkään.

Toki aika on ajanut joissain kohdin myös Infocomin pelien ohitse. Etenkään käskytulkkien sanavarastot eivät ole niin laajoja kuin niiden joskus soisi olevan. Mutta nämä ohjelmat onkin suunniteltu perus-PC:n rajoituksille, ja ne on suunniteltu hyvin.

The Lost Trasures of Infocom sisältää seuraavat Infocomin klassikot: Zork, Zork II, Zork III, Beyond Zork, Zork Zero, Enchanter, Sorcerer, SpellBreaker, Deadline, Witness, Suspect, Lurking Horror, Ballyhoo, Infidel, Moonmist, Starcross, Suspended, Planetfall, Stationfall, Hitchhiker's Guide to the Galaxy.

The Lost Treasures of Infocom II sisältää seuraavat pelit: A Mind Forever Voyaging, Cutthroats, Wishbringer, Seastalker, Trinity, Hollywood Hijinx, Nord and Burt, Plundered Hearts, Border Zone, Sherlock, Bureaucracy.

Kummastakin pakkauksesta puuttuu se alkuperäinen The Leather Goddesses of Phobos.

Etenkin The Lost Treasures of Infocom I on tämän syksyn paras peliostos mitä hinnan ja laadun suhteeseen tulee. Sopii lahjaksi niin perheen kesken- kuin täysikasvuisillekin.

Jyrki J.J. Kasvi

Infocom (Activision)
TLTol I: 450,–
TLTol II: 450,–
PC
Näyttö: CGA
Äänet: Jaa mitkä
Ohjaus: N
Tekstiseikkailupeli
Testattu: XT

PELIT HUIPPU

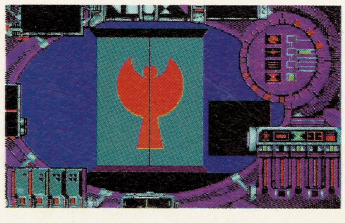
TLTol I: **92**

TLTol II: **81**

PC-Update

Cybercon III

Cybercon III sijoittuu hamaan tulevaisuuteen, jossa Demokraattisen Konfederaation Cybercon III -tietokone on rakentamillaan robottiarmeijoilla voittanut sodan Etelän Valtioliittoa vastaan. Kun sota oli päättynyt, jokin ohjelmointivirhe sai Cyberconin keksimään, että suurin mahdollinen uhka Konfederaatille onkin sen ihmiset. Nyt harhainen Cybercon lähettelee sisuksistaan robotteja tuhoamaan omia kansalaisia. Tämähän ei passaa ja voimahaarniskaan pukeutunut pelaaja lähetetään posauttamaan pahaksi äitynyt prosessori atomeiksi.



Alkuvaikutelma on siis ihan lupaava. Ikävä vain, että loput pelistä on sitten pelkkää tuskaa. Esimakua pelin toteutuksesta saa ensimmäisen puolituntisen aikana opetellessaan voimahaarniskan toimintoja, sillä liikkuminen ja voimahaarniskan käyttö on yhtä ergonomistin painajaista. Juostessa ampuminen on sekin taito sinänsä ja haarniskan operointi ei sovi alkuunkaan tällaiselle ilmeisesti nopeatempoiseksi tarkoitetulle ammuskelupelille.

Jos ei peli tyydytä ammuskeluviettiä, ei arvoituksissakaan ole hurraamista, ne kun koostuvat suurimmaksi osaksi ovien aukisaamisista ja sulkemisista. Osa ovista ja laitteista toimii äänisignaaleilla, joita voimahaarniskan ääniavaimella pystyy pimputtelemaan eri järjestyksessä. Useimmat arvoitukset pelkistyvätkin siihen, että pitää keksiä millä äänisignaalilla ovi tai laite toimii.

Älytöntä on myös se, että tilanteen tallentaminen on mahdollista vain tietyissä huoneissa, joita on suhteellisen harvassa, sekä se, että vain yksi tallennettu tilanne on mahdollinen.

Vektorigrafiikka on ihan kelvollista, joskaan ei mikään ohjelmoinnin huippusaavutus. Äänet ovat enimmäkseen vaisuja kilahduksia ja kolahduksia, mutta eivät pahemmin häiritsekään. Ohut ohjeläpyskä antaa tarvittavan kuvauksen tehtävästä ja voimahaarniskan operoinnista.

Pelin ideassa on kyllä jotain kiehtovaa, kompleksi laitteineen ja koodeineen on ihan kiva idea ja jotkut puzzletkin ovat mielenkiintoisia. Idean tappaa kuitenkin onneton toteutus. Tällaisenaan peli on siis suunnilleen yhtä mukava kuin rakkula varpaassa.

T.J. Talasmaa

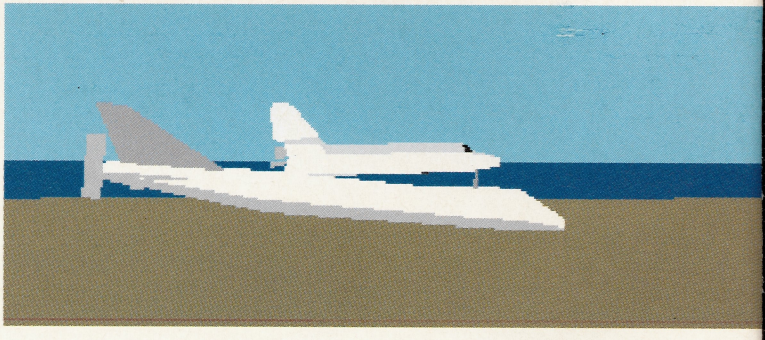
U.S. Gold
PC (Amiga ilmestyi ikuisuus sitten)
350,–
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster
Ohjaus: N, J
3D-seikkailu
Testattu: 386 SB

60

Amiga-Update

Shuttle

Vektor Grafixin hiuksianostattavan realistinen sukkulasimulaatio, josta NASA olisi ylpeä, on suhahtanut Amigaan pelottele-



maan lapsia miljoonilla namiskoillaan. Unohtakaa kiihkeät dogfightit ja kohteita armottomasti niittävät ohjukset, sillä Shuttle on vain ja ainoastaan avaruussukkulalla lentämistä. NASAn koepilotille, joka vapisee Amigan ääressä, on tarjolla tukku lentoja, jotka alkavat simppelistä(?) laskeutumisharjoituksesta.

Bittikarttagrafiikka on identtistä PC-version kanssa, niin myös vektorit siihen asti kunnes ne alkavat liikkua. Vaikka Amigan prosessori vastaa suomalaisia juoksijoita kenialaisiin verrattuna, ovat polygonit luvattoman kankeita. Vektor Grafixilla on Amiga-version suhteen outo näkemys detaljitason karsimisesta.

Kuvaruutualaa voi pienentää, joka ei nopeuta sukkulointia lainkaan ja vaikka kuinka riisuisi polygonien koreutta, eivät ne näytä pahemmin muuttuvan.

Käännöksen pahin moka on kuitenkin pelattavuus. Peli on kauttaaltaan tahmea. Levyasema kirkuu joka välissä ja vetovalikot ovat kömpelöitä käyttää. Kiintolevy pudottaa latausaikaa, mutta ei vaikuta ergonomiaan. Skrollattava ohjauspaneeli on h-i-d-a-s ja yhdenkin nippelin vääntäminen vaatii kymmeniä hiiren napin painalluksia, jotta komento menisi perille.

Ennen sukkulan hallintaa on voitettava tietokoneen tahto, mikä ei ole yhtään hauskaa, sillä peli vaatii muutenkin kärsivällisyyttä. Huonona puolena ei voi pitää sitä, että Shuttlen kohderyhmä on melkoisen pieni. Itse asiassa voisi nostaa hattua valtavalle tutkimustyölle ja realismille, mutta pitänee jättää päähän, sillä Amiga-käännökseen ei selvästikään ole uhrattu aikaa. Sääli.

J & P. Piira

Virgin Games
Amiga, ST, PC
350,–
Amiga 1 Mt, tukee lisälevyasemaa ja kiintolevyä
Simulaattori
Testattu: Amiga

71



PC-Update

Risky Woods

Risky Woods on espanjalaisen Dinamicin toistaiseksi onnistunein peli (84 pistettä – Pelit 4/92). Formaatti on tuttu tasohyppely/ammuskelu, joita PC:lle ei kiusaksi asti ole.

Risky Woods on kääntynyt varsin hyvin PC-formaattiin. Toiminnan hidastuminen pysyy siedettävissä rajoissa. Grafiikka on suoraan Amigasta imuroitu. Siitä vaan, lapset ilahtuvat.

Nnirvi

Electronic Arts
PC, Amiga
350,–
Näyttö: VGA
Ohjaus: N, J
Ääni: AdLib, SB, Roland
Toimintaseikkailu
Testattu: 386 VGA

82



PC-Update

Wizkid

(Amiga-versio arvosteltu sivulla 23). PC-versiosta puuttuu hauska alkuintro, ja äänet ovat heikompia. Grafiikkaa on jonkin verran muuteltu eli coppertaustoja ei ole yritetty jäljitellä.

PC-version huonoin puoli on sen valtava hidastuminen, kun ruudussa alkaa olla paljon liikkuvia esineitä. Jos sen kestää, niin huonomminkin voisi valita.

Nnirvi

Electronic Arts
PC, Amiga
350,–
Näyttö: VGA
Ääni: Roland, Adlib, SB
Ohjaus: N, J, H
Toimintaseikkailu
Testattu: 386, VGA, SB

80

MULTISTOREN SYNTTÄRITARJOUS

NYT PÄÄSET KLUBIIMME PELKÄN PUHELUN TAI POSTIMERKIN HINNALLA

MITÄ JÄSENETUJA SAAN ?

- ENSIMMÄISESTÄ TILAAMASTASI "NORMAALIHINTAISESTA" PELISTÄ 10 % ALENNUS
- JOKA VIIDENNESTÄ TILAAMASTASI "NORMAALIHINTAISESTA" PELISTÄ 15 % ALENNUS (HUOM. "NORMAALIHINTAMME" OVAT JO MARKKINOIDEN EDULLISIMPIA)
- JÄSENKOODIN, JONKA AVULLA KUULET TARJOUKSET HUIPPU-UUTUUSPELEISTÄ HINNOILLA, JOIHIN SUOMESSA EI OLE TOTUTTU
- UPEAN JULISTEEN, JOKA TOIMITETAAN SINULLE JÄSENKIRJEESI MUKANA
- JÄSENNUMERON, JOLLA TILAUKSESI MEILTÄ KÄY TOSI NÄPPÄRÄSTI

JÄSENYYTESI EI EDELLYTÄ SINUA OSTAMAAN MITÄÄN !!

MITEN PÄÄSEN JÄSENEKSI ?

SOITA 9700-7557 PAINA 67 JA RUUTU JA SAAT OHJEET
TAI POSTITA MEILLE NIMESI, OSOITTEESI JA PUH. NRO:SI
TAI SOITA NUMEROOMME HENK.KOHT PALVELUAIKANA ARK. KLO 19-21
TAI TILAA MEILTÄ JOKIN TUOTE

- LINJAMME AVOINNA AINA, TILAAMASI TUOTE POSTITETAAN AINA SEURAAVANA ARKIPÄIVÄNÄ TILAUKSESTASI
- KYSY MYÖS VANHEMPIA HARVINAISIA PELEJÄ

ENSIMMÄINEN AUTOMAATTINEN OSTO-, MYYNTI- JA PALVELUJÄRJESTELMÄ SUOMESSA
PALJON ENEMMÄN KUIN PELKKÄ POSTIMYYNTI YRITYS

EDULLISET TIETOKONE-, TARVIKE- JA PELIHINNASTOT KUULTAVISSA LINJALLAMME YMPÄRI VUOROKAUDEN

SUPERTARJOUS
MICROPROSE
GRAND PRIX PC
260,-
TAVARAA RAJOITETTU ERÄ

MULTISTORE COMPUTER GAMES OY
PL 41 20761 PIISPANRISTI PUH. 9700-7557 3,30 MIN + PPM

MUISTATHAN HENKILÖKOHTAISEN PALVELUMME ARK. 19-21

Ratkaise

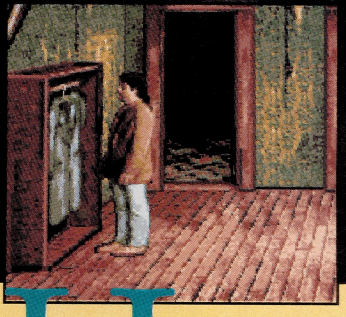
DARKSEED



●● Ihmiskunnan pahin painajainen on toteutunut: avaruusoliot ovat tulleet. Vuosikausia ne ovat asustaneet horteessa vanhassa talossa, jonka kirjailija Mike Dawson epäonnekseen ostaa. Miken pää on alienien mielestä oiva paikka hauduttaa sikiö: aikaa sen poissaamiseen on vain kolme päivää...



Pimeyden tuolla puolen



H.R. Gigerin surrealistista taidetta hyödyntävä Dark Seed on uskomattoman vaikea peli. Cyberdreamsin pienellä avustuksella saimme sen kuitenkin ratkottua, ja ihan totta: vaikka sitten pelkästään upean grafiikan takia se kannattaa pelata läpi.



Päivä yksi: Mukavia aamutoimia

Mike Dawson herää mielettömässä päänsäryssä, johon auttaa tietysti aspiriini kylpyhuoneen kaapista. Hän käy myös suihkussa, kuten jokainen siisti mies.

Ylimääräisessä makuuhuoneessa olevassa kaapissa on takki, jota kahdesti tutkimalla löytyy kirjastokortti. Työhuoneen pöydällä on talon pohjapiirros, josta selviää ensimmäisen salaoven paikka.

Mike menee salahuoneeseen ja työntää takanaan sulkeutuvan salaoven uudestaan auki. Sitten hän kiipeää tikapuita pitkin yläkerran salahuoneeseen ja ottaa sieltä köyden. Toisen salaoven kautta pääsee makuuhuoneeseen, ja jälleen ovi jätetään auki.

Alakerrassa soi ovikello, joten Mike kiirehtii avaamaan ovea. Posteljooni tuo omituisen paketin: nukke muuttuu alienvauvaksi... (Jos Mike ei ehdi vastaamaan ovikelloon, posteljooni jättää paketin portaille.)

Samalla hetkellä yläkerran makuuhuoneessa soi puhelin ja kirjastonhoitaja ilmoittaa, että Miken varaama kirja odottaa kirjastossa. Ennen lähtemistään Mike käy kuitenkin lukemassa olohuoneen peiliin kiinnitetyn lapun, josta selviää, että peili oli jo rikki, kun muuttomiehet siirsivät sen autotallista.



Delbert antaa viskistä vastalahjaksi kepin.



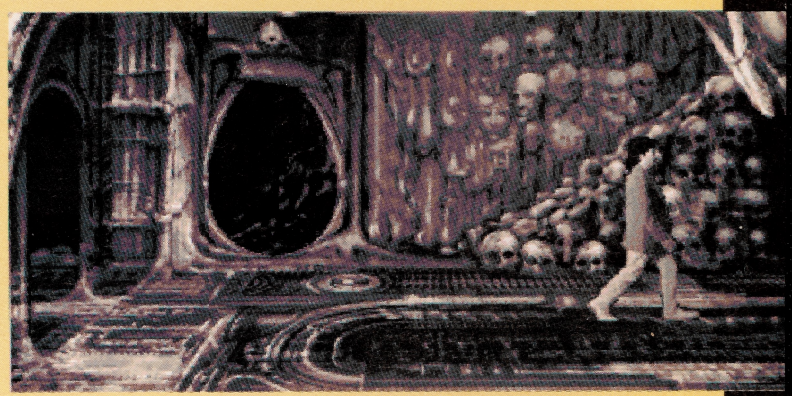
Hautaa kaivamalla selviää outo salaliitto.

Ulos kirjastoon

Mike lähtee ulos ja poimii talonsa edestä aamulehden, jossa kerrotaan paikkakunnalla tapahtuneista salaperäisistä murhista. Sitten hän menee autotalliin, jossa odottaa upea, hämähäkinseittien peitossa oleva vanha auto.

Auton takaluukusta löytyy sorkkarauta ja hansikaslokerosta hanskat. Mike kokeilee myös radiota, joka ihme kyllä toimii.

Mike lähtee kauppaan ja ostaa viskiä. Samassa sisään tulee Miken naapuri Mr. Delbert, joka haluaa tutustua Mikeen klo 6 huomenillalla. Hän myös antaa käyntikorttinsa.





Tässä on pikkiriikkinen hiuspinni.

Seuraavaksi tie käy kirjastoon. Dawson antaa kirjastonhoitajalle kirjastokorttinsa ja saa vastalahjaksi kirjan, joka muuttuu salaperäisesti. Tyttö kertoo myös, että Miken kannattaisi kurkistaa rivissä C olevaan kirjaa, jossa on vihreä kansi.

Mike menee kuuliaisesti rivi-lle C ja löytää vihreän kirjan välistä lappusen, jossa on Tuttlen hautaholvin oven avaamiseen tarvittava koodi. Mike menee vielä nappaamaan pikku-pikkuriikkisen hiuspinnin kirjastonhoitajan pöydän edestä.

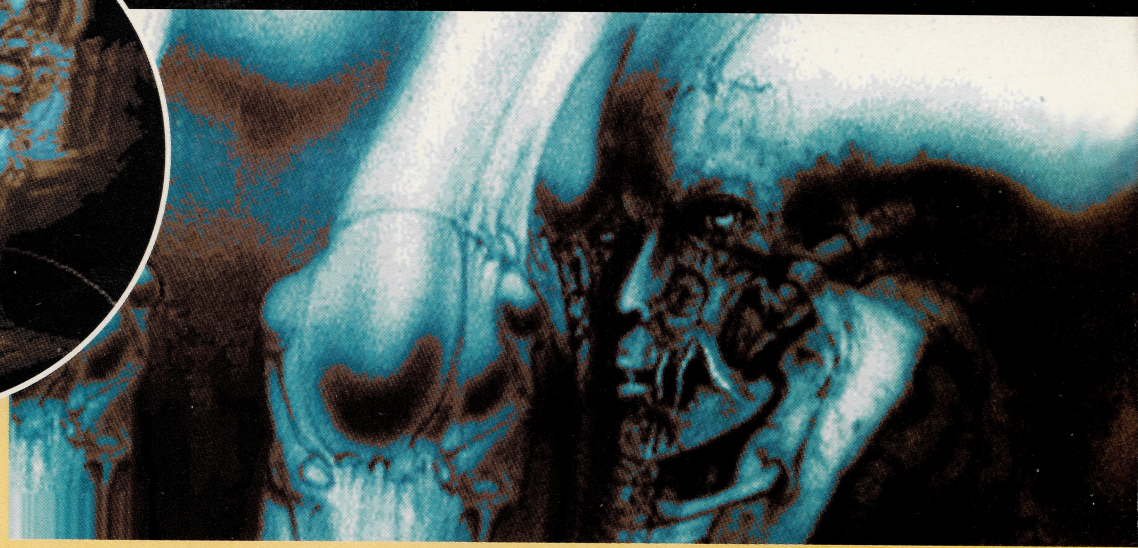
Tuttlen hauta

Nyt Mike lähtee hautausmaalle ja suunnistaa Tuttlen hautaholville. Painamalla ohjeitten mukaisesti nappeja järjestyksessä vasen, ylhäällä, oikea, ovi aukeaa.

Hautaholvin alakerrassa on uurnahuone, josta löytyy Joe Tuttlen uurna. Siellä on avain. Mike lähtee takaisin kotiin ja kokeilee avainta olohuoneen kaappikelloon. Ovi aukeaa ja sisältä paljastuu omistuslaatta.

Ullakolla Mike siirtää arkkua kolme kertaa ja löytää sen alta





kellon. Arkku aukeaa käyttämällä sorkkarautaa sen lukkoon. Sen sisällä on John McKeeganin, talon entisen omistajan päiväkirja. Tiheään kirjoitetut sivut kertovat kauhusta ja peilin siirtämisestä pois, koska sillä on jotain tekemistä avaruusolioiden kanssa...

Käytyään vielä parvekkeella sitomassa köyden patsaaseen, Mike on valmis nukkumaan. (Jos aikaa jää liikaa, sitä voi kuluttaa tunnin kerrallaan painamalla T-näppäintä.)

Päivä kaksi: Salaperäisyys kasvaa

Aamutoimien, eli aspiriinin ottamisen ja suihkussa käynnin jälkeen ovikello soi. Tällä kertaa postelijoonin tuomassa paketissa on peilinsiru, jota Mike tietysti kokeilee peiliin. Ensimmäistä kertaa Mike Dawson astuu pimeälle puolelle.

Mike menee salahuoneeseen, jossa on teleportteri (ovathan ne ovet auki?). Teleportterilla pääsee yläkertaan ja parvekkeelle. Hanskat kädessä hän vetää parvekkeen seinässä olevasta vivusta, jolloin pääovi alakerrassa aukeaa, ja ottaa mukaansa parvekkeelta löytyvät kiikarit.

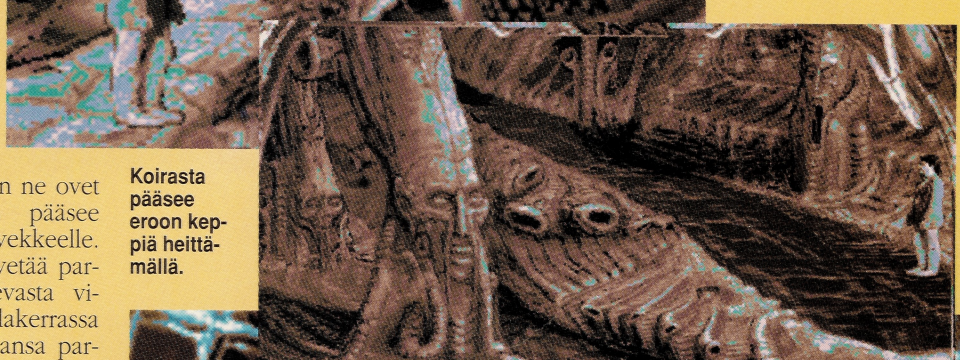
Mike lähtee hautausmaalle eli katakombeille ja ottaa lapion palaten sitten peilin kautta valoisalle puolelle.

Hautausmaalla on John McKeeganin hauta Tuttlen hautaholvin oikealla puolella. Lapiolla sitä kaivamalla löytyy paperi, jossa kerrotaan, että poliisiasemalla on jotain salaperäistä.





Vankilasta pääsee käyntikortilla.



Koirasta pääsee eroon keppiä heittämällä.



Putkaan

Dawsonin palatessa takaisin talolleen poliisi pidättää hänet ja vie hänet putkaan. Mike piilottaa putkan petiin tyynyn alle hiuspinnin, hanskat ja rahaa, ja kuppia kaltereihin kolistelemalla hälyttää poliisin paikalle. Ulos Mike pääsee antamalla Delbertin käyntikortin poliisille. Ennen pois lähtemistään hän vielä nappaa poliisiaseman seinältä aseen.

Alkaakin jo olla myöhä ja Mike palaa talolleen odottamaan Delbertiä (klo 6). Delbert tulee ajoissa ja johdattaa Miken omalle pihalleen. Antamalla Delbertille viskiä Mike saa kepin. Sitten hän palaa olohuoneen peilin kautta pimeälle puolelle.

Tietä kaupungille vartioi iso koiraolio suuren kuilun yli johtavalla sillalla. Koirallehan heitetään tietysti keppi (oikealle) ja Mike pääsee sillan yli.

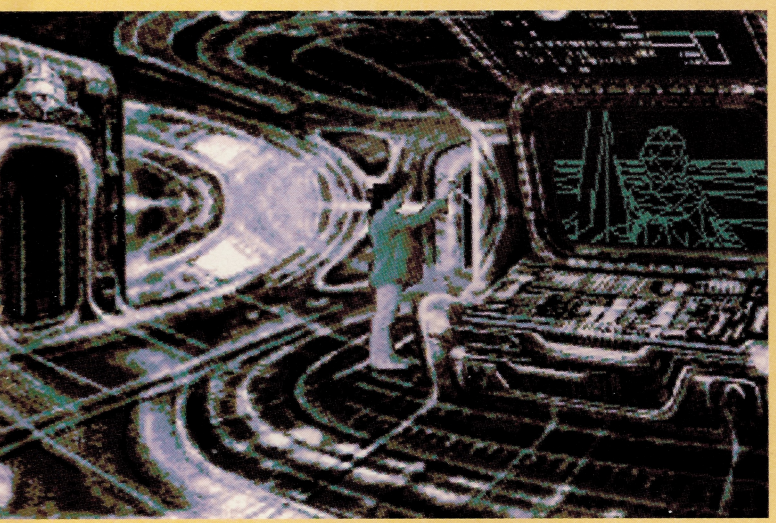
Mike pidätetään taas lähellä pimeän puolen vankilaa, mutta sellissä on kamat tallessa. Hiuspinniä kahdesti luk-

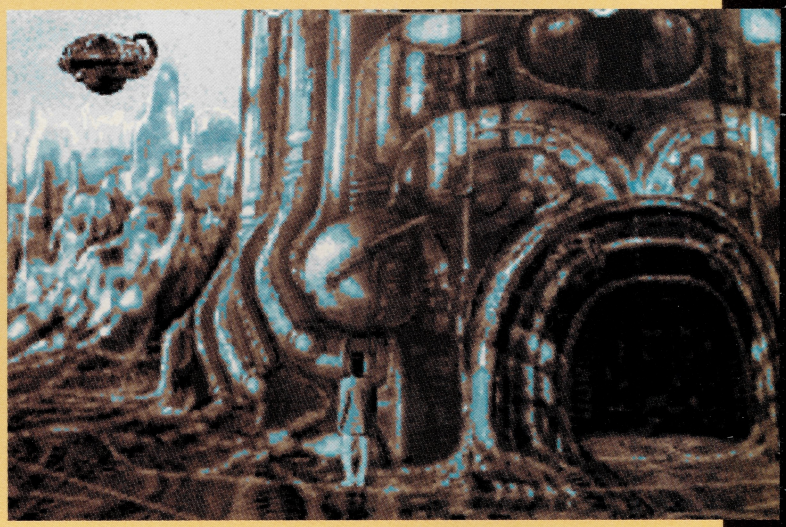
koon käyttämällä sellin ovi aukeaa. Vankilan muissa osissa Mike tapaa Sargo-nimisen vangin, joka hiuspinniä vastaan antaa Mikelle otsanauhan, joka tekee näkymättömäksi.

Pimeän puolen kirjaston ulkopuolella Mike laittaa otsanauhan päähänsä ja menee huoneeseen, jossa on mikrofilmien katselulaite. Laitteen päälle laitettuaan hän näkee tutut kasvot ja kuulee, että poliisit ovat alienin kanssa yhteistyössä.

Sitten päivä onkin täynnä ja Mike palaa kotiinsa nukkumaan.







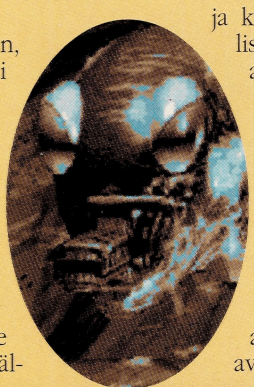
... ja avaruusalus käynnistyy...

Päivä kolme: Alienit hiiteen

Tuttujen aamutoimien jälkeen soi taas ovikello. Posteljooni sanoo "hyvää päivää" ja tuo kirveenvarren.

Mike lähtee kauppaan ostamaan viskiä ja sen jälkeen menee kirjaston mikrofilmihuoneeseen. Mikrofilmillä lukee, että kodin turvallisuuden takia kaikki rahat ja jalokivet kannattaa piilottaa peruskiven alle kellariin.

Mike palaa talolleen, ja jos kello on jo yli 11, menee köyttä pitkin sisään. Kellarissa lattiakiven alla on kolo ja siellä avaimet. Sitten äkkiä peilin kautta pimeälle puolelle.



Hautausmaalla on "voimaryhmä", jonka energisaattoriin Mike käyttää kiveä ja sen jälkeen käyttää kiveen kirveenvartta. Tuloksena on upea vasara, ja Mike on valmis palaamaan valoisalle puolelle.

Mike vastaa puhelimeen (huom. se ei välttämättä soi), jossa salaperäinen naisen ääni käskee muistamaan, että se mitä peilissä näkyy ei ole totta. Vain peili on totta.

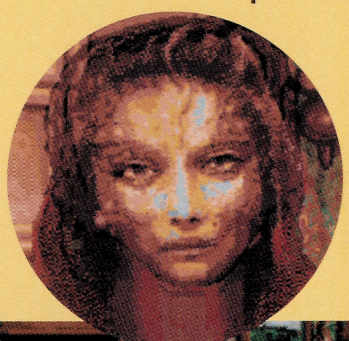
Mike menee parvekkeelle ja köydellä alas. Autotallissa hän kaataa viskiä auton bensatankkiin ja käynnistää auton kellarista löytämillään avaimilla. Sitten hän palaa köyttä myöten takaisin sisään ja peilin kautta pimeälle puolelle.

Pimeällä puolella auto on muuttunut avaruusalukseksi, jonka Mike käynnistää vetämällä kahvasta hanskat kädessä ja lähtee pois. Avaruusalus lähtee ja Mike palaa olohuoneeseen valoisalle puolelle.

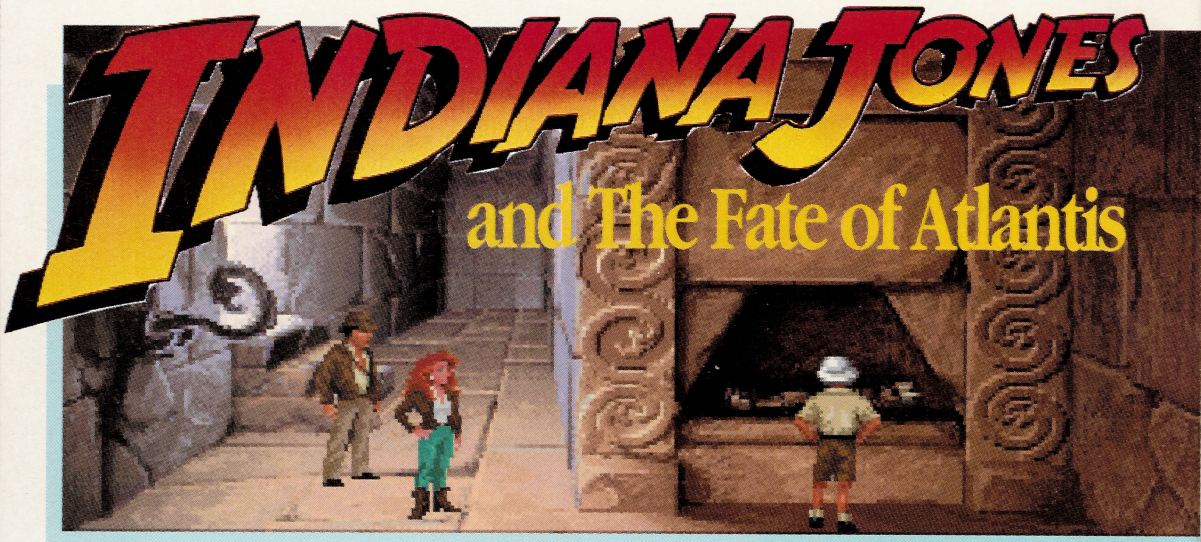
Koska alieneista on nyt päästy, peilillä ei enää ole merkitystä, joten Mike hakkaa sen palasiksi vasarallaan.

Samassa soi ovikello ja kirjastonhoitaja tulee kertomaan, että löysi lompakostaan päänsärkylääkereseptin, joka on tarkoitettu Dawsonille. "Nyt alan ymmärtää", sanoo Dawson ja pistää talon myyntiin.

Tuija Linden







Kaikki tiet vievät Atlantikseen

●● Indy nelosessa omaksut jälleen kerran seikkailijaprofessorin roolin. Tehtävänäsi on löytää kadonnut Atlantis ja estää natseja käyttämästä sen valtavia voimia hyväkseen. Suurimman osan matkaa mukana vaeltaa entinen apulaisesi Sophia, nykyisin meedio. Alussa tavoitteena on Platon kadonneen kirjan löytäminen, jonka jälkeen voi valita kolmesta eri polusta päästä Atlantikseen.

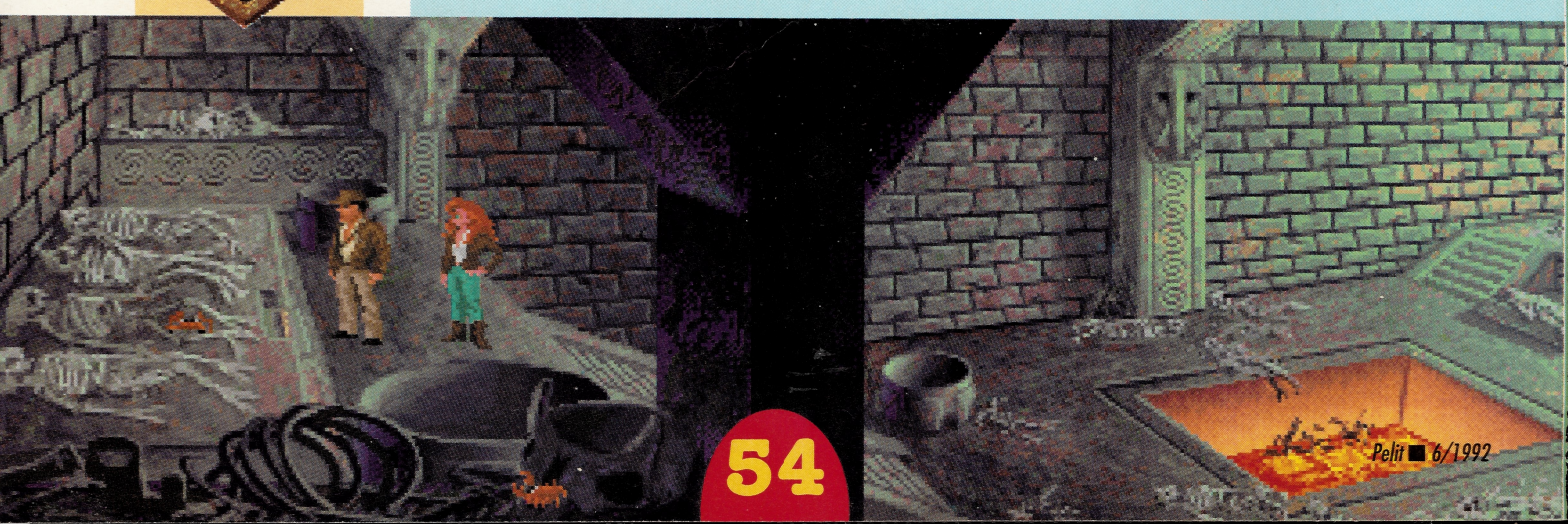
Indy & Atlantiksen kaikkien kolmen moodin ratkaisu on kerralla julkaistavaksi liian pitkä. Nyt ratkaisemme pelin kokonaisuudessaan Team-moodissa, ensi lehdessä kerromme, miten Fists- ja Wits-moodit ratkaistaan.

OSA 1

Kadonneen kirjan metsästäjät

Saavuttuasi New Yorkiin seisot teatterin edessä. Näytös on myyty loppuun ja etuovi on lukossa, joten suunnistat takaovelle. Matkalla nouki sanomalehti parempaan talteen. Takaovi ei ole lukossa, mutta silmillesi hyökkää iso ja tyhmä portsari. Kehumalla Sophian älynlahjoja pääset kuitenkin kaapin ohi tai puikkelehdit laatikoiden kautta tikkaille. Teatterissa tupsahdat lavan taakse kesken Sophian luennon. Lavamiehestä pääsee eroon lyömällä tyypin kouraan päivän lehden. Miekkosen häiryttyä vetele näyttämölaitteen vivuista, kunnes sen kolme lamppua hohtavat vihreinä, ja paina nappia. Synnyttämäsi kummajainen herättää tarpeeksi huomiota ja pääset vihdoin juttusille Sophian kanssa.

Sophian huoneistossa huo-



maat "Mr Smithin" ehtineen edellesi. Sophia liittyy seuraasi ja saat tietää seuraavan matkakohteesi olevan Islanti. Islannin ilma kylmää jäseniäsi ja päätät hölkätä kaivoksen suojiin. Kaivoksesta löydät Heimdallin, joka kaivaa jäästä outoa esinettä. Vähemmän ystävälliseltä Heimdallilta utelet lisää Platon kadonneesta kirjasta. Hedelmällisen keskustelun päätteeksi palaa autollesi ja lennä Tikaliin.

Viidakon valtias

Olet karibialaisen viidakon reunalla. Rohkaiset itsesi ja suunnistat synkkään viidakkoon. Kun eteesi (neljänteen aukkoon vasemmalta) ilmestyy viidakkojyrsijä, anna ruoskan laulaa ja sivalla nakertajaa selkänahkoihin. Onneton eläin joutuu rotkon reunalla vaanineen käärmeen iltapalaksi. Päästyäsi itse rotkon reunalle kiipeä puuhun ja oletkin jo toisella puolella.

Saavut temppelin raunioille ja tulevaa tutkimusretkeäsi ajatellen yritä noukkia rihkamakojussa killuva öljylamppu. Sinut yllätetään rysän päältä ja Sternhart saapuu paikalle. Sternhartin kysyessä Platon kirjan ensimmäisen kappaleen nimeä ole rehellinen ja kerro, ettet tiedä vastausta. Kollegasi katkaistua keskustelun puhu puussa istuvalle papukaijalle (title?) ja saat tietää vastauksen. Kerro tämä Sternhartille ja pääset temppeliin.

Temppelin tutkiminen ei oikein tunnu pääsevän alkuun "oppaasi" kyylätessä tekemisiäsi, joten pyydä Sophiaa viihdyttämään häntä hetken. Valvojasi silmän välttäessä loiki ulkosalle ja korjaa öljylyhty huostaasi. Takaisin temppelissä huomaat yhden spiraalikoristeista olevan erinäköinen. Avaa öljylamppu ja





Omarin antiikkikaupassa.

kaada sen kerosiini koristeen päälle, alta paljastuu kivikoriste. Temppelin oviaukon vieressä oleva patsas näyttää keskeneräiseltä. Irrota kivikoriste ja kiinitä se veistokseen. Välittämättä Sternhartin ihasteluista kiskaise norsua kärsästä ja paljastat hautakammion. Sternhart kaappaa haudasta esineen ja pakenee. Hänen peräänsä et pääse, joten anna asian olla.

Tarkat silmäsi huomaavat haudassa orichalcum-helmen, joka kannattaa noukkia talteen. Tropiikin ilman alkaessa tuntua kuumalta palaa Islantiin. Islannissa kaivoksen kylmyys on nähtävästi ollut liikaa Heimdallille, joka makaa jääpaatena maassa. Toimi kuten kaikki normaalit ihmiset: anna hemmon olla. Esineestä, jonka kimpussa kollegasi työskenteli, pistää jään alta esiin nurkka. Kokeeksi syötä orichalcum-helmi esineelle ja se sulattaa itse itsensä ulos jäähaudastaan. Sieppaa pysti mukaasi ja suunnista Azoreille.

Ihailtuasi maisemia lentokoneesta saavut Azoreille Mr Costan talon eteen. Pyydä Sophiaa puhumaan Costalle ja astu itse syrjään. Keskustelun ajauduttua vaihtokauppaan ovi lopulta sulkeutuu ja on jälleen Indyn vuoro astua remmiin. Koputa ovelle ja ehdota papparaiselle kauppoja ankeriaspatsaaseesi. Kuulet Platon kirjan kuuluvan Barnettin yliopiston kokoelmiin. Joten sinne.

Seikkailu campuksella

Yliopistolla Sophia vetäytyy toimistosi suojiin odottamaan paluutasi. Häiritse kuitenkin häntä heti ja käy noutamassa toimistosi jääkaapista purkki majoneesia.

Yliopistorakennuksessa huomaat portaiden korjaustyön valmistuneen juuri parahiksi ja käppäilet yläkertaan. Kirjastosta et kuitenkaan löydä etsimääsi, joten nouse kerrosta ylemmäs köyttä pitkin. Saavut heikosti valaistuun varastoon ja huomaat hyllyllä terävän nuolenkärjen. Nyysi kärki mukaasi ja kaada nurkassa jököttävän toteemin alle majoneesia. Toteemi liukuu iloisesti liukastetulla lattialla ja voit työntää sen katon aukon alle. Käytä improvisoituja tikkaitasi ja kiipeä aukosta ylös.

Noustessasi luukusta huomaat lattialla hylätyn uurnan. Avaa se, löydät avaimen. Tutki myös seinustalla oleva laatikko. Tyytyväisenä palaa takaisin varastoon. Vasemmalla oleva iso laatikko ei tunnu olenkaan raskaalta, joten työnnä se sivuun. Laatikon takaa paljastuu lukittu arkku, joka aukeaa uurnasta löytämälläsi avaimella.

Vedettyäsi vesiperän laskeudu alas köyttä pitkin. Kaatunut kirjahylly saattaa kätkeä jotain tärkeää, mutta takakansi on ruuvattu lujasti kiinni. Väännä yksi ruuveista auki nuolenpäällä. Loukkaat sormesi ja muistat kellarissa lojuneen rätin. Käväise hakemassa rätti kellarista ja kietaise se nuolenkärjen ympärille. Avaa näin parannetulla työkalulla kaapin kaikki ruuvit ja lopuksi nosta auki hyllyn takakansi.

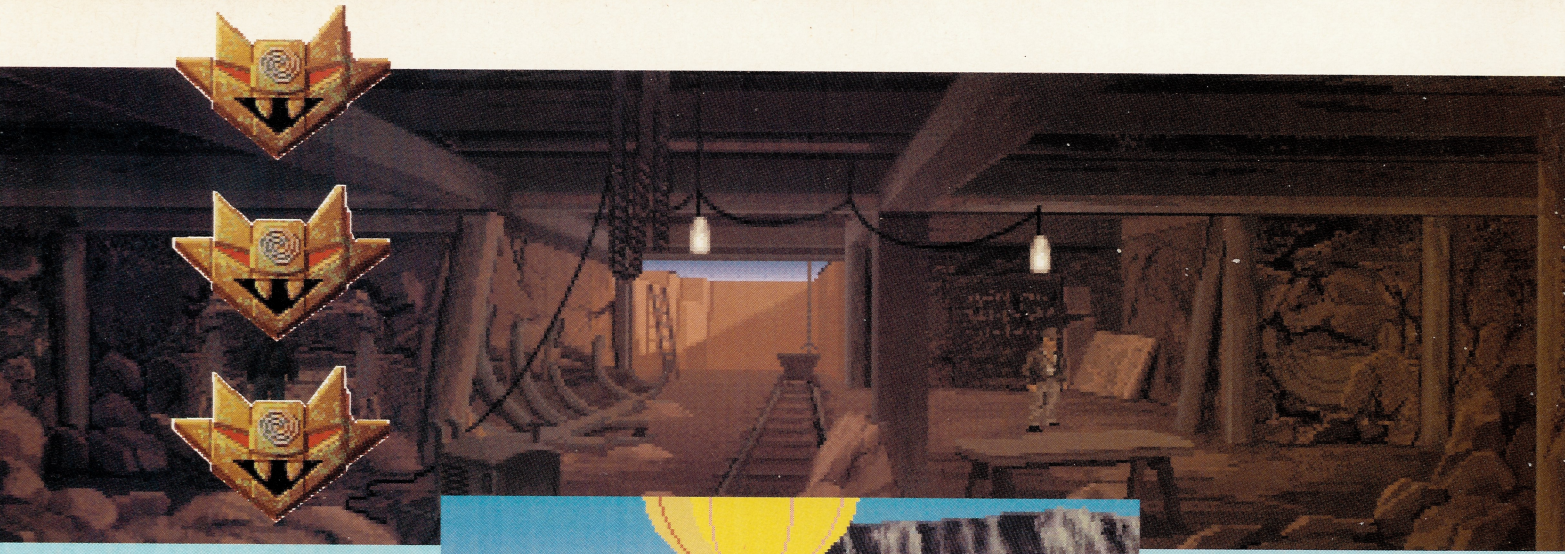
Huoneen keskellä lojuva koulunpenkki näyttää jotenkin eksyneeltä, joten tutki sitä lähemmin. Katseesi paljastaa vanhan purukumimöykyn, joka kannattaa repiä inhottavuudesta huolimatta irti. Poistu kirjastosta ja laskeudu kellarin lämpöön. Kävely niljaista hiilikuilua pitkin ei ota onnistuakseen, joten iske purukumipaakut kengänpohjiisi tarraksi. Kävele näin syntyneillä hämähäkkivälineillä ylös hiilikuilua pitkin. Eteesi avautuu jälleen uusi varastohuone. Pöydällä istuvat kissapatsaat vaikuttavat erityisen kiinnostavilta ja tutkit niitä lähemmin. Yksi patsaista näyttää oudolta, joten kaada se taskuusi ja huomaat sen olevan vahaa. Ajatellen moisen jäljennöksen ansaitsevan oitis polttohautauksen liu takaisin kellariin ja viskaa mokoma kyhäelmä lämmityskattilan liekkeihin, jolloin vaha sulaa ja olet löytänyt Platon kadonneen kirjan.

Lompsi takaisin toimistollesi Sophian seuraan. Saat valita kolmesta eri tavasta jatkaa peliä. Nyt käsittelemme Team-moodin, ensi lehdessä julkaisemme Action- ja Wits-moodien ratkaisut.

Eläköön solidaarisuus (Team)

Päätät jatkaa Sophian kanssa. Palaatte autolle ja suunnistatte Monte Carlon öiseen humuun. Hotellin edessä ihmisvilinän keskellä Sophia kertoo menevänsä hotellihuoneeseen valmistautumaan Trottieria varten. Jäätyäsi yksin odottele kunnes näköpiiriisi ilmestyy ruskeaan pukuun pukeutunut mies. Ryntää oitis tyypin juttusille. Katso keskustelu tarkkaan ja johdattele monsieur Trottier hotellihuoneeseesi.

Huoneessa anna Sophian hoitaa koko juttu yksin äläkä sekaannu asiaan. Trottierin kysymyksiin vastaa hänen aikaisem-





"Minnepä sitten", kyselee Indy.

min Indylle kertomat asiat. Sormien lukumäärä on arvauspeliä (tallenna!). Sophia saa Trottierin vakuuttuneeksi ja niinpä hän jättää Sunstonensa teille. Onnistuneen tempauksen jälkeen ota taksi ja lennä Algeriin.

Vilkas Alger

Törmäiltyäsi tarpeeksi Algerin katuvilinässä tulet torille, jossa on monenlaista tapahtumaa. Veitsenheittäjältä näyttää uupuvan apulainen. Kysy häneltä asiasta ja sen jälkeen pyydä Sophiaa vapaaehtoiseksi. Sophia ei suostu, mutta saat viekoiteltua hänet seisomaan veitsitaiturin viereen. Tönäise "varomattomasti" Sophia veitsenheittäjän taulun eteen ja temppuilijalla onkin yllättäen apulainen. Vastalahjaksi saat veitsen.

Basaarin tarjoamat tuotteet näyttävät herkullisilta, joten kysy niiden hintaa omistajalta. Olet kuitenkin peeaa ja jäät ilman herkkupalaa. Käännä kurssi kohti takakujaa ja huomaat astuneesi Omarin kauppaan. Vilauta Omarille Sunstonea ja hän on yllättäen ylin ystäväsi. Saat tietää autiomaassa sijaitsevasta kaivannosta ja hän jopa lahjoittaa sinulle ja Sophialle kamelit.

Palattuasi erittäin lyhyeltä matkaltasi vaadi Omarilta hyvitystä ja hän iskee kouraasi kivimaskin. Esine ei kuitenkaan ole varsin kiinnostava ja päätät vaihtaa sen johonkin muuhun. Tee kauppoja, kunnes saat vastatarjoukseksi saippuan. Hyväksy kauppa ja lampsi tarjoamaan sitä kauppiaalle. Itse saippua ei kelpaa, mutta saat hyödyllistä tietoa kauppiaan tarpeista. Syöksy takaisin Omarin luokse vaihtamaan saippua johonkin kauppiaalle kelpaavaan. Vaihtele tavaroita ja käy näyttämässä niitä kauppiaalle kunnes tämä hyväksyy vaihtokaupan kananpoikaan.

Torin toisessa laidassa istuva kerjäläinen kertoo antavansa yllätyslahjan ruoanpalasta. Ravinto vaihtaa omistajaa ja olet kuumailmapallon käyttöön oikeuttavan lipun onnellinen omistaja. Nouse oikealla olevan talon katolle ja heilauta lippuasi pallon omistajalle päästäksesi katselemaan kaupunkia yläilmoista. Pallo on harmillisesti sidottu maahan köydellä, mutta mokoma katkeaa kätevästi veitsellä ja olet vapaa.



Robotinrinta...



ja sen käyttöohjeet.

Hylätty kaivaus

Pääsuunta pallolla lentelyssä on etelä. Matkan varrella pysähtele arabien leireihin kyselemään tarkempaa suuntaa. Laskeudu X:n kohdalle. Kolkattuasi sotilaan pallollasi saavut hylätylle kaivaukselle. Sophia putoaa varomattomuuttaan maakuoppaan. Hänet täytyy siis saada ylös.

Laskeudu itse kaivaukseen tikkaita pitkin. Alhaalla on kovin pimeää, mutta onnistut löytämään letkun, laivankaaren, ruukun, puutapin ja generaattorin. Yritettyäsi turhaan käynnistää generaattoria huomaat sen kaipaavan polttoainetta. Nouse siis maanpinnalle ja varasta hieman löpöä autosta letkulla ja ruukulla. Palaa generaattorille ja tankkaa se. Nyt generaattori käynnistyy iloisesti ja ympärilläsi oleva luola täyttyy valosta.

Oikealla oleva seinämä vaikuttaa heikolta, joten kaiva paikka auki laivankaarella ja paljastat seinämaalauksen. Ihailtuasi sitä lähemmin tunge siinä olevaan aukkoon puutappi ja tappiin Sunstone. Lue Platon kirja huolellisesti, aseta Sunstone sen neuvomaan asentoon ja mojauta tappia. Kolahtaen salaovi aukeaa ja Sophia kävelee siitä esiin lahjoittaen sinulle virranjakajan kannen ja orichalcumhelmien paljastimen.

Kerää Sunstone ja tappi taskuusi ja sammuta generaattori. Avaa generaattorin kansi ja nyysi siitä yksi sytytystulppa. Loiki auton luokse ja korjaa rumiluksen moottori tulpalla ja virranjakajan kannella.

Jälleen matkasi voi jatkua Kreetan minolaisille raunioille. Saavut Kreetan kuvankauniiseen maastoon ja katsot kun koneesi katoaa taivaanrantaan. Muistaen tehtäväsi kulje Knossoksen raunioille. Raunioilla ylitä riippusilta ja poimi mukaasi maanmittauskiikari. Rauniot ovat täynnä erilaisia kiviläjiä. Tutki kivikedot ja huomaat kahden niistä olevan löysässä. Potki pinot nurin ja paljastat sarvipatsaan ja häntäpatsaan. Aikailematta aseta kiikari sarvipatsaan päälle ja tutkaile maastoa. Etsi tähtäimeen suurten kivisarvien vasen sarvi ja lopeta kiikarointi. (Indy KERTOO näkevänsä vasemman sarven.) Keikauta välineet häntä-

patsaan päälle ja tällä kertaa tarkenna näkymä oikeanpuoleiseen sarveen. Kiikaroimasi linjojen leikkauspisteestä löydät laivankaarella kaivamalla Moonstonen.

Samoilua labyrintissa

Muistat nähneesi ylemmillä rauniolla paikan, jossa voit käyttää avainkiviäsi ja suunnistat sinne. Kivien oikeat asennot löydät Platon kirjasta. Aseta ja säädä kivet paikoilleen ja olet jälleen avannut salaoven. Korjaa avainkivet takaisin kainaloosi ja käy ovesta.

Sisällä kasvoillesi iskeytyy ummehtunut luolailma. Toivuttuasi nosta viereiseltä tasolta kaksi patsaanpäätä ja konttaa syvemmälle luolastoon. Portin toisella puolella riuhtaise edelliseen huoneeseen jäänyt pää luoksesi ruoskan heilautuksella. Harhaile ympäriinsä, kunnes tulet huoneeseen, jota hallitsee suurehko minotauruspatsas. Patsaan pää näyttää löysältä, joten kiskaise se ruoskalla alas. Astu pään viereen ja lattia vajoaa labyrintin alempaan kerrokseen.

Maassa loikoilee tuttu luuranko. Lue sen kädessä oleva viesti ja nouki lattialla lojuva keppi ja Worldstone. Kerättyäsi tavarat tutki kauniisti laskeutuvaa vesiputousta ja löydät tien ylös. Kiipeä takaisin ylös ja köpöttele vasemmalle suljetulle portille. Pinoa patsaan päät hyllylle ja ovi kolahtaa auki. Lampsi auenneesta ovesta, mene ylemmästä aukosta ja saavut kuilun reunalle. Tönäise kävelykepillä kuilun toisella reunalla oleva kiila pois paikaltaan ja palaa portin jälkeiseen ruutuun.

Mene tällä kertaa alemmasta ovesta päästäksesi äskeisen kuilun pohjalle. Survaise patsasta kepillä turpaan ja kohoat ylös. Kultalaatikko odottaa ottajaansa, joten kahmaise se taskuusi ja humppaa takaisin Sophian luo. Toverisi luona runttaa orichalcum-helmesi kultalaatikon suojiin ja käytä orichalcumn-paljastinta vain huomataksesi sen osoittavan Sophian korua. Pyydä Sophiaa piilottamaan korunsa kultalaatikkoon. (Jos et heti onnistu, yritä muissa kuvissa myöhemmin uudelleen.)



Arkeologimme tuhoaa jälleen korvaamattoman muinaisaarteen.



Kävele taustalla olevasta oviaukosta ja olet jälleen lukitun portin edessä. Portin vieressä on miehen (tai naisen) mentävä aukko joten yritä raahautua siitä. Ruikuta Sophieta menemään aukosta ja auta hänet ylös. Portin auettua astu portista ja käytä jokaisessa huoneessa paljastinta, kunnes se löytää jotain. Tutkittuasi seinää lähemmin käännä kivet sivuun laivakaarella ja paljastat oven. Käy ovesta ja saavut karttahuoneeseen.

Das U-Boot

Kaikki huoneesta poisjohtavat ovet ovat lukossa. Ei siis ole muuta keinoa kuin asetella avainkivet pienoismallin keskelle ja kääntää ne oikeaan asentoon (löytyy jälleen Platon kirjasta.) Yksi ovista avutuu ja spurttaat siitä. Muista kuitenkin ensin ottaa avainkivet takaisin taskuusi.

Astuttuasi ovesta seuraasi ilmestyy Kerner ja vaatii sinulta avainkivet. Anna ne hänelle suosiolla ja saat pitää henkesi. Kernerin häippästyä kaiva tiesi ulos luolasta laivankaarella ja pääset ulos labyrintista. Huomaat natsien sukellusveneen ja pingot sen luokse. Nuijittuasi onnettoman kapteenin olet sukellusveneessä.

Kun väännät vasemmanpuoleista vipua, se katkeaa. Käske sisäpuhelimella miehistöä siirtymään aluksen perään. Nyt voit liikkua muualla aluksessa vapaasti. Laskeudu alemmas ja käppäile Sophian takana olevan seinän taakse kertoaksesi olevasi paatissa. Tämän jälkeen lampsi Sophian luo. Vartija pysäyttää sinut, mutta sopivasti vihjailtuasi Sophia koppaa häntä sangolla ohimoon.

Juteltuasi pelastetun kanssa ravaa kipon varastoon ja korjaa talteen hyllyllä lojuva oluttuoppi. Voit myös poimia palan leipää ja makkaraa. Laskeudu allasi olevien akkujen luokse ja huomaat lattialla lammikon akkuhappoa. Kerää liemi talteen tuoppiisi ja suunnista Kernerin huoneen oikealla puolella olevaan pieneen varastoon. Kuunneltuasi keskustelun loiskauta metallilaatikolle happoa ja löydät avainkivet ynnä pienen avaimen. Loiki takaisin Sophien luokse ja avaa veneen ohjauspyörän lukko avaimella.

Väännä rattia ja leijaile takaisin torniin. Matkallasi ota oikealla olevasta huoneesta viemärinavaaja mukaasi, jota sitten tornissa kokeilet katkenneeseen vipuun hyvällä menestyksellä. Heilauta vipua ja käske miehis-

TEISKO Elektronic

TARJOAA 3 JOULULAHJAA JOKAISEN LAATIKOIDUN PELIN MUKAAN.



***JULISTE *DISKETTITARROJA *ILMAINEN FOX PD VALINTASI MUKAAN**

MEILTÄ EDULLISESTI JA NOPEASTI.
Kun teet tilauksen ennen kello 18.00, niin saat pakettisi perille jopa päivässä. Olemme avoinna: MA-PE 9.00- 19.00 sekä LA 10.00- 16.00.
Voit tehdä tilauksesi puhelimella numeroon:
931-123 238, fax 931-222 3218
tai kirjeitse osoitteeseen:
Teisko Elektronic, PL 12, 33411 TAMPERE
TOIVOTAMME ASIAKKAILLEMME HYVÄÄ JOULUA

FORMULA GRAND PRIX
(MIKROPROSE PC / AMIGA) ***
JA JOULUNA PAALUPAIKKA ON SINUN
VAIN **242,-**



KING'S QUEST VI
(SIERRA PC) ***
RAJATTOMIEN MAHDOLLISUUKSIEN SEIKKAILU
VAIN **282,-**



ASHES OF EMPIRE 219,-
(MIRAGE AMIGA) ***
PELASTA KANSAKUNTA YDINTUHOLTA

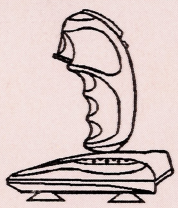
GREAT NAVAL BATTLES 269,-
(SSI PC) ***
ELÄ II- MAAILMANSOTAA, JOKO SAKSALAISENA TAI ENGLANTILAISENA

SHADOW OF THE BEAST III 209,-
(PSYCNOSIS AMIGA) ***
RÄJÄHTÄVÄÄ TOIMINTAA JA ERIKOISIA ARVOITUKSIA (TEISKON SUOSIKKI)

REX NEBULAR 287,-
(MIKROPROSE PC) ***
OLET MIES NAISTEN PARATIISISSA

DARKSEED 245,-
(CYBERDREAMS PC) ***
ELÄT FANTASIAN JA TODELLISUUDEN RAJAMAILLA, VAI ELÄTKÖ?

TÄMÄN JOULUN TYÖVÄLINE ON PYTHON 1



JOYSTICKIEN KRUUNAAMATON KUNINGAS VAIN **94,-**
SOPII KAIKKIIN KONEISIIN

PELIT	AMI / PC
A-Train	/ 286,-
Aces of Pacific	/ 269,-
Atac	/ 287,-
B-17 Flying Fortress	/ 287,-
Bane of Cosmic Forge	250,-/ 250,-
Black Crypt	187,-/
Caesar	224,-/ 237,-
Civilization	237,-/ 269,-
Conflict: Korea	237,-/ 237,-
Cover Girl Poker	/ 219,-
Crisis in the Kremlin	/ 242,-
D- Generation	191,-/
Dark Queen of Krynn	236,-/ 236,-
Dune	/ 237,-
Dungeon Master	218,-/ 242,-
Easy Amos	243,-/
Elvira II	237,-/
Eternam	/ 242,-
Eye of the Beholder II	237,-/
Falcon 3: Mission disk	/ 203,-
Floor 13	219,-/ 257,-
Gateway	/ 237,-
Global Conquest	/ 284,-
Grand Prix unlimitted	/ 267,-
Indi Fate of Atlantis (adv.)	/ 249,-
Jimmy Whites Snooker	/ 239,-
Knightmare	164,-/
Laura Bow II	/ 289,-
Links	234,-/
Legend of Kyrandia	237,-/ 237,-
Lost Files of Sherlok Holmes	/ 264,-
Lost Patrol	164,-/
Lotus III	194,-/
Lure of the Temptress	219,-/ 242,-
Mega Sports	199,-/
Moonstone	/ 224,-
OH NO! More Lemmings	164,-/
Pool of Darkness	237,-/
Power Monger	/ 237,-
Premiere	224,-/
Rampart	224,-/ 224,-
Red Paron	237,-/
Risky Woods	/ 229,-
Sensible Soccer	194,-/
Shadow Lands	219,-/
Sim Ant	237,-/
Space Crusade	184,-/
Space Shuttle	/ 287,-
Special Forces	259,-/ 259,-
Team Yankee II	237,-/ 237,-
The Two Towers	/ 237,-
Ultima VI	214,-/
Ultima Underworld	/ 269,-
Vengeance of Excalibur	219,-/
Viking Conquest	194,-/
Wing Commander II: S. Oper. 2	/ 159-
Zool	194,-/

LISÄLAITTEET:

QS- 113 Deluxe Joystick+ kortti (PC)	196,-
TAC 2 Joystick (kaikki koneet)	95,-
Sound Blaster Music Card 2.0 (PC)	679,-
600 1Mb Muisti Kortti (Amiga)	604,-
Korttimodemi 2400 baud (PC)	419,-
Faximodemi 9624AH 2 suunt. (PC)	849,-
Genius GM6000 Hiiri (PC)	189,-
Jin Mouse Golden Image tm (Amiga)	189,-
Genius 256 harm.säv.skanneri (PC)	1090,-
Genius GS-C105 väriskanneri (PC)	3449,-

PC- FOX PD VAIN 15,90 mk/ kpl

40. Tank Wars todella hyvä tankki taistelupeli max. 10 pelaajaa / tietokonepelaajaa.Teiskon suosikki ... erityisesti 5 megatonnin ydinpommilla on kiva poksauttaa puoliruutua atomeiksi.
41. WPedit teksiedit./ tekstinkäsitt. Windowsille + uusia fontteja.
42. Sam Secret Aget. Todella mielenkiintoinen Platformpeli.
43. Dangerous Dave. Hyvä toiminta-Platformpeli. Sama tekiä kuin edellisessä.
44. Empire. Kuuluisa sotastrategiapeli vain faneille. Aloittamis-kynnys melko korkea, joten vasta-alkajille ei suositella.
45. Columns. Tetris-tyylinen palikka peli. Ehkä Tetristäkin parempi peli. Peli muistuttaa eniten Amigan Coloris-peliä.
46. Monopoli PC:lle. Hyvä käännös lautapelistä.
47. Moria. Todella kuuluisa roolipeli.
48. Arachnid, Pasianssi, Backgammon ja Slot. Windows-pelit.
49. Windowsin alainen GIF-kuv.kats.ohj. + Poker ja Lander-pelit.
50. Mr. Label . Disketti- ja osoitetarrojen teko-ohjelma.
51. VGA Jungle Jack. Todella hyvä viidakko pipemania-peli.
52. Joust-versio kuuluisasta hallipelistä.
53. Compushow 8.33 b. Voit katsella melkein kaikkia PC- ja Amiga formaatissa olevia kuvia kuvia.
54. Digi Studio v. 1.5. Soittaa ja editoi Amiga musiikkimoduleja.
55. Net Havk 3.0 i kuuluisa roolipeli. (1Mb muisti + kovalevy).
56. Viruksentorjuntaohj. sis. mm. Frost, Vshield, Scan ja Clean.
57. GraphicW.S. 5.0 käsittelee ja rasteroi eri formaattien kuvat.
58. Scorched Earth 1.1. Tank Wars:in tyylinen tankki taistelupeli.
59. Saddan Hussein ammu kaikkien sotien Äidin Isää.
60. Fraktaaliohjelma, jolla piirtelet ja suurennat Fraktaalikuvia.
61. 4 Dos 4.0 korvaa dos:in. Monien mielestä parempi kuin dos 5.0. Käskyt perus dos:in kaltaisia, mutta muutama uusi lisää.
62. Geoclock näytää maailman kellon ja kartan jopa yöt näkyvät.
63. The Draw tekee Ansi-grafiikaa. Todella hyvä sijoitus esim. boxin sysopille.
64. VGA Alien World. Taistele massiivisia alieneita vastaan.
65. Falcon 3.0 (prev.). Tästä lentosimulaattori ei paljoa parane. "Cool !!!".
66. Falcon 3.0 DISK 2. (VGA ja muistia väh. 550 kiloa vapaana.)
67. Digiplayer 2.5 äänen digitointi-ohjelma Sound Blasterille. Parempi kuin paketissa tuleva perusdigitointiohjelma.
68. Telemate 3.1. Hyvä tietoliikenne- ja boksiohjelma PC:lle.
69. Telemate DISK 2.
70. Hyöty-ohjelma kokoelma 1.72-fd Format, Fonttieditori, yms.
71. Dungeons of Doom. Dungeon Masterin haastaja.
72. Captain Comic. Hilpeä seikkailupeli.
73. Pelikokoelma 1-Castle 1.3, Boulderdash, American football.
74. Copy Q 220-kopiointiohjelma PC:lle.
75. Almanac Windowsille.

AMIGA FOX PD VAIN 7,90 mk/ kpl

34. Boot Pic-ohjelma jolla voit muuttaa Amigan alkukuvan haluamaksesi iff-kuvaksi tai asettaa jonkin musiikkimodulin soimaan säännöllisesti koneen bootatessa. Versio 2.1b.
35. Wasp kuvanmuuntaja joka muuttaa mm. Gif, Iff, Srgr, Ppm . eri koneiden kuvatiedostot joko Amigaan tai toiseen mikrotieto-koneeseen sopiviksi.
36. Hyötyohjelmakokoelma ... kello, muistin kuvaaja, Cli - ja Windows työkalu.
37. Animan tekoälyohjelma joka ymmärtää puhettasi. Liitä äänendigitoija koneeseesi ja siirrä Animan joko Perfect Sound3, Sound Master tai Sound Magic-ohjelmaan. Tämän jäkkeen voit antaa Cli-komennot puhuen.
38. Killeri kokoelma. Huom kaikki uusia tehokkaita mm. VirusChekker, Saddamkiller ja FixSaddam. Myös kovalevylle.
39. Diplomacy sotastratekiapeli joka sijoittuu ensimmäiseen maailmansotaan. Voit valita vastustajikseesi joko ihmis- tai tietokonepelaajia. Pelissä on hyvin onnistunut tietokonelogiikka.
40. Super Dupper kopiontiohjelma, joka on nopeampi kuin Xcopy. 4 kopiota Rammista levyille 36 s. VerifyCopy 67 s. + 34 s. kullekkin kohdeasemalle. Uusin versio 2.01
41. ScudBuster arkade/stratekiapeli. Suunittele mihin vihollisen kohteisiin suuntaat ohjuksesi. Hyvä peli.
42. RingWar peli on tehty kuuluisasta markkapelistä. Ohjaa avaruusalusta, ja tuhoa hävittäjiä sekä avaruusasema.
43, 44, 45 Citadel täydellinen BBS Boxisofta Amigalle. Kolme disketillistä ohjelmia joilla kasaat modemivälitteisen Boxin.
46. Space Empire BBS Boxipeli edelliseen ohjelmaan. Pelissä voi olla runsaasti pelaajia jotka kaikki pyrkivät avaruuden keisariksi. Peli on ollut yleisesti Boxien suosituimpia dooripelejä. Nyt uusi versio 2.6 saatavilla.
47. Werner Flashbear pelissä on 100 kenttää vaikeita ratoja ja yksi tenunenä joka on hukannut olutpullonsa auta Werneriä!

OIKEUS HINNANMUUTOKSIIN PIDÄTETÄÄN. LÄHETYKSIIN LISÄTÄÄN 33 mk POSTIKULUJA.



Look at Opel Now!

töä siirtymään tällä kertaa aluksen keulaan. Tämän tapahduttua kävele konehuoneeseen ja kokeile liikutella veneen nopeusvipua ja suunnanvaihtajaa. Olet nyt sukellusveneen ohjaimissa. Käyttäen laitteita ohjaa vene pohjan ilmalukkoon ja olet saapunut Atlantikseen.

Vihdoinkin Atlantis

Päästyäsi Atlantiksen ilmalukkoon ja totuteltuasi pimeään sohi ympäriinsä löytääksesi tikkaat. Nyysi ne mukaasi, käpyttele oikealle ja tue tikkaat kivireunaa vasten. Nouse tikkaat ylös ja etsi pimeästä kivilaatikko. Potki lodju auki ja syötä löytämällesi metallitangolle orichalcum-helmi ja valo täyttää luolan. Oven vieressä jököttävä patsas vaikuttaa nälkäiseltä, mutta pitää suunsa visusti kiinni. Suukku kuitenkin aukeaa asentamalla avainkivet päinvastaiseen järjestykseen kuin karttahuoneessa. Änkeä auenneeseen suuhun orichalcum-helmi ja tie Atlantikseen on auki. Ennen jatkamistasi kerää tikkaat ja kivet takaisin pohjattomiin taskuihisi.

Astut Atlantiksen ulommaiseen kehään. Ensitöiksesi etsi vartija ja potki tästä ilmat pihalle, niin löydät makkaran. Seuraavaksi tutki sokkelon kaikki huoneet, jotka ovat eri värisiä kuin pohja. Sinun pitäisi löytää seuraavat esineet: ankeriaspatsas, luurangon rintakehä, kalapatsaan pää, kuppi, pronssinen ratas ja ohjauspyörä. Käärmepatsaan löydät, kun ryömit oikeasta huoneesta ilmastointikanavaa pitkin. Rintakehän voit lainata sitä tuskin enää kaipaavalta henkilöltä metrosta (sortuma kaakossa). Kupin saa patsaan syleilystä kuilun takaa, kun teet pikasillan tikkaista. Älä unohda ottaa tikkaita takaisin. Kalapatsaan pää löytyy, yllättäen, patsaan päältä. Pronssinen ratas roikkuu robotin osien vieressä jossain Atlantiksen monista huoneista. Ohjauspyörän saat niinikään revittyä irti keskeneräisestä robotista.

Jossain vaiheessa raahauduttuasi ilmanvaihtokuiluun saavut Sophian vankilaan patsaan taakse. Syötä robotille orichalcum-helmi ja se jyrää onnettoman vartijan jauhelihaksi. Törmätessäsi laavahuoneeseen aseta kuppi tasolle ja pistä kalapatsaan pää sen yläpuolelle. Tämän jälkeen siirry konehuoneeseen ja korjaa laite asentamalla siihen ohjauspyörä. Korjattu kone tuottaa orichalcum-helmiä, kunhan kaadat sen päällä olevasta rännistä laavaa. Tee tarpeeksi orichalcum-helmiä (vaikka 60) hakemalla aina välillä lisää laavaa. Saatuasi mielestäsi tarpeeksi helmiä ruuvaa ohjauspyörä takaisin taskuusi.

Rapujen keskusasemalla tee improvisoitu rapumerta virittämällä makkara luurangon rintakehään ja aseta ansasi rapujen lammikkoon odottamaan uhriaan. Kuulet napsauksen ja voit poimia ansasi rapuineen mukaasi.

Sisäänkäynti Atlantiksen seuraavaan kehään on suljettu veden voimalla. Syötä ankeriaspatsaalle helmi ja heitä se lammikkoon. Höyryn selvittyä anna toinen helmi edustalla olevalle kalanpäälle ja ovi aukeaa. Matkallasi sisempään Atlantikseen käy noutamassa vankilan lattialle tipahtanut robotinosa.

Kuin Venetsiassa ikään

Saavuttuasi kanaalin rannalle huomaat siinä riehuvan vesipedon. Taltuttaaksesi olion nälän tarjoa sille rapupäivällinen ja voit uida rapualuksen luokse. Astu alukseen ja käynnistä se tunkemalla sen suuhun jälleen yksi helmi. Käännä kokka kohti länttä availlen portit avainkivillä.

Saapuessasi huoneeseen, jonka oikealla seinällä kohoavat portaat, rantaudu ja käväise hakemassa ylhäällä olevasta huoneesta koneiston osa. Tämän jälkeen seilaa eteenpäin, kunnes saavut isommalle ovelle. Loiki sisään ja olet suljetun oven edessä. Turhia aikailematta kiinnitä renkaasta roikkuva kettinki patsaan ehjään käteen ja tue tikkaat droidin rintaa vasten. Avaa robotin rintalevy ja paljastat sen hajonneet sisäelimet, jotka joudut korjaamaan. Aseta ohjauspyörä keskimmäiseksi ja pyörän päälle robotin suuosa. Jäljelle jääneet osat kuuluvat reunan tappeihin.

Vaihtelemalla niiden paikkoja ja syöttämällä droidille helmiä saat sen tekemään eri asioita. Tee näin, kunnes patsas työntää ehjän kätensä eteen. Kiinnitä nyt riittävä ketju oven renkaaseen. Jatka osien siirtelyä ja helmien syöttöä saadaksesi patsas vetäisemään ehjän kätensä takaisin taakse, jolloin ovi romuttuu metallipinoksi lattialle. Laskeudu tikkailta ja nouki lattialta siihen valahtanut saranatappi. Soutele takaisin Sophian luokse ja anna tappi hänelle. Puhkuen nosta porttia ja käske Sophiaa tukemaan se tapilla. Herkän hetkesi jälkeen heilauta porttia hieman ja korjaa tappi talteen.

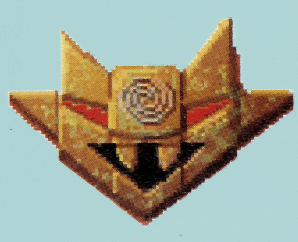
Pelit ja vehkeet

Kellu takaisin avaamallesi oviaukolle ja rumbaa sisään. Sophia karkaa ja seurattuasi häntä huomaat toverisi joutuneen Nur-Ab-Salin riivaamaksi. Sophiaa ei moiseen asiantilaan voi jättää, joten johdata hänet vasemmalla kohoavien portaiden yläpäähän. Ennen enempiä toimenpiteitä nyi mukaasi luurankojen edessä makaava valtikka. Ovelana miehenä katso Sophian korua ja syötä sille orichalcumhelmi. Sophian nostettua ylikuumenneen korun pois kaulastaan kaappaa se kultalaatikkoon ja pian Nur-Ab-Sal on paha muisto vain.

Tämän jälkeen etsi huone, jossa istuu eräänlainen puskutraktori. Kirjoita lattialla koneen vieressä oleva graffiti muistiin ja viritä tapista ja valtikasta koneeseen vivut. Asettele vivut reunimmaisiin yläasentoihin ja anna ahnaalle koneelle helmi käynnistääksesi sen. Härvelin jyrätessä pitkin käytävää vaihda vivut graffitin neuvomaan asentoon ja muutaman nätin piruetin jälkeen olet Atlantiksen sisimmässä. Juokse alempana olevasta aukosta ja saavut ovien sokkeloon. Ramppaa ovista, kunnes saavut laavavirran reunalle. Matkalla merkitse muistiin seinälle hakattujen auringon, kuun ja tulivuoren paikat. Ylitettyäsi laavavirran kävele vastaantulevat portaat alas saapuaksesi Atlantiksen kolossille. Saavuttuasi laskeudu edessäsi levittäytyvän monumentin luokse, jossa asettelemalla avainkivet seinäkaiverruksen neuvomaan järjestykseen starttaat vuosituhansia nukkuneen koneiston.

Natsit saapuvat ja on loppunäytöksen aika. Hetken koittaessa houkuttele proffa kokeilemaan konetta itse ja siinä se.

Tapio Salminen



TILAUKSET
981-3117717

SUOMEN PELIKESKUS

AVOINNA
ARK. 10–19
LA 10–15

TIETOKONEPELIT

	Amiga	PC
A-Train	265	289
A320 Airbus	265	
Aces of Pacific		289
Addam's Family:		
Scavenger	185	
Air Support	185	
Amazon		265
Amos Professional	459	
Aquatic Games	195	
Aquaventura	185	
Armour-Geddon II	235	
Ashes of Empire	235	319
ATAC		319
B-17 Flying Fortress		319
Bane of Cosmic		
Forge	265	265
Battletoads	185	185
Birds of Pray	265	289
Black Crypt	185	
Blade of Destiny	235	265
Buck Rogers II	245	245
Caesar	235	265
California Games II	185	265
Cardinal of the		
Kremlin	235	265
Carl Lewis		
Challenge	185	265
Carrier Strike		289
Carriers at War		265
Castle of Dr. Brain II		289
Castles II		265
Championship		
Manager	185	235
Civilization	265	289
Combat Air Patrol	235	
Conflict:Korea	245	245
Conquest for		
Longbow	265	289
Conspiracy		265
Cool World	185	235
Cover Girl Poker	185	235
Crime city		235
Crisis in Kremlin		289
Crusaders of Dark		
Savant	235	265
Daemonsgate	265	289
Dagger of Amon-Ra		289
Dark Queen of		
Krynn	245	245
Darklands		349
Darkseed	265	289
David Leadbetters Golf		319
Dick Tracy		
Adventure	235	235
Drean Team		
Compilation	185	235
Dune	235	199
Dungeon Master &		
Chaos Strikes Back	235	
Dungeon Master		265
Dynablasters	219	
Easy Amos	265	

	Amiga	PC
Eco Quest		289
Epic	235	265
Eric the Unready		265
Eternam		265
Eye of Beholder II	265	265
F-15 Strike Eagle III		319
Falcon 3.0 Data Disk		189
Falcon 3.0		289
Flashback	235	265
Floor 13	235	265
Formula 1 Grand		
Prix	265	289
Free DC		265
Gateway		265
Global Effect	265	265
Global Conquest		319
Grand Prix Unlimited		265
Great Naval Battles		289
Gunship 2000 Scenario		189
Gunship 2000		289
Hardball III		265
Harrier Jump Jet		319
Heroes of the 357th		265
Hook	185	235
Humans	235	235
Indiana Jones IV	235	265
International Sports		
Challenge	235	235
Jaguar XJ220	185	
Jetfigter II		289
Jimmy White's		
Snooker	235	265
John Barnes		
Football	185	
John Madden II		235
King's Quest VI		319
Knightmare	185	
Legend	235	265
Lemmings III	249	269
Lethal Weapon	185	235
Links 386 Pro		319
Lords of the Rings II		265
Lotus III	185	
Lure of Temptress	235	265
M	245	245
Magic Candle II		265
Manager	235	235
Mantis		349
Mario is Missing		265
Mega Sports	185	
Megatraveller II	235	265
Might & Magic III	265	289
Might & Magic IV		289
Myth	185	235
No Greater Glory	265	289
Perfect General	265	295
Planet's Edge		289
Populous II	235	265
Prophecy of Shadow	235	265
Prophecy	235	235
Push Over	185	235
Quest for Glory III		289

	Amiga	PC
Ragnarok	289	289
Rampart	235	235
Red Baron		
Mission Disk		185
Red Zone	185	
Rex Nebular		319
Risky Woods	185	235
Robosport	235	235
Secret Weapons		
of the Luftwaffe		289
Secret of Monkey II	235	265
Sensible Soccer 1.1	185	
Shadow of the		
Beast III	235	
Shadowlands	185	235
Sherlock Holmes		289
Shuttle		319
Siege		235
Sim Life		265
Sim Farm		265
Sim Ant	265	265
Sim Earth	265	289
Sorcerers Appliance		289
Space Crusade	185	235
Special Forces	265	299
Spell Casting 301		265
Star Control II		265
Strike Commander Speech	169	
Strike Commander		289
Striker	185	
Summer Challenge		265
Summoning		265
Superfighter		185
Task Force		319
Team Yankee II	235	265
Theatre of war		265
Treasures of		
Savage Frontier.	245	245
TV Sports Boxing	185	199
Ultima VII/Serpent Isle		289
Ultima VII Data		165
Ultima Underworld		289
Universal Monsters	185	
V for Victory		265
Vengeance of		
Excalibur	235	265
Waxworks	265	
Wayne Gretzky II	185	235
Wing Commander Deluxe		319
Wing Commander II/		
Operation II		165
Wing Commander II/		
Speech		145
Wing Commander II		289
Winter Challenge	265	265
Wizkid	185	235
World Tennis		
Championship		265
WWF II	185	235
Zool	195	
Zyconix	185	185

NYT JOULULAHJAT VIELÄ KOROTTAMATTOMILLA HINNOILLA NIIN KAUAN KUIN ENTISTÄ VARASTOA RIITTÄÄ! TILAA ÄKKIÄ JA SÄÄSTÄ!

PC-TIETOKONEET

Luotettavat EXPRESS -tietokoneet edullisesti

386sx/33 ..... **6.950,-**
4 Mt + 1,44 Mt + 40 Mt +
Trident 1024x768 1 Mt + VGA värimonitori
386dx/33 Local Bus **9.525,-**
386dx/40 ..... **8.450,-**
486cyrix/33 ..... **8.350,-**
486dx/33 ..... **11.320,-**
486dx-2/50 ..... **11.840,-**
486dx/50 ..... **12.580,-**
486dx-2/66 ..... **14.430,-**
4 Mt + 1,44 Mt + 85 Mt +
Trident 1024x768 1 Mt + SVGA värimonitori
Lomittamaton SVGA-näyttö ..... **+300,-**
125 Mt 13 ms kovalevy ..... **+680,-**

- nopea toimitus, noin viikko tilauksesta
- ei ennakkomaksua
- koneet tulevat valmiina tehtaalta ja ovat ns. vanhennettuja
- käteinen/osamaksu/leasing 24/36 kk alk. 240 mk/kk

PC-TIETOKONEET

100 DSDD LAMBDA DISKETTIÄ VAIN
Meiltä myös DSHD DISKETIT – KYSY!
299,-

SoundBlaster äänikortit PC:lle
v. 2.0 750,-
Pro II 1295,-
(sis. MidiKitin)

Pro Audio Spectrum äänikortit PC:lle
Pro Audio Plus 1395,-
Pro Audio 16 1795,-

PC:N JOYSTICKIT
QuickJoy M-5 149,-
PC Connection 149,-
Mach 1 Plus 199,-
Flightstick 345,-

AMIGAN JOYSTICKIT
QuickJoyt alk. 59,-
SuperCharger 99,-
Navigator 119,-
JetFighter 139,-
Prof 9000 De Luxe 239,-

DISKETTIBOXIT
40 kpl 39,-
80 kpl 49,-

Hinnat ovat postimyyntihintoja, joihin lisätään toimituskulut . Pidätämme oikeuden hintojen muutoksiin. Kaikki ylläolevat pelit eivät välttämättä olleet ilmestyneet lehden mennessä painoon, mutta ne julkaistaan lähimmän kuukauden aikana.

MYYMÄLÄMME OULUSSA: # Torikatu 62 *Tervetuloa!*

SUPER NINTENDO
Pelikonsolien ykkönen **1395,-**
(mukana 2 ohjainta, Mario 4 ja virtalähde)

SUPERSCOPE + 6 PELIÄ **495,-**
SINKO SUPER NINTENDOLLE

LYNX II - Käsikonsoleiden ykkönen **645,-**
Lisävarusteena Comlynx-kaapeli 79,-

HANDY BOY
- lisälaite, joka mullistaa Gameboyn peliominaisuudet!

• Stereokovaääniset • säädettävä suurennuslasi • pelivalo • joystick • isot tulitusnapit • kantohihna

KAIKKI VARUSTEET SAMASSA!
UNELMALAHJA JOULUKSI! **hinta vain** **345,-**

SUPER NINTENDO

Actraiser	395	James Bond Jr.	395	Strike Gunner	395
Addam's Family	395	King of Monsters	395	Super Adventure Island	395
Axelay	395	Krysty's Funhouse	395	Super Ghouls & Ghosts	395
Battle Clash	345	Magic Sword	395	Super Bowling	395
Castlevania IV	395	Might & Magic II	395	Super Soccer	375
Clue	395	NBA Allstar Challenge	395	Super Battle Tank	395
Contra III	395	NCAA Basketball	395	Super Tennis	375
Darius Twin	395	Out of this world	395	Super R-type	395
Dino City	395	Pebblebeach Golf	395	Test Drive II	395
Double Dragon II	425	Pilot Wings	375	TKO Boxing	395
Drakkhen	395	Race Drivin'	395	TMNT IV	425
Dream TV	395	Rampart	395	Top Gear	395
Faceball 2000	395	Robocop III	395	UN Squadron	395
Final Fantasy II	445	Simpsons II	395	Wings II	395
Final Fight	395	Sim City	375	World League Soccer	375
G.Foreman Boxing	395	Skinsgame	395	WWF	395
Great Waldo Search	395	Smash TV	395	Xardion	425
Home Alone II	395	Spanky's Quest	395	Zelda III	395
Hook	395	Spiderman	395	**KYSY MYÖS KÄYTETTYJÄ**	
Jack Nicklaus Golf	395	Street Fighter II	445	**PELEJÄ!**	

MEGADRIVE

Alien III	345	PGA Tour Golf	325
Aquabatics	295	Predator II	345
Atomic Runner	345	Rampart	345
Cyber Cop	375	Rings of Power	325
Death Duel	375	Side Pocket	325
D. Robinson's Basketball	325	Slimeworld	345
Desert Strike	295	Smash TV	345
Dragon's Fury	345	Super High Impact	345
EA Hockey	245	Tazmania	345
F22 Interceptor	295	Team USA Basketball	375
Gemfire	395	Terminator	375
Green Dog	295	Twisted Flipper	295
James Pond II	275	Warrior of Rome II	395
J.Capriatti Tennis	345	Warriors of Eternal Sun	395
Joe Montana III	375	Lemmings	375
Jordan vs Bird	275	Smash TV	375
Lemmings	345	Predator II	375
NHLPA Hockey	375	Team USA Basketball	375

KYSY MYÖS KÄYTETTYJÄ PELEJÄ!

LYNX

APB	219
Awesome Golf	219
Basketbrawl	219
Batman Returns	295
Bill & Ted's	219
Blockout	169
Blue Lightning	219
Casino	219
Checkered Flag	219
Crystal Mines II	219
Gates of Zendocon	169
Gauntlet III	169
Hard Drivin'	219
Hockey	219
Hydra	219
Kung Food	219
Rampage	219
Rampart	219
Roadblasters	219
Shadow of the Beast	219
Slimeworld	219
Steel Talons	219
Superskweek	219
Toki	219
Turbo Sub	219
Viking Child	219

GAMEBOY

Addam's Family	189	Ninja Taro	195
Barbie	195	Pitfighter	195
Batman II	195	Pyramid of Ra	195
Bill Elliot	159	R.Clemens Baseball	195
Blades of Steel	189	Rocky & Bullwinkle	195
Centipede	195	Rolans Curse	195
Crash Dummies	195	Runes of Virtue	195
Darkman	195	Simpsons II	189
Dig Dug	195	Spanky's Quest	195
Double Dragon III	189	Spiderman	169
Faceball 2000	189	Spiderman II	195
Ferrari Grand Prix	189	Spy vs Spy	195
Final Fantasy II	195	Super Off Road	195
G.Foreman Boxing	189	Swamp Thing	195
Home Alone II	195	Tom & Jerry	195
Humans	195	Top Gun	195
Jack Nicklaus	179	Track & Field	195
Jetsons	195	Track Meet	179
Knight's Quest	189	Universal Soldier	195
Mr.Do	185	WWF II	189
NBA II	179	Xenon II	195

MEGADRIVEN PELIOHJAIMET
PRO 1 Joystick **149,-**
PRO 2 Joypad **89,-**

GAMEBOYLLE
Amplifier **99,-**
Magnilight **99,-**
Cleaning Kit **79,-**

Pelaa USA:laisia pelejä eurooppalaisella Super Nintendolla!
Universal Adapter
195,-

GAMEBOYN KANTOLAUKUT
Tote **79,-**
GameTimer **129,-**

ASCII Joypad Super Nintendolle
199,-
- se monipuolisempi peliohjain!

Hinnat ovat postimyyntihintoja, joihin lisätään toimituskulut. Pidätämme oikeuden hintojen muutoksiin. Super Nintendo, Super Mario 4 ja useat muut pelit ovat Nintendon tai valmistajansa rekisteröimiä tavaramerkkejä. Suomen Pelikeskus/AraTron Oy ei ole Nintendon valtuuttama jälleenmyyjä.

FUN STATION

POSTIMYYNTI:
ASIAKKAANKATU 11
00930 HELSINKI

LIIKE:
HELSINKI/ITÄKESKUS
CITYJÄTTI

POSTIMYYNTI
☎ 90-336 015
ARK. 11-19
LA. 10-16

AMIGA JA PC-PELIT:

VUODEN ODOTETUIMMAT:
INDIANA JONES 4 ADV. AM 230,- MICROPROSE GRAND PRIX PC 290,-

	PC	AM
ACES OF THE PACIFIC	295	
ADDAMS FAMILY	235	185
AIR SUPPORT		185
AIRBUS A 320	325	265
ANOTHER WORLD	235	
AQUAVENTURA		185
ARMOURGEDDON 2		185
ASHES OF EMPIRE	295	295
ATAC		325
B 17 FLYING FORTRESS	265	325
BANE OF COSMIC FORCE	265	265
BATTLETOADS	235	185
BIT MAP BROS VOL 1	235	
BIT MAP BROS VOL 2		185
CALIFORNIA GAMES 2	265	185
CAPTIVE	265	
CARDINAL OF THE KREMLIN	265	235
CARL LEWIS CHALLENGE	235	185
CARRIER STRIKE	295	
CASINOS OF THE WORLD	265	
CASTLES 2	265	
CHAMPIONSHIP MANAGER	235	185
CHAOS ENGINE		235
CHESSMASTER 3000	265	
CHEVALIER DE LABYRINTH		235
CIVILIZATION	295	265
COMBAT AIR PATROL		235
COMMAND HQ	265	
CONFLIGHT COREA	265	265
CONFLIGHT MIDDLE EAST	265	235
CONQUEST OF THE LONGB:	265	235
CONSPIRACY	265	
CONTRAPTIONS	265	185
COVERT ACTION	295	265
CREEPERS	295	
CRIME CITY		235
CYTRON		235
DAEMONSGATE	295	265
DARK QUEEN OF KRYNN	235	235
DARKLANDS	375	
DARKSEED	295	265
DAVID LEADBETTERS GOLF	325	
DUNE	235	185
DUNGEON MASTER	265	
DUNGEONMASTER+CHAOS STR...		235
ELVIRA 2	295	265
EPIC	265	235
ERIC THE UNREDY	265	
EYE OF BEHOLDER 2	265	265
F 117 A NIGHTHAWK	295	
F 15 STRIKE EAGLE 3	325	
F 19 STEALT FIGHTER	295	235
FALCON 3.0	325	
FALCON 3.0 MISSION 1	185	
FIRE & ICE		185
FLAMES OF FREEDOM	295	265
FLASHBACK	265	235
FREE DC	265	235
FRONT PAGE FOOTB:	295	
GATEWAY	295	
GATEWAY TO SAVAGE...	265	265
GLOBAL COQUEST	325	
GRAN PRIX UNLIMITED	265	
GREAT NAVAL BATTLES	295	
GUNSHIP 2000	295	
GUNSHIP 2000 SCENERY DISK	185	
HARRIER JUMP JET	325	
HEROES OF THE 357	265	
HEROQUEST 2		185
HOME ALONE	235	185
HOOK	235	185
HUMANS	235	185
INDIANA JONES 4/ACTION	235	185
INDIANA JONES 4/ADV.	265	230
ISLANDS OF DR BRAIN	295	265
JAGUAR XJ 220		185
JETFIGHTER 2	295	
KINGS QUEST 6	325	
KNIGHTS OF THE SKY	295	265
LARRY 5	295	265
LAURA BOW 2	295	
LEANDER		185
LEMMINGS 2	295	275
LINE IN THE SAND	295	
LINKS		265
LINKS 386 PRO	325	
LINKS PC	295	
LORD OF THE RINGS 2	235	
LOTUS 3		185
M 1 TANK PLATOON	295	235
MAGIC CANDLE 2	235	
MANAGER	265	235
MANTIS	375	
MARIO IS MISSING	265	
MEGATRAVELLER 3	295	
MICROPROSE GOLF		265
MIKROPROSE GRAND PRIX	290	265
MIGHT & MAGIC 3	295	265
MONKEY ISLANDS 2	265	235
MOONSTONE	235	
NCAA BASKETBALL	235	
NIEGEL MANSELLS W.C.	235	185
NO GREATER GLORY	295	265
OUTLANDER		235
PAPERBOY 2	235	185
PARASOL STARS		185
PERFECT GENERAL	295	265
PLAN 9 FROM OUTER SPACE		265
POLICE QUEST 3	295	265
POOLS OF DARKNESS	235	235
POPULOUS 2	295	265
POPULOUS 2 PLUS		265
PROPHECY	235	235
PROPHECY OF THE SHADOW	265	
QUEST FOR GLORY 3	295	
RAGNAROK	295	
RAIL ROAD TYCOON	265	265
RAMPART	235	
RED BARON	295	
RED BARON MISSION DISK	185	
RED ZONE		185
REX NEBULAR	325	
RISKY WOODS	235	185
SECRET W. / DO 335	145	
SECRET W. / HE 162	145	
SECRET W. / P 80	145	
SECRET W. / P 38	145	
SECRET WEAPONS OF LUFTW.	295	
SENSIBLE SOCCER 1.1		185
SHADOW OF THE BEAST 3		235
SHADOW SORCER	265	
SILENT SERVICE 2	265	265
SIM ANT	265	265
SIM EARTH	295	265
SIMPSONS	235	185
SORCERES APPLIANCE	295	
SPACE CRUSADE	235	185
SPACE QUEST 4	295	265
SPESIAL FORCES	295	265
SPELLCASTING 301	265	
STARCONTROL		185
STARCONTROL 2	265	
STRIKE COMMANDER	295	
SUMMER CHALLENGE	265	
SUMMONING	265	
SUPER HERO		235
SUPER TETRIS	295	265
TAKING OF BEVERLY HILLS	235	
TASK FORSE	325	
TERMINATOR 2	235	185
TEST DRIVE 3 & ROAD+CAR	325	
TIME QUEST	265	
TOYOTA CELICA 4	235	
TREASURE OF THE SAVAGE...	235	235
ULTIMA 7	295	
ULTIMA 7 PART 2/SERP.ISLE	295	
ULTIMA TRILOGY 2	295	
ULTIMA UNDERWORLD	295	
UTOPIA	235	185
V FOR VICTORY	265	
VIDEO BOXING CHAMPION CH.		
WAXWORKS		265
WAYNE GRETSKY HOCKEY 2	235	185
WILLY BEAMISH	295	235
WING C 2 / SPECIAL OP. 1	145	
WING C 2 / SPECIAL OP. 2	145	
WING C 2 / SPEECH DISK	145	
WING COMMANDER		265
WING COMMANDER 2	295	
WINTER CHALLENGE	265	265
WIZKID	235	185
WWF 2	235	185
X-VING	295	
ZOOL		185

ILMOITUKSEN HINNAT OVAT POSTIMYYNTIHINTOJA, LÄHETYSKULUT 35,- LISÄTÄÄN. LIIKKEESSÄ HINNAT OVAT SAMOJA PAITSI AMIGA JA PC-PELEJEN OSALTA JOTKA OVAT 35,- KORKEAMMAT. PIDÄTÄMME OIKEUDEN HINNANMUUTOKSIIN

OSA PELEISTÄ EIVÄT OLLEET ILMESTYNEET VIELÄ LEHDEN MENNESSÄ PAINOON.

PC-ÄÄNIKORTTIT

THUNDERBOARD	749,-
PRO AUDIOSPECTRUM 16	1749,-
SCREEN BEAT KAIUTTIMET	199,-

PC-PELIOHJAIMET:

QUICKJOY SV 202	129,-
ADVANCED GRAVIS	299,-
FLIGHT STICK	299,-

ACTION REPLAYT:

MEGADRIVE:LLE	495,-
SUPER NES:LLE	495,-
NINTENDO:LLE	365,-

MEGADRIVE TARJOUS PELIT:

J.B.DOUGLAS BOXING	199,-
MICKEY MOUSE	225,-
MOONVALKER	199,-
SHADOW DANCER	175,-
SHINING IN THE DARKNESS	299,-
STREETS OF RAGE	199,-
STRIDER	249,-
TOEJAM & EARL	249,-
WORLD CUP ITALIA	175,-

+PALJON MUITA, KYSY

KONSOLIKONEET:

SEGA MASTER SYSTEM	295,-
SEGA MEGADRIVE	1150,-
NINTENDO KESKUSYKSIKKÖ	695,-
SUPERNINTENDO 16 BIT	1695,-

FUN STATION VAIHTOPÖRSSI

VAIHTOPÖRSSI TOIMII NINTENDO "SUPERNINTENDO", GAMEBOY JA MEGADRIVE PELEISSÄ. VOIT VAIHTAA VANHAN PELISI UUTEEN. SOITA JA KYSY LISÄÄ!!!

Nnirvi



Jokapojan konversio-opas

●● "Onpas hieno ja kiinnostava Amiga/PC-peli", huokailee onneton PC:n/Amigan omistaja naapurikoneen vihreämpää peliruohoa. "Tuleekohan se lainkaan minun koneelle ja millaisena?"

Jokainen pystyy omassa kotonaan helposti ja yksinkertaisesti päättelemään, millainen versio toisen koneen pelistä omaan koneeseen pullahtaa. Seuraavat säännöt ovat yleissääntöjä, joista esiintyy poikkeuksia niin huonoon kuin hyvääkin suuntaan.

Henki pois haaveilta

Yleensä ottaen kannattaa haudata turhat haaveet, eikä lukea yhä uudelleen ja uudelleen Wing Commanderin PC-version ylistystä ja odottaa, että Amiga-versio on yhtä hyvä. Tai malttamattomasti odottaa pääsevänsä nauttimaan huimaa vauhtia joka suuntaan scrollaavasta mutta silti hidastumattomasta PC-Zoolista, kun Amigassakin se oli niiiiin hyvä.

Pohja on tämä: Amiga on hidas numeronmurskauksessa ja siinä ei yleensä ole kiintolevyä. PC:ssä ei ole apugrafiikkaprosessoreita, se on hidas bittigrafiikan käsittelyssä eikä PC:n äänikorteilla (poislukien Amigan hintainen Roland) pärjätä Amigan äänelle.

PC:stä Amigaan

Tyypillinen PC:n peli vie 2,5–10+ megatavua tilaa, on ohjelmoitu jollain korkean tason kielellä sen enempää koodia optimoimatta PC:n raakaan prosessointivoimaan luottaen. Ja levytilaa käytetään ilman huolta huomisesta.

Eli ensimmäisenä amigistin kannattaa kiinnittää huomiota pelityyppiin. Onko peli toteutettu vektorigrafiikalla tai bittikartta-vektorigrafiikalla a la Ultima Underworld? Silloin se todennäköisesti hyppii ja pomppii perus-Amigoissa. Kaikki, mikä vähänkin vivahtaa matematiikalta, on takuuvarma hidastin.

Kaikki viittaukset hidasteluun kannattaa noteerata huolella, sillä peli on testattu yleensä vähintään 386:lla, joka on varsin nopsa kone, ja mikä tahmaa siinä tahmaa varmasti Amigassakin.

Toinen huomionarvoinen asia löytyy kohdasta "kiintolevytila". Mitä kauemmaksi se etenee sanotaan 3–4 megatavusta, sen varmemmin Amiga-version korppukasasta saa rakennettua 1:1 Oopperantalon mallin. On myös todennäköisempää, että peli sijaitsee hujan hajan levykkeillä, kuin että olisi käytetty järkeä ja pistetty se jotenkin loogisesti. Korpunvaihtoranneke valittaa ja suurempi osa ajasta kuluu odotteluun ja levynvaihtoihin kuin pelaamiseen. Seikkailupelit kuuluvat etenkin tähän sarjaan.

Entäs onko kuviin uskominen? Onneksi PC:n 256-värisenä mainostetut pelit harvoin ovat 256-värisiä, todellinen värimäärä pyörii siinä ehkä sadassa. Digitoidut kuvat ovat asia erikseen.

Mikäli ohjelmatalo näkee vaivaa, grafiikka sovitetaan Amigaan. Lopputulos on hyvä, kuten Monkey Island II ja Eye of The Beholder II todistivat. Valitettavan usein grafiikka vain värejä tiputtamalla käännetään Amigaan, jolloin lopputulos saattaa olla aika kauhea. Tähänhän on syyllistynyt Sierra.

Äänet ovat ovat yleensä jonkinnäköisiä PC-väännöksiä ja saattavat kuulostaa hirveiltä.

Amigasta PC:hen

Tyypillisen Amigaa hyödyntävän pelin kääntäminen PC:lle on myös vaikeaa, kiitos Amigan kehittyneiden apuprosessoreiden.

Mikäli tekstistä löytyy jotain sen suuntaista kuin "käyttää Amigan ominaisuuksia erinomaisesti hyväkseen", voi PC-henkilö kääntää sen nykiväksi scrollaukseksi, liikkeen hyytymiseksi liikutettavien kappaleiden määrän kasvaessa ja käihien graafisten efektien puutteeksi.

Kuviin kannattaa uskoa: yleensä Amigan grafiikka siirretään sellaisenaan PC:lle. Joskus harvoin uskaltaa toivoa värien lisäämistä, mutta todella harvoin. Äänikuvaukset voi unohtaa saman tien: ne tehdään uusiksi ja yleensä mennään huonompaan suuntaan.

Mitkä sitten siirtyvät?

Jotkut pelityypit kuitenkin siirtyvät lähes identtisesti. Suurin osa roolipeleistä ja strategiapelistä ei muutu kovinkaan paljoa. Sellaisilla toimintapeleillä, jossa scrollaus ei ole hirveän keskeisessä asemassa, on myös suuret mahdollisuudet.

Karkeasti ottaen puolet peleistä siirtyy periaatteessa ihan hyvin koneelta koneelle.

Hukattuja mahdollisuuksia

Vaikka PC ja Amiga ovatkin maailman johtavat pelikoneet, on PC-peliohjelmointi, varsinkin Amigaan verrattuna, vielä lapsenkengissään. CGA/EGA-kirouksesta on sentään varsin hyvin päästy, mutta vaikka AdLib-äänikortti alkaa olla jo historiaa on sen vaikutus vielä liian suuri. SoundBlasterin mahdollisuutta käyttää samplattuja efektejä Amigan tyylisesti ei tue kuin aniharva peli.

Yksi syy on se, että kun Amiga on viisi vuotta pysynyt jokseenkin samana, on siitä opittu riuhtomaan tehoja. PC:t muuttuvat nopeammiksi melkein vuosittain, jolloin kovin suurta tarvetta ei esimerkiksi koodin optimointiin ole. Ihan lähimenneisyyden PC-AAH!OOH!-pelit näyttävät nyt aikansa eläneiltä, kun taas saman aikakauden Amiga-pelit voisi hyvin julkaista nykyäänkin.

Amiga taas kärsii PC-taudista eli siihen yritetään ahtaa pelejä, jotka sitten eivät oikein toimi ja antavat koneelle huonon maineen. Uusin suuntaus, eli konsolityyppisten, teknisesti hiottujen pelien tekeminen on paljon järkevämpää.

Summa summarum: koneet taaplaavat tavallaan, pelit eivät tule ajallaan.



PELI henki

Pelit on välittömästi kiellettävä

●● Vuosien kuluessa yksi sun toinenkin itseään muita viisaampana pitävä "asiantuntija" on lausunut painavan sanasensa tietokonepelien vaarallisuudesta kansalle kasuavalle. Luotettavaa tutkimustietoa näiden väitteiden vahvistukseksi tai kumoamiseksi ei ole kuitenkaan ollut – vaan kohta on.

Vuonna 1987 aloitetun kansainvälisen ITEC-tutkimusprojektin (The Information Technology in Education and Children) tavoitteena on selvittää tietokoneiden käytön vaikutuksia lasten ja nuorten kognitiiviseen toimintaan kuten esimerkiksi luovuuteen, opiskelumotivaatioon ja empaattisuuteen.

ITEC-projektiin osallistuu tällä hetkellä 16 maata, ja Pelit-lehden edustajalla oli ilo olla kärpäsenä katossa Moskovan yliopiston psykologisessa tiedekunnassa järjestetyssä seminaarissa, kun professori Takashi Sakamoto Tokion Teknillisestä Instituutista raportoi ryhmänsä Japanissa saamista tuloksista (Sakamoto T., Zhao, L. J. & Sakamoto, A. (1992) Psychological Impacts of Computers on Children, In Press).

Vaikkei kuuluisikaan Sakamoton, Zhaon ja Sakamoton kohderyhmään eli 11–13-vuotiaisiin koululaisiin, raportti on hyvin mielenkiintoista luettavaa.

Pelaaminen on vaarallista

Kenties hälyttävin japanilaisten saamista tuloksista, ainakin näin Pelit-lehden kantilta, on kotona pelaamisen merkitsevän haitallinen vaikutus luovuuteen, opiskelumotivaatioon ja empatiaan.

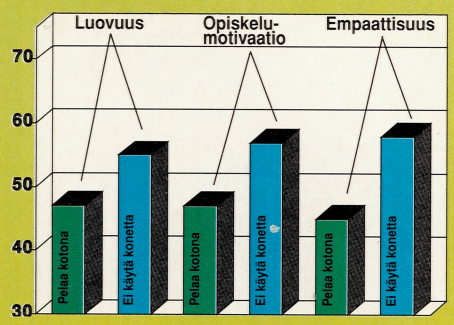
Postimies: 2 hits per round

Kuten MikroBitti tässä taannoin mainitsi, myös Suomessa voi tätä nykyä pelata postipelejä. Ja vielä suomeksi.

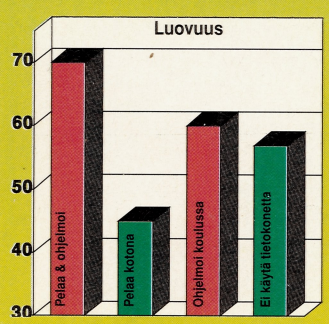
Pelin Henki on soluttautunut seuraamaan Midnight Sun Gamesin toimintaa, ja raportoi pelien kehittymisestä ja muista kokemuksista sitä mukaa kun niitä kertyy. Ainakin ensivaikutelmat ovat olleet myönteisiä. Esimerkiksi saman kirjekuoren käyttö sekä kierrosraportin saamiseen että oman siirtonsa lähettämiseen on mitä mainioin idea. Näin säästyy pikkuisen sekä rahaa että luontoa.

Puffataan poikia vielä sen verran, että kerrotaan osoite lisätietoja kaipaaville: Midnight Sun Games, PL 554, 90101 Oulu.

Niin, ja terkkuja vaan paroni Münchausenille



Vaikka esimerkiksi tietokonetta tekstinkäsittelyyn käyttävät nuoret ovat luovempia ja motivoituneempia kuin tietokonetta käyttämättömät ikätoverinsa, tietokonepelien pelaajien kohdalla tilanne on päinvastainen. Pelaaminen heikentää sekä luovuutta, opiskelumotivaatiota että empaattisuutta.



Koulussa tietokoneita ohjelmoivat nuoret ovat siis luovempia kuin tietokonetta käyttämättömät, jotka ovat puolestaan luovampia kuin tietokonepelien pelaajat. Mutta ne nuoret, jotka sekä pelaavat että ohjelmoivat, ovatkin (yllätys yllätys) kaikkein luovimpia...

Oheisessa kuvassa esitetyt palkit eivät jätä pahemmin sijaa vastaväitteille.

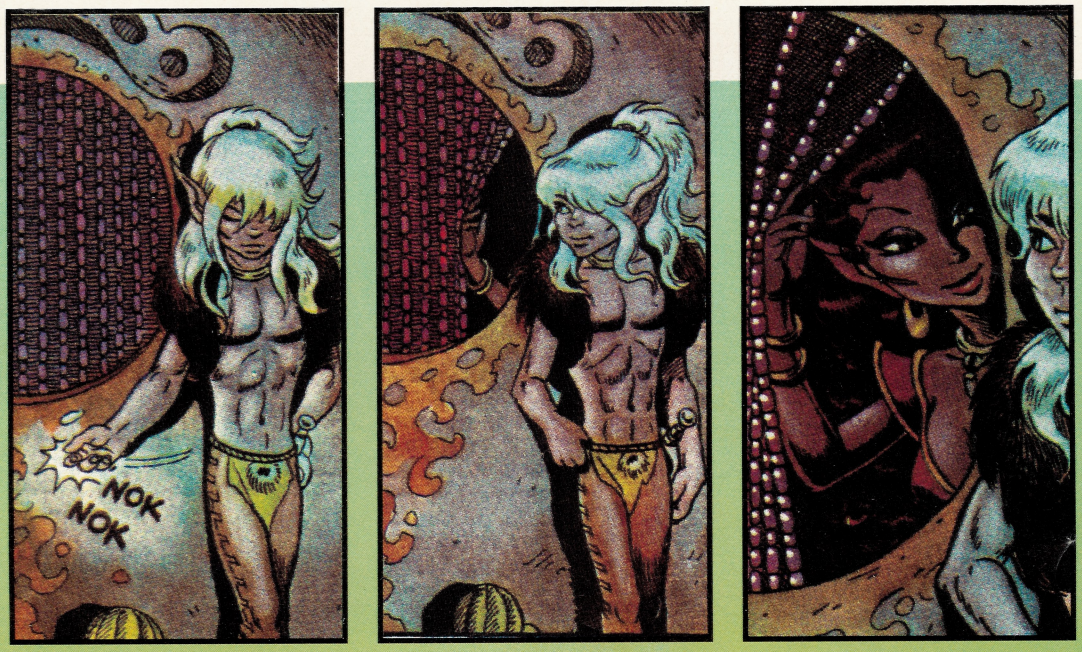
Mutta kun pelaamiseen yhdistetään ohjelmointia tai tekstinkäsittelyä, tulos on vielä yllättävämpi. Esimerkiksi koehenkilöt, jotka kotona pelaamisen lisäksi käyttivät tietokonetta koulussa ohjelmoimiseen, olivat huomattavasti luovempia kuin pelkästään ohjelmoivat tai pelkästään pelaavat koehenkilöt.

Eli jos tuttavapiiristä löytyy joku bittifriikki, joka ei tee koneellaan muuta kuin vääntää koodia, hänet olisi mitä pikimmin saatava taivuteltua kuluttamaan aikaansa **myös** tietokonepelien parissa. Muuten hänen luovuutensa ei kehity parhaalla mahdollisella tavalla. Heh!

Syytä tähän havaintoon professori Sakamoto ei vielä osannut kuin arvailla. Ilmeisesti pelien ja ohjelmoimisen kognitiiviset vaatimukset täydentävät rakentavasti toisiaan. Siinä missä ohjelmointi ja tekstinkäsittely vaatii symbolijärjestelmien kehittymistä ja loogisten sarjapäätelmien rakentamista, peleissä joudutaan reagoimaan hyvin nopeasti vaihtuviin ärsykkeisiin. Pelaajat eivät välttämättä aina kykenekään hahmottamaan asioita mielessään kuvina tai sanoina, mutta ohjelmointi ja tekstinkäsittely täyttävät tämän kognitiivisen aukon.

Haaveena tasa-arvo

Toinen, joskaan ei läheskään niin yllättävä japanilaisten teke-



Elfquest
© WaRP Graphics

Elfquestissa maistuu elämä

Elfquest, Wendy ja Richard Pinin haltiataru, kuuluu niihin sarjakuviin, joihin on helppo päästä sisälle, mutta mahdotonta ulos. Ensimmäinen silmäys Pinien pieniin suurisilmäisiin haltioihin saa lukijan helposti kuvittelemaan, että kyse on pikkulapsille tarkoitetusta sadusta. Mutta kun noin toisen tai kolmannen sadan sivun kohdalla huomaa unohtaneensa syömisen, nukkumisen ja töihin lähtemisen, Elfquestiin suhtautuu aivan uudella kunnioituksella. Eikä tarina siihen lopu: sitä piisaa lähemmäs puolitoistatuhatta sivua, ja lisää syntyy koko ajan.

Elfquest kertoo kahden kuun maailmaa asuttavista haltioista. Planeetalla asuu haltioiden ohella myös peikkoja ja ihmisiä, mutta näiden rotujen suhteet ovat parhaimmillaankin kehnot. Miten haltiat ovat joutuneet tähän vihamieliseen maailmaan, siinä tarinan suurin arvoitus.

Mutta vaikka Elfquestin taru kertoo suurista seikkailuista ja uroteoista, sen parasta antia ovat kuitenkin loistavasti luodut henkilöt ja elämän koko kirjo vihasta rakkauteen, kuolemasta uuden elämän luomiseen. Siitä löytyy jokaisella lukukerralla uusia elämyksiä, eikä kukaan Elfquestin ystävä häpeä tunnustaa itkeneensä tai nauraneensa sitä lukiessaan. Tunteiden purkauksia on nimittäin mahdotonta välttää.

Vaikka Elfquestin tarinan syvyys sopii aikuisellekin lukijalle, ja piirrostyyli viittaa puolestaan nuoreen lukijakuntaan, Elfquest sopii kaikenikäisille kengännumeroon katsomatta. Suomalaisessa kulttuurissa halveksitaan aivan liian helposti kaikkea, mikä viittaa lapsiin, ja toisaalta lapsia ja nuoria pyritään suojelemaan kaikelta, mikä vaatii omien aivojen käyttöä. Tai kuten Wendy Pini eräässä haastattelussa toteaa: "Ei lapsia meidän mielestämme tule suojata ongelmilta ja ristiriidoilta, sillä se tarkoittaisi heidän suojaamista ajattelemiselta. Ja mikä tahansa tarina, joka ei saa lukijaansa ajattelemaan, on huono tarina." (© Father Tree Press)



mä havainto koskee tietokoneharrastajien sukupuolijakaumaa. Pojat käyttävät tietokoneita kotona ja koulussa enemmän kuin tytöt. Tällä voidaan olettaa olevan dramaattinen vaikutus paitsi tulevaisuuden tietoyhteiskunnan myös koulutuksen tasa-arvoisuuteen. Sitä mukaa kun opetus siirtyy tietokoneille, sitä helpompaa poikien koulunkäynti on verrattuna tyttöjen pinnistelyyn vierailla välineillä.

2000-luvun tietoyhteiskunnasta onkin näillä näkymin muodostumassa paikka, jossa hyvin koulutetut miehet suunnittelevat tietokonejärjestelmiä, joita huonosti koulutetut naiset naputtelevat. Vika ei ole kuitenkaan tytöissä tai naisissa vaan heidän vanhemmissaan. Poikia kannustetaan helpommin "hyödyllisiin" harrastuksiin kuin tyttöjä. Pikkupojille opetetut leikit valmentamat heitä ammatteihin, tyttöjen leikit koriste-esineiden rooliin.

Henkilökohtaisesta kokemuksesta voin kuitenkin sanoa, että tytöt ovat luonnostaan vähintään yhtä hyviä tai parempia ohjelmoijia kuin pojat; he ajattelevat ensin ja koodaavat sitten.

Ajatella saa

Japanilaisten tutkijoiden saamia tuloksia ei pidä kuitenkaan sulattaa sellaisenaan. Tieteellisten kirjoitusten lukemisen eräänä lähtökohtana on nimenomaan heikkojen kohtien etsiminen.

Ensinnä on huomattava, että raportista ei käy ilmi, millaisia pelejä japanilaiset lapset ja nuoret pelaavat. Kun kysyin tätä professori Sakamotolta, hän kertoi ryhmänsä parasta aikaa selvittävän asiaa. Myös heitä kiinnostaa tietää, ovatko jotkin pelit haitallisempia tai hyödyllisempiä kuin toiset.

Japanilainen pelikulttuuri poikkeaa joka tapauksessa melkoisesti kotikutoisesta. Tärkeintä osaa näyttelevät pelikonsolit, joista nimenomaan Nintendo hallitsee Japanin pelimarkkinoita. Suomessa päärooleissa ovat alusta alkaen olleet Commodoret sekä nyttemmin myös PC, itsellisiä tietokoneita kukin. Vastaavasti pelikonsoleissa räiskitään pääasiassa toimintapelejä, kun taas tietokoneille on tarjolla enemmän seikkailu- ja strategiapelejä.

Lisäksi tulosten Suomeen soveltamista haittaa tekstinkäsittelyn erilaisuus. Japanilaisen merkistön ollessa mikä on, myös sikäläinen tekstinkäsittely poikkeaa reippahasti meikäläisestä. Japanilaisen tekstin kirjoittaminen on vaiheikas tehtävä, joka vaatii monipuolista päättelykykyä. Ei sillä, että tämäkään rääpellys ihan lonkalta syntyisi.

Kukkahattutädit saavat sätkyn

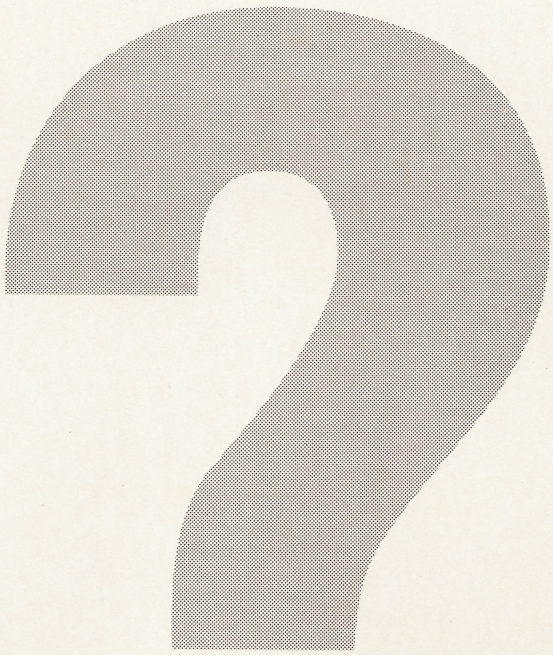
Mutta pelit ovat pelejä sekä Japanissa että Suomessa, ja pelkkä pelailu ilman muuta tietokoneen kanssa näpertelyä voi näiden tulosten mukaan olla haitallista. Eli otetaan opiksemme.

Joka tapauksessa on syytä seurata aiheesta ITEC-projektin edetessä esimerkiksi Pelit-lehteen eksyviä uutisia. Jossain vaiheessa joku kukkahattutäti saa kuitenkin vihiä, että pelit voivat joissain olosuhteissa olla todistettavasti vahingollisia pikku pilttien henkiselle kehitykselle. Tästä ei ole pitkä matka tietokonepelien tai pelikonsolien maahantuonnin kieltämiseen – tai haittaverotukseen.

Tällaiset ammattihuolehtijat voidaan saada aisoihin vain kovilla faktoilla. Pelaamisen kaikkinaisia vaikutuksia koskevien tosiasioiden on siis oltava jokaisen pelimiehen ja -naisen hallussa.

Wexteen, velho

B&B/mv Oy



VOIKO SANANVAPAUTTA VEROTTAA?

Toivottavasti ei.

Liikevaihtoveropohjan laajentamistyöryhmä on esittänyt, että aikakaus- ja sanomalehtien tilausmaksut on saatettava uuden arvonlisäveron piiriin.

Toteutuessaan arvonlisävero merkitsisi tuntuvaa korotusta lehtien tilausmaksuihin. Tämä johtaisi tilausten vähenemiseen ja lehtikuolemiin. Samalla se heikentäisi tiedonvälitystä ja vaarantaisi sananvapauden.

Sananvapaus ja vapaa tiedonvälitys ovat suomalaisuuden, suomen kielen ja kansallisen kulttuurin peruspilareita – erityisesti nyt, Euroopan yhdentyessä.

Siksi sananvapaus ja tiedonsaanti omalla äidinkielellä on turvattava.

Tulevaisuutta ajatellen.

Allekirjoittaneet esittävät, että aikakaus-, paikallis- ja sanomalehtien tilaus- ja irtonumeromyynti olisi vapaa arvonlisäverosta. Sama koskee kirjoja sekä sähköisen viestinnän lupa-, liittymis- ja ohjelmamaksuja.

Aikakauslehtien Liitto

Graafinen Keskusliitto

Graafisen Teollisuuden Työnantajaliitto

Paikallislehtien Liitto

Sanomalehtien Liitto

Suomen Faktoriliitto

Suomen Kirjatyöntekijäin Liitto

Suomen Kustannusyhdistys

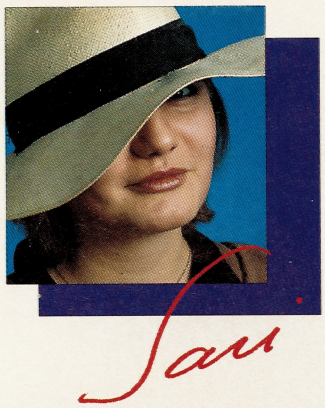
Suomen Sanomalehtimiesten Liitto

PELIT A★posti

Ainakin kahdessakymmenessä kirjeessä on toivottu Wallun sarjakuvaa. Toimitus on rukoillut, anellut, pyytänyt, maanitellut, haukkunut, uhkaillut, lahjonut Wallua, joka pari viikkoa sitten lupasi vihdoin harkita asiaa. Katsotaan, mihin Wallu päätyy...

Toiveet, kysymykset, oikaisut, haukut ja kehut osoitteeseen

Pelit-lehti
Posti
PL 64
00381 HELSINKI



Huonot puolet esiin

Lehtenne on maan mainio, mutta mieltäni painaa yksi asia. Peliarvosteluissa keskitytään liian vähän pelin huonoihin puoliin. Peliä kehutaan ja kehutaan, mutta silti se saa pisteitä vain 85. Toinen asia on pelien hinnat: tietonne saattavat olla jopa satasen pielessä.

Man and computer

Pisteytys on rukattu uuteen uskoon, siitä enemmän asiaa tässä lehdessä toisaalla. Vain 85? Pelihän on loistava! Huonot pelit saavat alle 20 pistettä...

Ilmoittamamme pelien hinnat ovat ohjevähittäishintoja, jotka maahantuojat meille antavat. Jos joku myy peliä halvemmalla, hyvä juttu, kilpailu siis toimii. Yksi mahdollisuus on tietenkin jättää hinnat kokonaan pois, mutta siitä vasta meteli nouseekin.

Ratkaisut mäkeen!

Heittäkää mäkeen valmiit seikkailupelien ratkaisut! Ne eivät palvele muita kuin piraatteja. Vakavamielinen pelin ostanut pelaaja tahtoo syventyä peliin, kokea löytämisen ja onnistumisen ilon. Sama koskee Pelit-lehdessä olleita kuvia, joista selviää liikaa pelin paikkoja ja löydettäviä esineitä.

Seikkailija jo vuodesta -84

Tavallaan olet oikeassa. Mutta kuka kumma pakottaa sinut sen ratkaisun lukemaan? Tosiasia nimittäin on, että kaikkein eniten meiltä toivotaan ratkaisuja ja vinkkejä.

Supertetriksen arvosana

Lehdessä 4 olleessa Supertetriksen arvostelussa ei ollut arvosanaa. Oliko vain minun lehdessäni painovirhe vai...? Kun ostimme tietokoneen (PC386SX) paketissa tuli mukana joystick, mutta se ei toimi, missä vika? Entä missä vika kun värit häipyvät yllättäen ja tulevat sitten muutaman päivän päästä takaisin. Ei konsoleita lehteen!

Pelit-lehti is Best!

Supertetriksen arvostelusta puuttui arvosana myös minun lehdestäni, joten valitettavasti sinulla ei ole uniikkikappaletta. Arvosanaksi annoin 91. Jos uudessa koneessa (joystickissä) on vikaa, menkää hyvät ihmiset vaatimaan kauppaan takuukorjausta! (Kai muuten olet muistanut kalibroida tikun pelin konfiguraatiossa ja asettanut ilotikun ohjainkortin kuntoon?) Värien häipyminen johtuu todennäköisesti viallisesta näytöstä.

Osto/myyntipalsta

Miksi lehteen ei perusteta osto/myyntipalstaa?

Pelejä myytävänä

Koska se edistäisi piratismia, ja siinä olisi aivan liikaa työtä toimitusraukalle.

Kuusnepalle

Onko Larryjä tai Monkey Islandeja kuusnepalle? Minkälainen Indiana Jones and the Fate of Atlantis on kuusnepalle?

Larry Laffer

Ei ole. Indy & Atlantistakaan ei ole kuusnepalle, eikä tule.

Amigatko kaatopaikalle

Kuulin, että Amigojen valmistus on lopetettu. Onko tämä totta?

Amigaa harkitseva

Vanhojen Amiga 500:sten valmistusta ollaan lopettamassa, mutta esimerkiksi meillä täällä koto-Suomessa niitä vielä riittää. Uusia malleja tulee koko ajan.

AD&D-peleistä

Miksi ette julkaise AD&D-pelien ratkaisuja?

Pool of R.

Koska ne ensinnäkin ovat suhteellisen helppoja, ja toiseksi niitä ei meiltä vielä toistaiseksi ole vaadittu.

Ohjekirjat

Myydäänkö missään pelin ohjekirjoja?

Hukkaaja

Onneksi sinulla oli fiksu nimimerkki: lienet hukannut omasi. Ohjekirjoissahan on usein se kopiosuojaus, eli niitä ei todellakaan myydä erikseen. Mutta jos sinulla on alkuperäinen peli, ota se mukaan, mene kauppaan josta ostit pelin ja pyydä kauniisti heitä kopioimaan ohjekirja.

Jos taas puhut vinkkikirjoista, niitä voi yleensä tilata suoraan pelin valmistajalta. Toptronicsilla on joitain vinkkikirjoja.

Lähetin jutun

Lähetin tässä muutama kuukausi sitten teille Bloodwych-ratkaisun. Palautetta ei ole kuulunut. Missä vika?

Jari Korpisalo

Vika on mitä suurimmalla todennäköisyydellä meissä. Ratkaisujuttuja meillä on tällä hetkellä melkoinen pinkka ja käymme sitä parhaillaan läpi. Valitsemme parhaan (tai kaksi parasta) niistä peleistä, joita saatamme julkaista. Ja julkaisuhan riippuu mm. lukijoiden toiveista, muistaakseni Bloodwychiä ei ole toivottu. Mutta olet oikeassa, yritämme nopeuttaa tahtia!

Milloin posti perille

Voisitteko laittaa päivämäärän, mihin mennessä postin tulisi olla viimeistään perillä.

Murskaatko visioni

Voisimmehan me laittaa, mutta kun pitäisi luetella ne kaikki 365 päivämäärää. Keräämme postia koko ajan, ja suunnilleen tulojärjestyksessä laitamme ne lehteen. Jos jokin kysymys tai vinkki tarvitsee syvempää miettimistä tai tarkastusta, se saattaa siirtyä seuraavaan numeroon. Lisäksi yhdistelemme aiheita, esimerkiksi postissa, Max & Moritzissa jne.

Wolfenstein 3D

Miten minun tulisi toimia, jos haluaisin tilata pelin ulkomailta? Esimerkiksi Wolfenstein 3D -peliä ei näytä saavan Suomesta. Voitteko testata kyseisen pelin?

Pakko-ostos

Wolfensteinin ensimmäinen tehtävä on sharewarea, joka liikkuu Suomen purkeissakin. Loput viisi tehtävää ovat ostettavissa yhdysvaltalaiselta Apogee Softwarelta kohtuuhintaan, osoite löytyy pelin dokumenteista. Tilaus on kätevintä hoitaa Visalla.

Nitojassa vikaa

Onko lehtenne nitojasa jotain vikaa, häh, kun lehteni keskiaukeama on irronnut joka lehdestä. Lisäksi toivoisin enemmän ratkaisuja ja jotakin uutta.

Vähemmän arvosteluja



Tarkastin pöydälläni olevan nitojan, ja totta tosiaan, keskiaukeman niitit olivat loppuneet! Vakavasti kirjoittaen, tutkimme kirjapainon kanssa asiaa. Muut mielipiteesi on kirjattu!

Etenemispalsta

Olisiko mahdollista tehdä lehteen "etenemispalsta", jossa käsiteltäisiin pelin ratkaisuja niin, että esimerkiksi numerossa 6 on eniten kysytyn pelin ekoista ongelmista, ja numerossa 7 saman pelin seuraavista ongelmista jne. Miksei pelien arvosteluissa ole kahden eri arvostelijan arvosanoja? Miksei Pelit-lehti joskus vertaile musiikkikortteja, joystickejä jne, kuuluvathan nekin osana pelaamiseen?

Miksei

Ihan hyvä idea sinänsä tuo etenemispalsta, me saisimme myytyä lehteä enemmän kun lukijoiden olisi "pakko" ostaa neljä viisi lehteä päästääkseen yhden pelin läpi! Arvaapa, kuinka moni älähtää ja lujaa! Oletko harkinnut markkinointiuraa itsellesi? Kahden eri arvostelijan arvosanoja tulemme vastaisuudessa käyttämään silloin tällöin, mutta jatkuvasti käytettynä emme näe sille perusteita. Laitevertailuja tulee joskus, kunhan ehdimme sellaisia tehdä.

Ratkaisupalvelusta

Luin Pelit 5:sta ratkaisupalvelusta. Mielestäni se on törkeää rahastusta, ratkaisut pitäisi julkaista lehdessä.

Rahastukseen tympääntynyt

Valitettavasti lehden sivumäärä ei riitä kaikkien kysyttyjen ratkaisujen julkaisemiseen. Tästä syystä päätimme tarjota lukijoille korvausta vastaan kopioita "vanhojen" pelien ratkaisuista. Maksun suuruudesta voidaan olla monta mieltä: jos palvelu toimisi palautuspostimerkillä, niin emmepä me muuta tekisikään kuin kopioisi ratkaisuja. Uusia pelejä tulee kuukausittain kymmeniä, ja vähintään viiteen niistä ennemmin tai myöhemmin toivotaan ratkaisua. Näin laskien lehteemme ratkaisujen lisäksi ei muuta mahtuisikaan. Ja toisaalta, ratkaisupalvelun ansiosta suht uusien pelien ratkaisut mahtuvat mukaan Pelit-lehteen!

Korjauksen korjaus

Jere Määtän Pelit 4/92 esittämä korjaus Petri Teittisen kirjoittamaan juttuun Arnold Schwarzeneggeristä (1/92) oli aiheeton. Vuonna 1979 tehty elokuva, jossa oli pääosissa Kirk Douglas ja Ann-Magret sekä sivuosassa Arnold, oi alkuperäiseltä nimeltään The Villain. Koska elokuva ei saanut Yhdysvalloissa kuin kourallisen katsojia, muutettiin sen nimi Euroopan levitykseen Cactus Jackiksi. Nimen muuttaminen ei kuitenkaan tehnyt siitä hyvää elokuvaa, eikä se menestynyt Euroopassakaan. Muutama täsmennys Teittisen juttuun on kuitenkin paikallaan. Ensinnäkin George Butler ei ohjannut Pumping Ironia yksin, vaan yhdessä Robert Fioren kanssa. Toiseksi James Cameron myi Terminatorin käsikirjoituksen jo ennen vuotta 1984, sillä tämä on elokuvan ilmestymisvuosi ja projekti vei reilusti yli vuoden.

Olli Kärkkäinen

Pelejä 286:lle

Kannattaako ostaa Laura Bow II:sta 286:lle? Entä mitkä Sierran UUDET pelit pyörivät 286:ssa hyvin?

Sierra-fani

Ikävä kyllä uudet Sierran pelit pyörivät melkoisen tahmeasti alle 386SX-luokan koneissa, mutta jos hieman vanhempi Sierra kelpaa, kokeilepa huviksesi Quest for Glory 2:ta.

Vastaisku vanhemmille

Parents against D&D on ainoastaan ryhmä jälkeenjääneitä tahvoja, jotka edustavat wanhanaikaista "kaikki mikä on hauskaa, on myös kiellettyä" -perinnettä. Luin Pelit 2/92 -lehdestä tästä ryhmästä, enkä ollut uskoa silmiäni! Kaikkihan alkoi vanhempien vilkaistessa lastensa pelikirjoihin, joista he saivat väärän käsityksen roolipeleistä. Asia olisi varmaankin korjaantunut, jos vanhemmat olisivat kysyneet outojen kirjoitusten merkitystä ennen tiimin perustamista. Roolipelit eivät **aiheuta mielenvikaisuutta. Oma hahmoni – pohjoisen kirvesmies – on noin puoli vuotta (oikeaa aikaa, ei peliaikaa) ollut eräänlainen puolivampyyri. En ole itsessäni havainnut minkäänlaista mielenvikaisuutta, enkä ole myöskään koskaan luullut itseäni vampyyriksi. Saatanapalvontaa en ole harjoittanut, eikä pelihuoneessamme tavarat ole lennelleet ympäriinsä (paitsi kevätsiivouksen aikana). Siis: jos pelaat aktiivisesti roolipelejä, ja huomaat itsessäsi mielenvikaisuutta, ei vika ole peleissä vaan sinussa!**

D&D puolesta

Test Drive 3

Onko Test Drive 3:sta Amigalle? Jos ei, niin miksei? Entä Mario Andretti's Challengea tai Bill Elliott's Challengea?

Kiinnostunut

Ei ole yhtäkään luettemistasi (Andrettista emme ole varmoja). Pelit ovat vektorigrafiikalla tehtyjä ja suunniteltu nopeita PC-koneita varten, joten Amigassa voisi pelinautinto jäädä vähäiseksi.

Indy Atlantis

Hankin juuri äskettäin Indiana Jones and the Fate of Atlantis -pelin, mutta peli tilttaa vähän väliä. Virheilmitus voi olla vaikka "script 634 is not in room 5686539+505". Siis missä vika? Samoin kävi myös Monkey Island 2:n kanssa. Onko vika Lucasfilmin vai koneessa? Vaikuttaako äänikortti asiaan? Entä muisti? Koneeni on 386SX, 16 MHz, äänikortti Pro Audio Spectrum 16. Entä miksi kiintolevyltäni häviää tilaa enemmän kuin pitäisi? Esimerkiksi ennen kuin laitoin Larry 5:n levylle, siellä oli tilaa 16 megaa, mutta asennuksen jälkeen enää 320 000 tavua! Larryn pitäisi viedä vain 7,9 megaa. Kiintolevyni on kaksinkertaistettu Super Storilla, vaikuttaako se?

Indy fan from Kotka

Vian syyksi epäilen erittäin vahvasti Super Stor -levytuplaajaa.

Levynpakkaajien ideana on se, että tiedostot "zipataan" kiintolevylle ja aina tarvittaessa ajetaan. Mikäli tiedosto (esim. Sierran resource.xxx) ei pakkaannu, tilaa römitään noin tuplasti enemmän kuin pitäisi.

Vika Lucasfilmin peleissä tosin saattaa johtua Pro Audio Spectrumistakin. Kokeile irroittamalla kortti koneesta ja pelaamalla kyseistä kohtaa uudelleen.

Tetris

Windows 3.0:n Tetris on suosikkipelini. Saumaton yhteistyömme on kuitenkin viime aikoina alkanut rakoilla. Palikat eivät ole millään sopineet toisiinsa, ja tulokset ovat surkeita. Johtuuko tämä taitojen yllättävästä ruostumisesta vai onko peli ohjelmoitu siten, että tallennettujen tulosten kohotessa jonkin rajan yli palikoiden yhteensopivuus vähenee? Ennätykseni on 23 389. Mikä mahtaa olla Suomen ennätys? Olenko hyvä, keskinkertainen vai huono pelaaja?

Markku

Oletko varma, että sormesi toimivat oikein päin? Onko sinulla muita liikarasitusoireita? Suoraan sanottuna, emme tiedä, onko peliin ohjelmoitu tällaista "yhteensopivuuden vähennystä", minä en ole ainakaan sitä huomannut. Mielestäni olet melkoisen hyvä pelaaja, oma ennätykseni liikkuu samoissa luvuissa, ja olen sentään pelannut Tetristä noin 3 vuotta...

Lentosimuista

Olen Amigan omistaja ja kiinnostunut lentosimuista. Voiko Amigaa virittää niin, että lentosimut toimisivat nykimättä? Auttaako chip-ramin laajentaminen? Kertoisitko yksityiskohtaisesti, millaisella kokoonpanolla PC jaksaa pyörittää Falcon 3.0:aa moitteettomasti? Entä hinta?

Wild Bill Stealey



Amigaa voi viritellä erilaisilla turbokorteilla. Näiden hinnat tosin liikkuvat pilvissä, eivätkä välttämättä auta huonosti ohjelmoidun pelin nyintää.

PC jaksaa pyörittää Falcon kolmosta täydellä detaljitasolla vasta 486 33 MHz:n 256c-koneessa. Detaljeista nipistämällä nauttimaan pääsee jo 386/20:llä.

Previkkaversioita

Olen ulkomaisia lehtiä ostaessa ilokseni huomannut, että niissä on mukana previkkaversioita peleistä. Tämä on todella hyvä asia! Peliä voi kokeilla ja miettiä kannattaako se todella ostaa. Vaikka kuinka lukisi Pelit-lehteä ja yrittäisi kuvitella onko peli hyvä, niin olen suomalainen jääräpää enkä usko kuin omia silmiäni. Ja kuten moni muukin on varmasti huomannut, lehden arvostelut ovat vähän niin ja näin. Moni peli on saanut liikaa tai liian vähän pisteitä, joten hiokaa sitä pisteytystä! Positiivisinta oli huomata vertauksia, kuten Black Crypt vs Dungeon Master. Mutta olisiko tämä previkka-versiodisketti mahdoton ajatus? Nostaisiko se lehden hintaa?

Toiveita, jotka eivät toteudu?

Toiveesi on jo toteutunut pisteytyksen osalta. Mutta previkkaversiodisketin mukaan laittaminen nostaisi lehden hintaa hyvin paljon, joten

sen joudumme valitettavasti unohtamaan.
Miltäs sen sijaan kuulostaisi lukijoille tarkoitettu purkki, josta demoja, ratkaisuja yms. voisi imuroida?

Great Courts 2

Kaverillani on Amiga ja pelasin hänen luonaan loistavaa peliä nimeltä Great Courts 2. Onko sitä tehty PC:lle? Onko peli nimeltä Pro Tennis Tour 2 sama peli? Molempien pelien valmistaja on tietääkseni UbiSoft.

Nimetön

Ei harmainta aavistustakaan!

Vaikeita asioita

Mitä tarkoittaa cache-muisti? Mitä eroa on käyttöjärjestelmissä? Mikä käyttöjärjestelmä sopii pelaamiseen?

Mikro-Mikko

Cache, eli välimuisti on muistia koneen eri I/O-laitteiden ja prosessorin välillä. Mikäli levyltä (tms.) luettava tieto löytyy välimuistista, ei levyä tarvitse sahata ja toiminta nopeutuu huomattavasti. Lisäksi kirjoitettaessa esimerkiksi levylle tallennetaan tieto välimuistiin, joka tallentaa sen levylle omia aikojaan ja vapauttaa prosessorin muihin tehtäviin.

Prosessorin välimuisti, joka on varsinaisen RAM-muistin ja prosessorin välillä nopeuttaa konetta suuresti jo pieninäkin määrinä. 256 kilon kakulla varustettu 80486 on reilusti nopeampi kuin kakuton.

Käyttöjärjestelmissä on eroja mm. käyttöliittymässä, eli tehdäänkö käskyt näppiksellä vai hiirellä. Amigalla ja PC:llä esimerkiksi on hyvin erilaiset käyttöjärjestelmät. Käyttöjärjestelmä täytyy olla jokaisessa koneessa, jotta koneen perustoiminnot toimisivat. Sen sijaan pelaamiseen kannalta ei ole merkitystä, mikä käyttöjärjestelmä koneen perustoimintoja ohjaa.

Wings of Fury

Saako Wings of Furya PC:lle?

Sotahullu

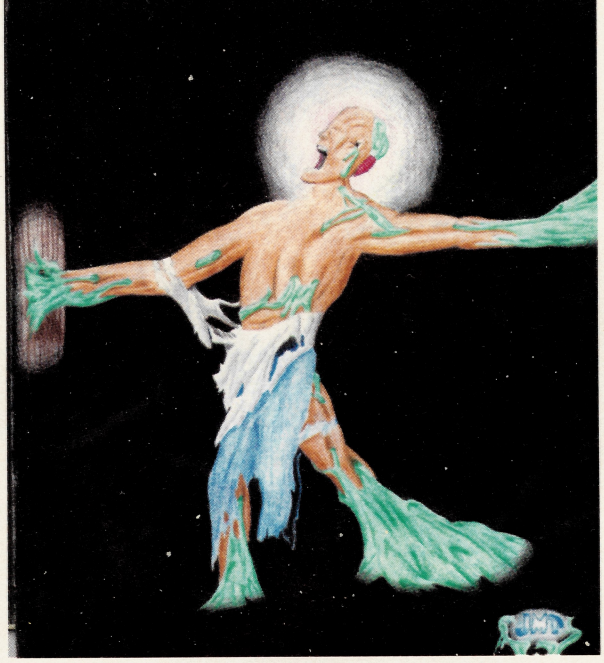
En ole nähnyt, mutta jenkkialkuperä huomioon ottaen todennäköisesti saa.

Star Control

Ilmestyykö Star Control 2 Amigalle ja koska?

Amiga-Guybrush

Tulisi nyt ensin PC:llekin. Lupailtu on, mutta tuleeko, kas siinä kysymys.



Taiteilijan pyynnöstä: ilman nimeä

Game Over Amiga?

Kannattaisikohan nyt ostaa jokin 486 ja myydä Amiga, kun kerran viissatasen valmistus lopetetaan? Tuleeko Laura Bow 2 Amigalle? Missä kuhnii Wing Commander? Entä Falcon 3?

Aci aa -78

Unohda Falcon 3.00, Laura Bow saattaa tulla (mutta älä pariin vuoteen odota) ja Amigan Wing Commander saattaa olla arvosteltuna jo ensi lehdessä.

Osta kaikin mokomin 486, mutta älä Amigaasi silti hylkää.

Diskettien hinnat

Onko halvalla ja kalliilla levykkeellä jotain olennaista eroa?

Ile

On. Hinta-laatusuhde. Mutta älä maksa liikaa, kaikki hinnat tippuvat! Et kai tarkoita "halvalla" tavallisia kaksipuoleisia ja "kalliilla" HD-levyjä?

Palautetta

Tässä vähän postipalstalle palautetta:
1. Itse lehti: mahtava, teidän tuotekehittelynne (nämä gallupit esimerkiksi) ovat aivan omaa luokkaansa. Ei voi muuta kuin antaa 10+.
2. 8 numeroa vuodessa on aivan sopiva määrä!
3. Juliste: miksei ole? Olisi tosi nastaa.
4. Arvostelut: tosi hyvä, että arvosteluissa on mukana pelin vaatimukset (esimerkiksi kiintolevytilaa, näyttöä jne). huumori ja yhteenvetotaulukko korottavat myös arvosanaa rankasti!
5. Huipputulokset: miksei ole?
6. Konsolit, lautapelit, musiikki yms: ehdottomasti ei.
7. Pikku palkinto: on hyvä idea, mutta ei arvontaa, vaan palkinto lähtee sille, joka kirjoitti "rakentavaa kritiikkiä" sisältävän kirjeen tai sille, joka keksii parhaimman uuden idean lehteenne.

IBM 386 on rautaa

Kiitos kirjeestä ja varsinkin kehuista. Huipputuloksia emme julkaise, niin kuin totesit, ovat MikroBitin kamaa. Palkintoja annamme silloin tällöin, sekä arvonnalla että muista syistä. Emme halua yksilöidä syitä, koska niitä on niiiiiin monia...

Levikki

Mikä on Pelit-lehden levikki ja kuinka suuri osa näistä on PC:n käyttäjiä?

Pekka Tiirikainen

Tarkastettu levikki on 15 451 kpl ja se käsittää kolme lehteä. Lukijatutkimuksemme valmistuu marraskuun aikana, ja sen jälkeen tiedämme PC:n käyttäjien osuuden. Tässä vaiheessa tuntumani 500 luetun kortin jälkeen on 50 %.

Ennennäkemätöntä

Mielestäni lehtenne aloitti vahvasti vuoden alussa ja ei ole pelkästään pitänyt hyvää tasoa yllä, vaan jatkuvasti tehnyt parannuksia. Lisäksi lehden hintakaan ei ole päätähuimaava vaivaiset 25 mk! Mahtavaa. Te tosiaan luette lukijoiden kirjeet ja opitte "virheistänne" (mitkä?) kerralla. Ennennäkemätöntä. Uutisennekin ovat ajan tasalla eivätkä kaksi kuukautta myöhässä. Te olette onnistuneet tekemään lehden joka vastaa ulkomaisten lehtien tasoa, on jopa parempi, ja jota on kauan odotettu.
Älkää vain lopettako. Pretty please with sugar on top?
Muistakaa että konsolit eivät kuulu tosi pelikoneiden joukkoon (vrt. Usan tilanne ja megapelit).

James Mashiri

Kiitos vanha tuttavamme James, joka ei, muille lukijoille tiedoksi, kuulu (ainakaan vielä) avustajiemme piiriin, vaan on onnellinen lukija, jonka Star Trek -ratkaisu julkaistiin edellisessä lehdessä. Hän jatkaa myös seuraavalla kirjeellä:

Stop Press!!!

Advocatus Diaboli
Pushover – Serious Review

Mitä?! Pushoveria kutsuttiin kivaksi palikkatestiksi ja sen vaikeustason sanottiin oleva sopiva ja loppua kohden vaikeutuva. Kuitenkin peli on buginen kuin G.I Antin pesä. Lisäksi pelin vaikeustaso vaihtelee kuin harakan ruokavalio.
Bugit: Kentissä voi olla parikin ratkaisua, tietokoneelle kelpaa kuitenkin vain ja ainoastaan yksi. Manuaalissa ei sanota, saako nappuloita rikkoa vai ei, mutta tietokone sanoo että EI. Tämä käy ikävällä tavalla ilmi pelin loppuvaiheissa, jolloin ratkaisuvaihtoehtoina voisi olla rikkominen.
Kaiken kukkuraksi G.I Ant nykii kuin horkkatautinen kun ruudulla on vähän enemmän dominoita liikkeellä (huomaa taso 11).
Niin ja sitten se vaikeustaso...
Se vaihtelee aivan sikamaisesti. Taso 10 on sikavaikea kun taas taso 11 on helppo ja sisältää ainoastaan palikoiden siirtelyä + 1 pudotus ja työntö.
Mutta taso 11 kariutuu (ainakin melkein) siihen, että G.I Ant ei tykkää kävellä kun kaikki dominot ovat liikkellä.
Nämä "bugit" antavat huonon maun ja nyrkki lentää helposti monitoriin kun tuskastelee tietokoneen ääressä.
On tietenkin olemassa yksi asia mitä kukaan ei voi kiistää. Nimittäin se, että Pushoverissa on innovaatiota ja kekseliäisyyttä vaikka muille jakaa. Näiden perusteella peli olisi voinut saada PELIT HUIPPU -arvon, mutta sen kehno tekninen toteutus ei tee sitä edes sille annetun 85:n pisteen arvoiseksi.

James Mashiri

Tjaa, minä pelasin parissa tunnissa tasolle 29 enkä voi väittää kohdanneeni ongelmia. Tosin pelasin Amigalla, tarkoitatko PC-versiota? –nn

max moritz

● Pojat, joit' ei saatu hyviks,
nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Max

Kiitoksia jälleen vinkeistä. Mutta rakkaat ystävät, kun lähetätte te valtavan määrän koodeja, esimerkiksi Populous II:n kaikki 999 koodia, lähettäkääpä ne levykkeellä. On epätoivoista alkaa naputella niitä lehteen, varsinkin kun mitä suurimmalla todennäköisyydellä niihin tulee virheitä. Toimituksella ei yksinkertaisesti ole aikaa moiseen!

Ja vinkit osoitteella
Pelit-lehti
Max & Moritz
PL 64
00381 Helsinki

Ja tälläkin kertaa Max lahjoittaa palkinnon. TA-DAA, Ville Vainio, ilmoita osoitteesi ja jokin peli on sinun!

Civilization

PC
Kun olet rakentanut kaupunkisi ja lähdet tutkimaan ympäristöä, löydät joskus "mökkejä". Tallenna peli. Ota niin kauan tallennuksia kunnes saat mökistä uuden kaupungin. Toista juttu muutaman kerran ja kaupunkeja on riittävästi.
Ville Vainio

Laura Bow 2

PC
Vihjeitä alkuun:
Ota roskiksesta pallo ja istahda pöydälle. Katso työalustan oikean alakulman alle ja löydät avaimen. Se sopii ylälaatikkoon, jossa on lehdistökortti. Huuda taksi paikalle ja matkusta poliisiasemalle.
Herätä ulkona oleva puliukko ja mene sisään poliisiasemalle. Mene johtajan juttusille. Kun tulet ulos, on pultsari häippäissyt. Tutki hänen jättämää lehteä. Ota ilmoitus "Ilmainen ateria Ziggyltä" mukaasi ja matkusta kiinalaiseen ravintolaan. Käy kauppaa poikien kanssa vaihtamalla pallo suurennuslasiin. Mene sisälle ravintolaan ja jutteli miehen kanssa. Matkaa takaisin työpaikallesi. Ziggy onkin juuri sopivasti työpaikkasi ulkopuolella, joten anna hänelle kuponki. Saat sämpylän.
Tuntematon
Vihjeitä loppuun:
O'Riley tappoi kaikki muut uhrit paitsi Carringtonin, jonka Watney Little hoiteli. Motiivina Pippinin, Ziggyn, kreivittären ja Watneyn murhiin toimi taloudellinen hyöty, Ernien murhaan toisen rikoksen peittäminen ja Yveten listimiseen silkka mustasukkaisuus.
Arkusta löytyvä ruumis kuuluu Carringtonille. Watney toimi vale-Carringtonina ja varasti Amon Ran tikarin O'Rileyn manipuloimana. Tauluvarkaiden naispuolisko oli kreivitär, miespuoliskona toimi Watney ja välikätenä oli Ziggy. Egyptikultin ylipappi on Najeer ja Ernie rakenteli aitoja lisäansioiden toivossa.
Tapio ja Kari Salminen, Noormarkku

King's Quest 5

Kun ilkeät sudet ottavat sinut kiinni ja vievät lumikuningatar Isabellan luokse, soita harppuasi. Soitto hellyttää kuningattaren sydämen ja pääset vapaaksi, jos tapat yetin.
O&T

Bane of the Cosmic Forge

Amiga
Tunnussana kapteenin pubiin on "skeleton crew". Kapteenin pubissa on ovi, johon tarvitset hopeisen avaimen. Oven takaa löytyy koukku, jolle on käyttöä. Avaimen saadaksesi sinun on löydettävä pala homeista juustoa, jota heiluttelet hiirenkolon iveressä. Hiirenkolon takaa aukeaa salaovi, jonka sokkelosta löydät esineen, jota eräs miekkonen kaipalee tornissa. Mene torniin ja sano miehelle "snoopchesi" ja kohta avain on sinun.

Ollessasi kivialttarilla luke kirja "Book of Ramm" ja paina vipuja seuraavassa järjestyksessä: head, head, orb, stave, orb. Kun tapaat kauppiaan nimeltä Queequeg, osta häneltä pullo mysteeriöljyä. Pullo maksaa hunajaa, mutta tarvitset sitä laskusillalla ruostuneeseen kytkinpaneeliin. Laskusillan kytkimiä pitää painaa järjestyksesssä: safety, pump, coil wrap, truss, safety, winder.
Ari Kylmänen

Moonstone

Amiga
Alussa valitse sininen ritari ja kirjoita nimeksi "moonman1". Mene lähimpään kaupunkiin ja heitä noppaa. Pistä panos pienimpään mahdolliseen ja kirjoita sitä ennen moonman1. Et voita, mutta pistä isompi panos. Kun ritari alkaa sekoittaa, paina F5 ja W, ja saat kolme lohikäärmettä. Kikka toimii myöhemminkin.
S.H.-78

SimCity

C64
Kun rahat loppuvat, paina F1, saat lisää rahaa.
Mikko Kukko

Railrood Tycoon

PC, ehkä Amiga
Alussa tee rautatie joidenkin kaupunkien väliin, mutta älä tee asemaa. Osta sitten lopulla rahalla "tresury stockeja". Sen jälkeen tee asemat ja kaikki lisärakennukset sekä tehtaita asemien ympäristöön. Olet nyt huimasti miinuksella. Tee lisää tehtaita aivan minne tahansa. Kun miinusta kertyy 20 miljoonaa, odota että näet asemasi muihin kilpailijoihin: ei näytä hyvältä! Katsottuasi tämän kauhean osakelaskun kuluta vielä 10 miljoonaa markkaa ja maksa velkasi (repay bond). Odota että miskojen ja viisarien viereen ja alkaa levitoida tasannetta kohti. Tarkoitukseen sopii hyvin Fly-taikajuoma (jonka saa pöpiltä kääpiöltä) tai yksinkertaisesti levitate-loitsu. Asia erikseen on sammakon toinen arvoitus, nimittäin seinän läpi hyppääminen. Siinä tarvitaan hieman viisareiden vääntelyä ja nappien painamisia.
The Hese



Eeppinen loppu.

Eye of the Beholder 1

PC, Amiga
SSI:n pojille on sattunut pieni moka peliä koodatessa. maalaisjärkikinhän sanoo, että kahden kädet asetta (kuten halverdi) puristettaessa ovat molemmat kädet jokseenkin täynnä. No, pelissähän kaikki on toisin. Voit nimittäin käyttää halberdia ja kilpeä yhtäaikaa! Kilven kuvake tosin muuttuu varjostetuksi, mutta stat-sivulle vilkaisu osoittaa, että armour class on laskenut. Ohjelmoijat ovat ilmeisesti huomanneet tämän itsekin, sillä EOB II:ssa kikka ei toimi.
The Hese

Ultima Underworld

PC
Neljännessä kerroksessa on ongelma nimeltä Puzzle of Frog. Helpoiten itäpäässä näkyvälle tasanteelle pääsee, kun tepastelee niiden navuoro vaihtuu ja ... osakkeesi nousevat erittäin paljon ja miinuksesi tulevat plussiksi. Saat myös korkeimman viran. Kaksi postivaunua ja kaksi matkustajavaunua tuottavat erittäin paljon rahaa.
Ville Vainio

Police Quest 2

Kaikki koneet
Ollessasi sukelluksissa mene oikealla olevaan ruutuun, näet aivan oikealla kiviseinän. Mene kiviseinämän keskikohtaan ja kirjoita "move rocks". Sen jälkeen kirjoita "look hand". Löydät kuolleen poliisin.
Janne Piponius

Starflight II

Pelin alussa kannattaa myydä eliöitä läheisten planeettojen asukkaille, kunnes saa rahaa luokan 3 koneeseen. Koneen ostamisen jälkeen hanki muutamia kymmeniä tuhan-

sia lisää rahaa ja lähde kartan vasemmassa yläkulmassa olevalle Dweendle-planeetalle. Osta dweendleiltä nutripodeja niin paljon kuin voit (ostithan alussa muutaman lastisäiliön?).

Myy nutripodit Humna humna -rodulle kovaan hintaan ja palaa dweendlejen luokse. Toista nutripodien ostoa ja myyntiä, kunnes sinulla on noin 250 000 yksikköä rahaa. Osta dweendleiltä godmaskeja niin paljon kuin alukseesi mahtuu ja mene Eshveyn planeetalle. Myy godmaskit, mutta muista jättää itsellesi muutama yksikkö tulevia tinkimisiä varten. Osta systemscanner ja mene starpotiin.

Osta alukseesi parhaat mahdolliset laitteet ja lifeform-kilpi. Mene Gorzekin luo ja kuulet häneltä Speminin kaapanneen Tandelou-rodun pyhän esineen. Gorzek ei tiedä esineen sijaintia planeetalla, mutta sen kuulee spemineiltä itseltään, kun puhuu tyyliin "obsequious". Kun saavut planeetalle, huomaat että Spemin on myynyt pyhän esineen Gnunk-rodulle. Esinettä säilytetään koordinaateissa 159x30, 2Nx107W.

Lisäksi muutama yleisvinkki: dweendleiltä saa paljon tietoa, kun vie niille nidberrieseja, joita saa aurinkokunnasta 136x6. Humna humna -rodusta saa ystävän, kun puhuu niille ystävällisesti ja myy niille elämänpidennysainetta, jota voi ostaa Teelveelta (125x95). Arlalta saa tarpeellista tietoa.
Janne Rekola

Eye of the Beholder 2

PC
Ota peli vaikkapa nortoniin ja etsi tiedosto "text.dat". Ruutuun tulee kaikki keskustelut hirviöiden kanssa. Varo Drania ja Xanatharia!
Antti Filppu

Police Quest 3

PC
Käytä vaikkapa nortonia ja katso seuraavat tiedostot: 12 tex, 129 tex, 133 tex, 21 tex, 50 tex, 56 tex ja 57 tex. Tiedostoissa ovat kaikki tekstit, mitä pelin aikana tulee kuvaruutuun.
Antti Filppu

Vanhat Sierran pelit

PC
Joissain vanhahkoissa Sierran peleissä kirjoittamalla "get object" voi valita esineen, jonka haluaa. Kirjoittamalla "new room" voi valita ruudun, mihin haluaa.
Olli Salonen

Simearth

PC
Jos sinun täytyy tehdä metsää tms, pidä hiirennappi pohjassa ja siirtele hiirtä. Saat haluamasi määrän "yhden hinnalla".
Ville Vainio

Robin Hood, Millennium

Amiga
Kirjoita numerosarja alt-näppäin pohjassa:
370: peuran metsästys laittomaksi
371: Robin Hood lainsuojattomaksi
372: iloiset miehet lainsuojattomiksi
373: hinta Robinin päälle
441: seuraava vuodenaika
213: liiku Pikku-Johnin saaren luo
214: mene taikurin majan viereiselle niitylle
659: iloinen mies liittyy joukkoon
103: Marion rakastuu Robiniin
166: maksimisankaruus
167: minimisankaruus
828: laillista Robin
666: aloita kirkkopalvelu
Mika Porspakka

Moritz

Gravity Force

Amiga
Voit itse valita missionin kirjoittamalla warp00-49.
Riku, Nokia

Simpsons

Kaikissa muissa ruuduissa paitsi viimeisessä voi tehdä seuraavasti: Vaikka sinulla ei olisikaan kaikki "maalit" kerätty niin pääset tason läpi juoksemalla lopussa. Juuri ennen estettä, josta ei pääse eteenpäin, jarruta, niin Bart liukuu sen ohi.
Mikko Sivonen

Rainbow Islands

Amiga
Kirjoita koodi alkuruudun aikana (kun ruudussa välkkyy sateenkaari) ja valitse krediittimäärä. Paina välilyöntiä heti koodin kirjoittamisen jälkeen. Ruudun kulmaan pitäisi tulla punainen tai keltainen ruukku, jos vinkki toimii. Koodit ovat seuraavat:
BLRBJSBJ = nopeutta
RJSBJSBR = tuplasateenkaaret
SSSLLRRS = nopeat sateenkaaret
BJBJBJRS = vinkki 1
LJLSLBLS = vinkki 2

Jos keräät timantit järjestyksessä punainen, oranssi, keltainen, vihreä, kirkas, sininen, violetti, ison hirviön jälkeen aukeaa hopeinen taikaovi.
Lasse Hynninen

Cujo

Amiga, C64
Koodeja:
2. Supreme
3. Glory
4. Rebel



5. Fire
6. Smoke
7. Problem
8. Field
9. Amos
10. Great
11. Virtual
J.N. Vantaa

Rodland

Amiga
Pelin aikana laita pause päälle ja paina viisi kertaa Help-näppäintä. Poista pause. Oikeaan yläkulmaan on ilmestynyt sydän ja olet saanut loppumattomat elämät.
Toni Achren

Target Renegade

C64
Kun painat alkukuvan jälkeen y-näppäintä monta kertaa pelin alkuun asti, olet kuolematon.
Mikko Kukko

Batman The Movie

Amiga
Kirjoita JAMMMM, kun kuvassa on Batman, ja Jokerin kuva kääntyy ylösalaisin ja saat loppumattomat elämät. Tämän jälkeen kun olet pelissä paina F2 ja pääset seuraavaan tasoon.
Mikko Sivonen

James Pond

ST
Paina ensin control ja sitten return ja saat kuolemattomuuden.
Kimmo Korpela

Road Runner

ST
Pelaa niin kauan, että kuolet ja aloita uusi peli. Mene alussa näkyvään käytävään, jossa lukee Short Cut ja voit aloittaa pelin siitä kentästä, missä kuolit.
Kimmo Korpela

Predator

ST
F10:ntä painamalla saa aina lisää elämiä.
Kimmo Korpela

A10 Tank Killer

PC
Mene tiedostoon "top.dat" jos haluat vaihtaa suurimman pistemäärän saaneen pelaajan nimeä.
X.C.

Agony

Amiga
Pelin aikana painele jotain näistä näppäimistä:
F1: miekka pöllön alapuolelle
F2: miekka pöllön yläpuolelle
F3: luodin voimakkuus
Kun painat F3 neljä kertaa saat aina lisäelämän.
Toni Achren

Epic

Amiga
Leveleiden koodit:
1. Auriga
2. Cepheus
3. Apus
4. Musca
5. Pyxis
6. Cetus
7. Fornax
8. Caelum
9. Corvus
Toni Achren

Test Drive II

C64
Paina ajon aikana G-kirjainta, pääset seuraavaan tasoon.
Olli Salonen

Atomic Robokid

Amiga
Kirjoita alkuruudussa "tuesday 14th", saat loppumattomat elämät.
Olli Salonen

Turtles I

PC
Kirjoita pelin alussa sana "qpr", saat loppumattomat elämät.
Valeri Saltikoff

Gremlins 2

Amiga
Kirjoita tuloslistalle "sinatra", elämät eivät kulu.
Janne Lintala

ANTAA TULLA, VALMIINA OLLAAN !

PELIT

☐ Tilaan **PELIT-lehden** edulliseen säästötilaushintaan, 12 kuukautta vain **198 mk**. 2K02

☐ Olen jo MikroBitin tilaaja ja tilaan **PELIT-lehden** erikoishintaan, 12 kuukautta vain 158 mk. 2K04
Asiakasnumeroni: _____
(MikroBITIN osoitelipukkeesta 9-numeroinen tunnus)

☐ Tilaan **sekä PELIT-lehden että MikroBITIN** edulliseen yhteishintaan, 12 kk vain 378 mk (220 mk + 158 mk) 2K15

☐ Tilaan **MikroBITIN** edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain 220 mk 2K14

Nimi
Osoite
Postinumero ja -toimipaikka
Puhelin

Sanomaprint
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
PL 34
Vastauslähetys
Sopimus 01770/4
01771 Vantaa

Sanomaprint
Erikoislehdet
maksaa
postimaksun

Tilaa kirjat ja ohjelmalistaukset
NYT TOSI HALVALLA!!!

ALE!

- ❒ 61302 Amiga 1 -kirja AmigaDos 95 mk (norm. 125 mk)
- ❒ 61303 Amiga 2 -kirja Amiga Basic 95 mk (norm. 125 mk)
- ❒ 61323 Amiga 1 + Amiga 2 yhteishintaan 160 mk
- ❒ 61304 Amiga 3 68000-konekieli -kirja+levyke 95 mk (norm. 125 mk)
- ❒ 61305 Amiga 4 EXEC -kirja+levyke 125 mk (norm. 165 mk)
- ❒ 61307 Basicista konekieleen -kirja 65 mk (norm. 125 mk)
- ❒ 61309 Modeeminkäyttäjän käsikirja 145 mk
- ❒ 61308 C64 Pelintekijän opas 95 mk (norm. 145 mk)
- ❒ 61327 Amigan pelintekijän opas + levyke 150 mk
- ❒ 61310 ST-käyttäjän käsikirja 95 mk (norm. 175 mk)
- ❒ 61325 PC:n käytön perusteet 125 mk
- ❒ 61314 Ohjelmalistaukset 1991 Amigalle 49 mk (norm. 69 mk)
- ❒ 61324 Bittinikkarin käsikirja 155 mk

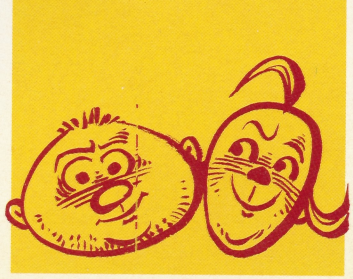
ALE!

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



Alien Storm

Amiga
Paina f-kirjainta, pääset tason läpi.
Janne Lintala

Carl Lewis Challenge

PC, Amiga
Kun otat full simulationin ja saat harjoittaa pelaajasi, hyvä harjoituskeino on pistää isotonicia, isometriciä ja hollow runningia hiukan alle puolenvälin. Lisää myös hiukan static strechteningiä. Muuten tylsä laji, korkeushyppy, on helppo, kun joissain korkeuksissa voit alittaa riman, jos sinulla on hyvä nopeus. Ihannekulma on 48. Keihäänheitossa ihannekulma on 60.
Ville Vainio

4D Sports Boxing

PC, Amiga
Erittäin hyvä taktiikka on lyödä ensin yläkoukku ja sitten alakoukku. Vaikeimmissa vastustajissa kannattaa kiertää kehää vastustajan ympärillä ja pitää suojausta ja aina välillä lyödä. Pelin voittaa lopussa yleensä tuomariarvostelulla. Oikeanpuoleisella shift-näppäimellä voi tehdä sellaisia liikkeitä, jotka eivät kuulu nyrkkeilyyn.
Ville Vainio

Ski or Die

PC
Acro Aerialissa saat kovemmat vauhdit rynkyttämällä vasenta ja oikeaa näppäintä. Snowboard halfpipessä saa erinomaiset isteet tekemällä jokaisen liikkeen jokaisella vauhdilla, myös kumpureissa.
Ville Vainio

The Last Ninja 1

C64
Kakkoskentän lopputaistelun voittaa, kun menee ennen suota olevan joen yli kivien päällä hyppien. Joen toisella puolen on vihollinen, jonka tapettuasi lähde alaspäin. Siellä on kivi, jonka takana on valkoinen lönttі. Ota se ja Ninja rupeaa loistamaan. Lähde takaisin joen toiselle rannalle nopeasti! Ylitä suo ja mene tulta sylkevän patsaan luo. Jos Ninjasi loistaa vielä, kulje huoletta tulen läpi.
Lasse ja Jussi Turunen, Joensuu

Pipemania

C64
Salasanoja: haha, grin, reap, grow, tall, yali.
Jokunen

Elite

Amiga
Jos haluamasi tavara loppuu kesken, tallenna peli ja lataa heti uudelleen. Tavaraa on taas ostettavissa.
Lasse Nisonen

X-Out

Paina esc, peli hyppää seuraavaan ruutuun.
Lasse Nisonen

Warzone

Amiga
Paina F1, F2 ja F3 alkuruudussa: loppumattomat elämät.
Aki Hänninen

Turtles

PC
Kolmannessa viemärissä odota, että herhiläinen menee Bebobin luo. Bebob ei tule ollenkaan ja pääset energiaa menettämättä neljänteen viemäriin.
Pekka Yrjölä ja Marko Lauren

Sword of Sodan

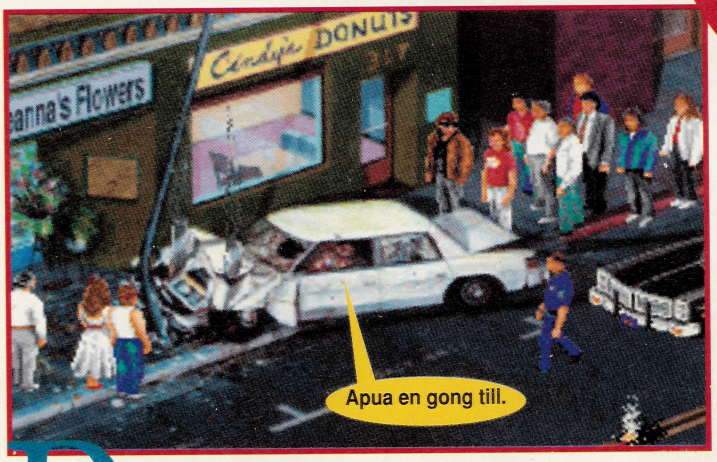
Amiga
Laita nimeksesi tuloslistalla "Nancy". Painamalla F5 saat loppumattomat koirat.
Janne Piponius

C64 Action Replay -vinkkejä

Peli	Poke	Seuraus
Rick Dangerous 1	2793,173	Loppumattomat elämät
	11193,173	Loppumattomat pommit
	10886,173	Loppumattomat ammukset.
Batman the Movie	4866,173	Loppumattomat elämät
Bubble Bobble	1240,189	Loppumattomat elämät
Giana Sisters	8257,173	Loppumattomat elämät
New Zealand Story	3215,173	Loppumattomat elämät
The Simpsons	3270,173	Loppumattomat elämät
Rainbow Islands	29508,189	Loppumattomat elämät

Jaska

PELIT SEIS?



PelitSeis?-palsta on hukkua kysymyksiin, ja onneksi myös vastauksiin. Nyt vaaditaan jo kärsivällisyyttä, sillä tila ei millään enää riitä kaikkien kysymysten julkaisemiseen. Suosio ylitti kaikki odotukset! Kiitos.

Mutta kirjoittakaa kiltit siististi... monesta kirjeestä on toivotonta saada selvää.

Hook

Miten saa merirosvon univormun ja hatun. Miten pääsee kapteeni Koukun laivaan? Mitä tehdään ankkurilla?

Olenko tyhmääkin tyhmempi?

Koukun laivaan pääset, kun sinulla on merirosvon vaatteet.

Hae laiturilta köysi ja yhdistä se ankkuriin, niistä syntyy heittohaka. Mene Bite and Tackle -kapakan parvekkeelle, pesutuvan ovi on vastapäisellä parvekkeella. Torin poikki kävelee edestakaisin mies, jolla on komea merirosvohattu. Tähtää ankkurilla krokotiilikellotornin huipulle, mutta ennen kuin heität haan, odota, että hattupäinen mies on juuri ohittanut kellotornin.

Lennät haan mukana pesutuvan ovelle, ilmalennon aikana nappaa mieheltä hattu. Koputa ovelle ja ennen kuin Smeedle ehtii avaamaan, heilauta itsesi takaisin Bite and Tacklen parvekkeelle ja kiiruhda pesutuvan taakse. Ongi takki kepillä, kun Smeedle vielä kummastelee ovella. Joku onneton on unohtanut takin taskuun kultakolikon. Enää housut puuttuvat.

Baarimikko veloittaa mukillisesta kaakaota kultakolikon ja vieläpä oman mukin. Orpoja mukeja lojuu kapakoissa yhteensä kolme. Tarvitset lisää rahaa, joten vedätä kultahampaasi.

Palaa kapakkaan ja osta kolme mukillista kaakaota. Tarjoa juomat Jakelle, jolloin hän vaipuu uneen ja sinä voit viedä hänen housunsa. Vaatteiden vaihtaminen ei sovi kaikkien nähden, joten mene jälleen pesutuvan taakse. Käytä kaihdinta näkösuojana ja vaatteesi vaihtuvat. –jpp

Black Crypt

Miten saan nelostasolla olevan glyphin pois paikasta 29,2? Remove glyph -loitsu ei tehoa siihen.

Teppo

Kokeile löytämääsi erittäin vahvaa Remove glyph -kääröä. Sen pitäisi tehota. –tl

Jäin tasoille 3 ja 4, joissa pitää etsiä Mask of Truesight. Mitä tehdä?

Hermot riekaleina

Muistaakseni naamio löytyy pari kerrosta alempaa, mutta näkyy kyllä kartassakin. Naamion tarvitset, jotta näet näkymättömät hirviöt kolmostasolla, mutta se kuluu. –tl

Battletech – Crescent Hawks

Kenestä saa koulutettua techtaidoissa niin hyvän, että pääsee keksijän taloon?

Knightmare

Jämähdin quest kolmosen loppuun, kun luurangolle pitäisi maksaa saadakseen veneen. Mitä luurangolle pitää antaa ja mistä se löytyy?

Kolikko, jonka saa Jesteriltä antamalla yhden sauvan, jonka nimi viittaa narrin ammattiin. Jester löytyy sellaisesta isosta salista nappien painelun jälkeen. Mutta miten pääsit kaivon ohi? Kerro heti! –nn



Zak McKracken

Miten Annie pelastetaan ja onko Zak McKrackenin ratkaisu julkaistu Pelit-lehdessä?

Tietämätön

Zak McKrackin ratkaistu on julkaistu C=lehti 4/89:ssä, lisäämme sen ratkaisupalvelun piiriin.

Mistä Annie pitäisi pelastaa? –tl

Indiana Jones and the Last Crusade

Miten löytää salakäytävän Venetsian kirjastosta?

Katso isän päiväkirjaa. Vertaa seinämaalauksia (ikkunoita) ja kun löydät täsmälleen samanlaisen, lue viestin mukainen kirjoitus (inscription) pylväästä. Laatan saat rikki yhden ikkunan edestä löytyvällä metallitangolla. -sa

Kuinka lentokoneosuudessa pääsee ilmaan? Olen tehnyt kaiken niin kuin manuaalissa sanotaan, mutta aina Indy rikkoo Start-nappulan. Kuinka saa tarpeeksi rahaa lentolipun ostamiseen?

Mitä vikaa?

Manuaalista pitäisi löytyä ohjeet, missä järjestyksessä nappuloita pitää painaa. Onhan sinulla passi mukana? -sa

Ultima Underworld

Miten saa eliminoitua lopussa odottavan demonin? Mistä löytää levelin 8 maagin luut, joista vanki kertoo? Miten aukeaa Door of Preciuos Levers tasolla 4?

Yksi toivonsa menettänyt

Garamonin luut löytyvät lännestä, samasta paikasta löytyy myös VAS-riimukivi. Mukaan on paras ottaa kaikki luut, mitkä irti lähtee. Loppudemonin tappamisessa auttaa itse setä Garamon. Vie löytämäsi luut hänen hautaansa. -om

The Addams Family

Mitä tehdä, kun on päässyt ekan kentän läpi ja pelastanut pojan? Miten ovesta pääsee sisälle? Onko salaovia?

Paha ongelma

Dark Queen of Krynn

Mitä vedenalaisessa kaupungissa pitää tehdä? Pääseekö pelin missään vaiheessa nk. Wilderness-liikkumamoodiin?

Miten majakassa saa Stone Golemien jälkeen tulevan oven auki? Entä Gnome-linnoituksessa sähköiskuja antavan oven?

T.S.

Maniac Mansion

Millä tai miten autotallin oven saa auki?

Avuton

Voimalla. –tl

Mistä saan kassakaapin ja laboratorionoven numeroyhdistelmän?

Joni 64

Kassakaapin numeroyhdistelmä näkyy kolikkokäyttöisellä kaukoputkella. Labranoven yhdistelmäksi taas kelpaa pelihallin Meteor Messillä saatu highscore. –tl

Life & Dead

Miten pääsee leikkauksen läpi?

Jusa

Opettele lääketiedettä korkeakoulussa tai lukaise manuska läpi.

Axel's Magic Hammer

Miten pääsee vikan kentän läpi?

John Lennon

GhostBusters II

Miten pääsee tokan kentän läpi?

Peter Venkman

Rainbow Islands

Kuinka voittaa helpoiten nelostason loppuvihollisen?

Amiga hullu

Dark Queen of Krynn

Kuinka pääsen Luminarin majankan 11. levelin ensimmäisestä ovesta?

The Punisher

Operation Stealth

Kuinka koodinpurkuosassa voi purkaa yhdistelmän ilman, että pommi räjähtää? Olen laittanut "pienen laatikon" kaapin oveen, mutta en osaa käyttää sitä.

Mitä vikaa?

Future Wars

Siivoojani on jäänyt ilkeitten konekaappareitten vankilaan. Miten päästä pois?

Spellcasting 101

Miten saa Sunfilandan ja miten pääsee salaiseen tapaamishuoneeseen?

Avusta kiitollinen

Sierra

Laura Bow II

Mitä juhlissa pitää tehdä?

Etsivä

Juhlissa pitää kuunnella 14 keskustelua, pöllittävä juomalasi ja löydettävä suurentamalla mielenkiintoinen teräase ei-mielenkiintoisten teräaseiden joukosta. Lopuksi on antauduttava Stevedoren armoille.

Miten selviää nuijaa heiluttavasta mustakaapuisesta miehestä? Mihin täytyisi paeta, jotta pääsisi eteenpäin?

H. Väänänen, Kuopio

Nuijamiehestä selviää vain pakenemalla. Juokse ensin oikealle, aina ensimmäiselle murhapaikalle ja mene salakäytävän viereen piiloon. Matkalla työnnä tuoli oven eteen ja avaa ikkuna.

Paluumatkalla ovi on auennut. Sisällä salpaa tie laatikolla ja työnnä toista. Pääset hissiin, joka vie sinut varastoon. Telkeä ovi kääreliinamiehellä ja lassoa käärme toisen sarkofagin päältä. -om

Larry 2

Millä komennolla pommi tehdään hiuslakasta, tulitikuista ja paperipussista?

Gwyndion



Put airsick bag into hair rejuvenator. Sytytä pommi "Light bomb"-komennolla halkeaman vierellä. -om

Miten pääsen ohi mehiläisistä? Olen hypännyt lentokoneesta ja ottanut kepin.

Olenko tyhmä

Police Quest 3

Mistä löytyy Lyttonin keskussairaala?

Jussi

Manuaalin kartasta... -om

Ratkaisussa käskettiin ajaa kotiin, mutta missä koti on? Mitä täytyy tehdä, kun on ottanut kiinni miehen, joka yrittää kommunikoida ufojen kanssa? Olen tehnyt ruumiintarkastuksen vienyt asemalle laittanut aseen säilytyslokeroon ja vienyt lasiovista sisään.

286 - fani

Kotiin ajetaan automaattisesti päivän päätyttyä. Uffe Ufomies on asetettava syytteeseen teräaseen kantamisesta julkisella paikalla. Puhu virkailijalle ja anna oikea koodi. -om

Olen Oak Three Mall -nimisen ostoskeskuksen pihassa, mutta en löydä pattereita taskulamppuuni. Missä ne ovat?

Juha Säpsä

Patterit löytyvät käymälätason varastosta, merkkisoihtujen vierestä. -om

Codename: Iceman

Mitä täytyy sanoa vastaanoton naiselle, jotta saa tietää Braxtonin ottaneen yhteyttä?

Putte

Nainen kertoo sen ajallaan. -om

King's Quest IV

Miten noitien luolasta saa lasisilmän?

King's Quest III

Miten mudan saa joen rannalta, kun pelkkä "the mud" ei riitä?

L. Laffer

King's Quest II

Mistä Magic sugar cuben saa?

L. Laffer

Space Quest II

Olen päässyt Vohaulin purkista ja suurentanut itseni. Kloonit ovat poissa ja minä jumissa. Mitä tehdä?

Pelihurja -79

Jatka matkaasi portaita pitkin yläoikealle. -om

Lukijoitten vastaukset

Oikein paljon kiitoksia kaikille PelitSeis?-palstalle vastanneille. Upeaa, että vastauksia tuli näin paljon! Kaikesta tästä innostuneena lähetämme yllätyspalkinnon **Juha E. Niemiselle** Helsingistä. Heti kun hän soittaa ja kertoo, millaiselle paperille vinkit oli kirjoitettu...

Larry 1

Numerossa 4/92 nimimerkki "Täysin avuton" kysyi, miten pääsee baarin yläkerrassa olevan tytän peiton alle. Tilaa viskiä ja juota se känniläiselle, joka on tiskin takana olevassa käytävässä. Hän antaa sinulle kaukosäätimen. Mene ovelle ja koputa. Kun ovimikko kysyy tunnussanaa, vastaa:" Ken sent me" (Löytyy vessasta - Om). Mene tv:n ääreen ja vaihtele kanavia, kunnes ovimikko tulee portaiden edestä. Tie on vapaa...

Mikko Kansanen Hyvinkää

Ultima VI

Pelit-fanille numerossa 5/92: Britishin linnan vallihaudan yli pääsee, kun etsii joka hahmolle oman ylityspaikan. Kannattaa yrittää kapeimmasta kohdasta.

Timo Sievänen

Operation Stealth

Rannerenkaan saa kolikoilla, joita saa vaihtamalla rahaa pankkivirkailijan kanssa ennen kuin menee alas holviin.

Johnille tiedoksi: käytä rannerengasta ennen kuin teidät heitetään mereen. Meren pohjassa tee se uudestaan, niin vapaudut. Vapauta sen jälkeen nainen ja uikaa nopeasti pintaan. Siellä teitä odottaa kumivene.

Tomppa

Elvira 1

Hae asehuoneesta iso kilpi ja miekka sekä varsijousi. Kirjastosta löytyy loitsukirja ja talleilta heinää. Suunnista keittiöön ja seikoita sieltä löytämäsi hunaja heinään, josta saat Herbal Honey -loitsun. Taio se yrittitarhassa ja leiki sadonkorjaajaa.

Etsi yläkerran makuuhuonesista nuolia varsijouseen, sekä puutarhurin luota hopeinen risti, vasara, avain ja matoja. Aukaise yrittitarhan ovi avaimella. Sullo yritit taskuun ja tee itsestäsi mestari jousiammunnassa.

Ota linnan olohuoneesta mukaasi saniaiset vasaran lisäksi. Seivästä yläkeraan vampyyri seipäällä ja vasaralla.

Juha E. Nieminen, Hki

King's Quest II

Ohjeet kaikkien avainten löytymiseen: Ensimmäisen saat, kun annat kolmikärjen Neptunukselle. Voitettuasi vuorella asustavan lohikäärmeen, lennä siivekkäällä hevosella etsimään toista avainta, joka on aivan lähistöllä.

Kolmannen ja neljänne avaimen saa Draculan linnasta. Jos Dracula on arkussaan, tapa hänet seipäällä ja nuijalla, sitten ota avaimet. Jos Dracula ei ole arkussa, tapaat hänet yläkerrassa. Hän yrittää purra, mutta sinullahan on risti kaulassasi, joten hän lentää takaisin arkkuun, jossa voit nirhaista hänet. Tässä tapauksessa ota avaimet arkun alta.

Juha E. Nieminen, Hki

Ultima VII

Laita kolmion, kuution ja pallon mustat jäännökset porttia ympäröiville korokkeille ja käytä Rudyomin sauvaa. Kävele porttiin ja katso loppukuvat.

Juha E. Nieminen, Hk

Faery Tale

Kaksi naista ovat velhotar pohjoisessa ja prinsessa etelässä. Kadonnut kaupunki näkyy vain taikaesineiden avulla kartan keskiosan länsipuolelta jossain nummella. Loppuun tosin pääsee ilman sen löytämistäkin. Turtle point on niemenkärki, jossa simpukkaa (watch to-

werista itälaidalta) käyttämällä kilpikonna ui luoksesi.
Muita tärkeitä paikkoja ovat lohharin luola luoteiskulmassa, sokkelomainen metsikkö koillisessa ja sininen linnoitus pohjoisessa. Kultainen joutsen helpottaa huomattavasti matkantekoa, mutta sen valjastamiseksi tarvitset apuvälineen...

Loppuratkaisuun pääsee kultapatsaat ja prinsessan löydettyään ja menemällä taikasauvan kanssa laavakentän eteläreunalla olevaan linnaan (varo laavaa).

Nordic

Police Quest 1

Sonnylle käy huonosti todennäköisesti siksi, että ase on unohtunut taskuun. Vankilan ulkopuolella oven vieressä on lokerikko, johon ase jätetään ennen kuin mennään vankilaan sisälle. Pidätyksen yhteydessä pitää myös muistaa tutkia vanki sekä kertoa hänelle hänen oikeutensa.

Gwyndion

Hard Breakersille (Pelit 4/92): Ilmoita Lauralle, että olet väijytyspaikassasi (dispatcher) ja odota, että huumeveikkota alkavat tehdä kauppaa. Kun huumeveikot ovat vaihtaneet pakettinsa, ilmoita siitä jälleen Lauralle, jolloin Laura ottaa kiinni pakoon lähtevän hepun. Huuda "Halt, police!" ja jos sinulla on ase kädessäsi vain toinen hepuista lähtee karkuun ja hänet Laura ottaa kiinni. Loppu on tavanomaista rutiinia eli tutki epäilty, laita käsiraudat ja vie autolle.

The Punisher

Eye of The Beholder

Orb of Power kannattaa viedä 4. tason Oracle of Knowledgeen. Kuutostasolle pääsee helpoiten etenemään pudottautumalla tasolta viisi itäseinän läheltä.

Toisella tasolla kultalukkoisen oven vierestä on mentävä pieneen huoneeseen, jonka seinällä on nappi ja kirjoitus "Entry Level". Sulje ovi ja paina nappia, ja kirjoitus muuttuu. Oven takana on nyt iso huone, jossa on monta luurankoa kopeissa. Tapa ne, palaa "hissiin" ja paina taas nappia, ja kirjoitus vaihtuu jälleen. Avaa ovi, tapa zombiet ja saat avaimen. Painele taas nappia niin kauan, että tekstinä on vanha tuttu "Entry level".

Fleedwood

Zak McKracken

"Kiitos avusta etukäteen" (Pelit 4/92): Pelissä ei ole taskulamppua. Jos tarvitset valoa, saat sitä lentokoneesta ottamastasi sytkäristä. Eli mene ensin vessaan ja ota paperi. Pane paperi altaaseen ja väännä hanat auki. Soita kelloa ja mene mikron luo (löytyy varauloskäynnin luota.) Pane muna mikroon ja mikro päälle. Lentoemäntä tulee apuun ja sillä aikaa nosta ensimmäisen istuinpaikan tyyniä. Sytkäri tippuu lattialle.

Valoa saat sytyttämällä soihdun (torch) tai luolassa panemalla nuotioon linnunpesän, puunoksan ja vessapaperia. Tapetti kannattaa säästää, siihen piirretään kartta.

Harri Väänänen, Kuopio

HeroQuest

Sir Sierra tarkoitti Gremlinin HeroQuestiä eikä Sierran Hero's Questiä. Eli Melar's Mazessa talismaani löytyy kirjastohuoneesta kartan vasemmasta alareunasta. Sitä vartioi kolme hirviötä.

The Black Knight

King's Quest V

Käärme pelotetaan tamburiinilla, joka on jäänyt hylättyyn mustalaisleiriin (sitten vasta kun tulet ulos metsästä, missä velho asuu).

Rotan pelastat leipomon edestä, kun tulet aavikolta. Heitä kissaa kengällä, jonka löysit aavikolta.

Kolikon saa Aladdinin luolasta. Vie se mustalaisille. Ota luolasta myös pullo, joka kiinnostaa kovasti velhoa.

The Black Knight

King's Quest II

Avain löytyy velhon vaatekaapin päältä. Kirjoita "look top of wardrobe". Tavarat, joissa on tähti perässä ovat taikaesineitä. Jos et piilota niitä petisi alle ennen kuin velho tulee, hän zappaa sinut oitis. Mutta miksi kertoa englanniksi miten tehdään taika, kun se kerrotaan manuaalissa? Seuraa vain ohjeita.

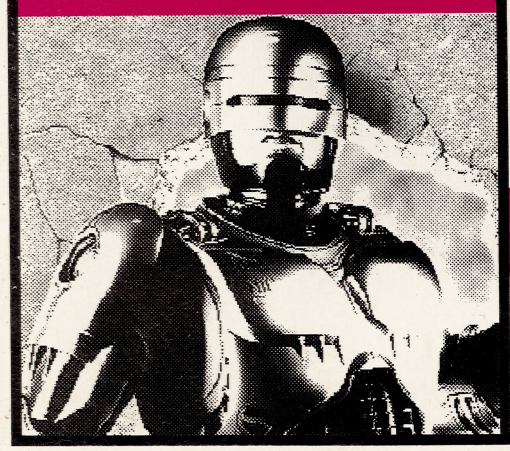
The Black Knight

Maniac Mansion

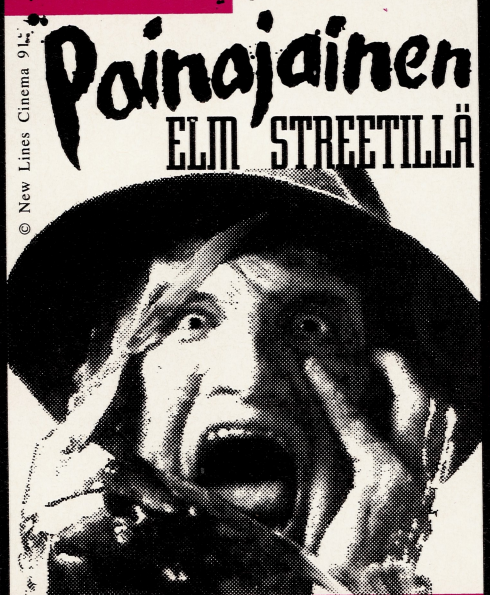
Apua Sami Telinkankaalle (Pelit 4/92): Mikäli tarkoitit kierreportaita, niitä ei voi korjata. Moottorisahalla ei tee mitään, koska siihen ei saa bensaa.

Slimy Purple Meteor

SEGA™ - K-16 -
C'mon, partner
ROBOCOP
Auta Robocopia ratkaisemaan rikokset ja vastaa kysymyksiin. Tehokkaimmille Sega-uutuuksia.
Vain näppäinpuhelimet.
Copyright 1991 Orion. All Rights Reserved.
9700-4818

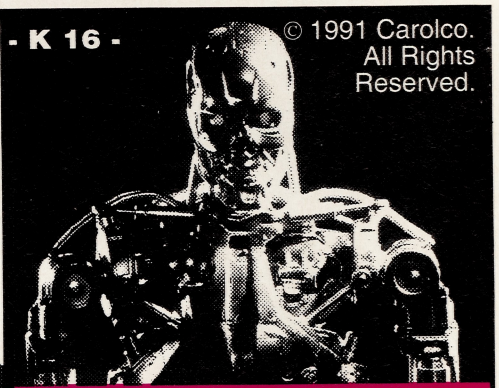


Viimeinen - K 16 -
Painajainen ELM STREETILLÄ
© New Lines Cinema 91



9700-1960
Eliminoimalla Freddyn ja vastaamalla kysymyksiin voit voittaa aidon Freddy-videon.

- K 16 -
© 1991 Carolco. All Rights Reserved.



9700-4819
TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY
SEGA™
Pelasta maailma T1000:n kynsistä. Parhaille Terminaattoreille Sega-tuotteita.
Vain näppäinpuhelimet.
TSO Oy, PL 294, 00121 Helsinki.
Hinnat 5,80 / min. + paikallispuhelumaksu.

Äänestä Vuoden Peli!

Nyt pistetään tämän vuoden aikana ilmestyneet ja vielä ilmestyvät pelit järjestykseen. Pelit-lehti julistaa kaikkien aikojen äänestyksen, johon jokainen lukija toivottavasti antaa oman osuutensa.

Pistä postikortille mielestäsi ehdottomasti paras **tämän** vuoden aikana ilmestynyt (tai vielä ilmestyvä) peli sekä mille koneelle se oli. Se voi olla toimintapeli, se voi olla seikkailu tai vaikka simulaattori, tärkeintä on, että se on tietokonepeli, joka saa pelaamaan silmät punaisina yömyöhään ja pakottaa palaamaan koneen ääreen aina vain uudestaan ja uudestaan.

Myös toimitus valitsee äänestyksellä omat suosikkinsa ja lähettää voittaneille pelitaloille kunniakirjat sekä Lukijoitten että Toimituksen Valinnoista. Samalla edellytämme, että pelitalot lahjoittavat voittaneita pelejä palkinnoiksi, eli kilpailuun osallistuneilla on mahdollisuus voittaa todellisia huippupelejä!

Kortit, joissa on vanha peli tai enemmän kuin yksi peli, hylätään.

Äänestykseen on aikaa osallistua aina tammikuun 5. päivään asti, tulokset julkaistaan näyttävästi Pelit 1/93:ssa tammikuun 20. päivänä. Postikortit tulemaan osoitteella

Pelit
Vuoden peli
PL 64
00381 Helsinki

Muista osallistua!



Voita Cheetahin Charateristick!

Cheetah keksi ihan uuden joystick-idean: se pisti tutut hahmot tikuiksi ja mikä parasta, ne jopa sopivat käteen. Cheetahin edellinen menestys oli The Bug, joka jo sekin omalta osaltaan oli "charateristick", eli hahmotikku.

Pelit-lehti sai Cheetahilta kaksi Terminator-tikkua, kaksi Alien-tikkua ja yhden Bart Simpson -tikun, jotka arvotaan kilpailuun osallistuneiden kesken. Tarkoituksena on vihjetari-

Etsi 10 MicroProsen peliä!

Oheiseen ristikkoon on piilotettu 10 uutta ja vähän vanhempaakin MicroProsen tai sen edustamien firmojen peliä, ja tehtävänäsi on tietysti etsiä ne. Nimet voivat olla vaaka- tai pystysuunnassa, sivuttain tai vaikka ylösalaisin.

Vastanneiden kesken arvomme 5 mahtavaa MicroProse-pakettia, joista jokainen sisältää: **T-paidan, mukin, lippiksen ja joko Rex Nebular- tai Mantis-pelin.**

Lähetä vastauksesi **postikortilla** 15. joulukuuta 1992 mennessä osoitteella

Pelit
MicroProse-kilpa
PL 64
00381 Helsinki.

Voittajien nimet julkaisemme Pelit 1/93:ssa, joka ilmestyy 20. tammikuuta 1993.

```
FALCONUPN
IPRGXIAIE
ETUHOWJRM
LEGACYWAW
DWEFIKOTX
SXLEUDREA
OYMMATDSR
FRDACBTCE
GRANDPRIX
LUKTMLIWN
OANIYLSAE
RNOSUYIJB
YMTSHAYVU
SINESISWL
KAEHRRPOA
LMOCPQMLR
```

nan perusteella selvittää koodisanoma, lähettää vastaus meille postikortilla 15. joulukuuta mennessä osoitteella

Pelit
Tikkukilpa
PL 64
00381 Helsinki.

Voittajat saavat tikut käsiinsä heti arvonnan jälkeen.

Omituinen viesti

Oli synkkä ja myrskyinen yö. Simpsonin hulivilipoika (mikä sen etunimi nyt olikaan?) ihmetteli outoa viestiä, jonka hän oli saanut postissa. Viestissä oli ihmeellinen koodisanoma, ja sen vieressä ruudukko, jossa oli numerot 1–7. Mutta miten ihmeessä koodi ratkaistaan? Avainsana on tietysti ruudukko ja sen numerot. Mutta mikä voisi olla ruudukon toinen vihje? Ja onko aakkosilla jotain tekemistä ruudukon kanssa?

Bartin saama viesti kuului näin:

T5 B1 T4 B1 B1 B4 B4 B2
A3 R4
R3 R4 T3 B4 B2 A4
A6 B3 B3 R3 R4 A4
R3 B6 T3 B6 T5 T5 B6 B1
B4 B6 B3 R5 T5 B1

Mikä on siis tuo viesti?

Mitkä ne pelit olivatkaan?

Pelit 4/92:ssa ollut kuvanväärennöskilpailu tuotti parisensataa vastausta, joista suurin osa oli väärin. Erityisen paljon ongelmia oli aiheuttanut tarkoituksellisesti vaikeaksi tehty kuva numero 6, jossa ollutta äijän naamaa harva oli osannut yhdistää Eternamiin. Lohdutukseksi kerrottakoon, että arvonta suoritettiin kaikkien vastanneiden kesken.

Oikeat vastaukset ovat:

Kuva 1: Larry I ja Monkey Island II

Kuva 2: Secret Weapons of the Luftwaffe ja Wing Commander II

Kuva 3: Eye of the Beholder II ja Chaos Strikes Back

Kuva 4: Dark Seed ja Roger Rabbit in Hare Raisin' Havoc

Kuva 5: Falcon 3.0 ja Aces of the Pacific

Kuva 6: Willy Beamish ja Eternam.

Voittajiksi arvottiin tällä kertaa seuraavat viisi, joista jokainen saa koneelleen sopivan pelin:

Kaius Tuominen, Stavanger, Norja
Jarkko Ryynänen, Kuhmo
Antti Niemelä, Pirkkala
Peter Hajba, Turku
Sampo Haarlaa, Espoo.

Onnea voittajille!

Sekoita ja järjestä oli huippusuosittu!

Laskutehtävät tuntuvat uppoavan lukijoihimme kuin kuuma veitsi jäätelöön, sillä vastauksia tuli huippumäärä: miltei 800! Vastausvaihtoehtoja on muuten erittäin monta erilaista.

Palkinnoiksi lupaamamme viisi peliä lähtevät seuraaville:

Teemu Heinänen, Helsinki
Jari Nietula, Hollola
Svante Kärkkäinen, Helsinki
Tellervo Konttila, Viiala
Risto Lehtoma, Pori

Onnea teillekin!



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 198 markkaa. Jos olet jo MikroBITIN tilaaja, saat Pelit-lehden erikoishintaan 158 mk/vuosi.



TILAA HETI!

Nyt luuri kouraan ja tilaus sisään. Pelit tulee!

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

PELIT

Tulossa

Kiihtyvä pelivyöry hautasi meidät alleen, joten muutama peli siirtyi ensi numeroon, joka onneksi ilmestyykin jo 10.12. Ja rutkasti järeää muutakin tavaraa on odotettavissa, tietysti mikäli aikataulut pitävät. Älä jätä väliin.

Seikkailua!

Kings Quest VI: To Heir Is Human (Sierra)
Kyrandia Amigalle (Virgin/Westwood)

Strategiaa!

Great Naval Battles 1939–43 (SSI)
Carriers At War (SSG)
V For Victory 1: Utah Beach (Three-Sixty)
Vikings (Krisalis)
Laser Squad (Krisalis)



Lentoa!

Falconin, Gunshipin ja Red Baronin fantastiset lisälevykkeet

Epäilyttävää...

Leather Goddesses of Phobos 2 (Infocom)
Spellcasting 301: Spring Break (Legend)

Eletään toivossa....

Strike Commander (Origin)
Amigan Wing Commander (Origin)
Ultima VII Part II: The Serpent's Isle (Origin)
Legends of Valour, Dark Sun, Spelljammer (SSI/U.S.Gold)
sekä paljon muuta.
ja ratkaisuista ainakin Indy & Fate of Atlantis, osa II.



6/92 English Summary

All the games are nowadays so good that we had to lower the percentages, because almost every game got over 90 percent and the "Top Game" mark. From now on the "Top Game" mark is given only to games which could be recommended to everyone and which make you want to play night after night. A good game gets 76–89 percent and a medium-quality game 60–75 percent.

Air Support (Psygnosis) 3D-effect does not work, because the glasses are the wrong shade. Too slow to be playable.

Ashes of Empire (Mirage) is as massive in scale as it is repetitive in style. A rather naive attempt at a political thriller, which would have been better as a secret agent story.

ATAC (MicroPlay/MicroProse) has an excellent scenario, but the F-22 "Flying Cow" and the AH-64 "Lame Duck" (without IHADSS) as portrayed by Argonaut almost totally destroy it. Give them Falcon 3.00 for a role model.

A-Train (Ocean) Initially interesting and promising, but the more you play the more limited it gets.

Darklands (Microprose) caused a holy war among the reviewers. Attackers awarded it The Bore-Playing Game of the Year and defenders said it is THE Role-Playing Game of the Year.

Forge of Virtue (Origin/Mindscape) datadiscs for good games are always welcome.

Jimmy White's Whirlwind Snooker (Virgin Games) is without doubt the best snooker game ever made. Brilliant, says our snooker fanatic.

KGB (Virgin Games) is tough, unfair, and the interface is a bit too limiting. But the game is well-scripted and interesting. Well done, Cryo.

Lotus III: The Ultimate Challenge (Gremlin) is a fusion of Lotus I and II, and offers nothing new for old Lotus lovers. New converts should be satisfied.

Mantis (MicroProse) A shareware-like version of the classic Warhead. Good game anyway, although not nearly as good as it could have been.

Premiere (Core Design) is a bog-standard platformer. Difficult to say something negative, difficult to praise.

Quest for Glory 3 (Sierra). Brilliant graphics and excellent story leave no doubt that QG3 is one of the greatest adventure games of the year. The very best Sierra game ever made! (Says the reviewer, who happens to be a QFG-fanatic.)

Red Zone (Psygnosis) Not a racing simulation, but fun, if you forget it is a motor bike you're supposed to be driving.

Rex Nebular (MicroProse) Great violence, very funny but where the hell is the promised sex? Competent first from MicroProse.

Siege (Electronic Arts) AI is a bit weak, but the violence, playability and digitized effects make this an excellent strategy game.

The Aquatic Games (Millennium/EOA) is a joke, and it's meant to be. Technically brilliant, but why are the sports so old fashioned? There would have been much more potential with all these funny creatures.

The Summoning (SSI) The most user-friendly game in ages and a very good game too. A few shortcomings prevent it from achieving a classic status.

The Lost Files of Sherlock Holmes (Electronic Arts) is a very playable and interesting adventure with logical problems. It is my kind of game, says Tuija, but somehow it's too ordinary.

Wizkid (Ocean) Every time you play it, you'll find something new. Although we didn't expect too much from it, it turned out to be a pearl amongst coal. Some will love it, others will hate it.

Zool (Gremlin) A great platform-shoot'em-up with brilliant playability. However, some more problems would have made it a bit more interesting. But still one of the Games of the Year.

Tee vanhasta piipittäjästäsi UUDEN AJAN MUSIIKKI-STUDIO

Pro Audio Spectrum 16 **1690,-**
16-bittinen CD-tasoinen stereoääni. Midi-liitäntämahdollisuus, CD-ROM -sovitin, joystick-portti sekä useita ohjelmia.
Äänikortti vaativalle musiikin ammattilaiselle!

Pro Audio Spectrum Plus **1190,-**
8-bittinen stereoääni. 44.1 kHz:n näytteenottotaajuus stereona. Joystick-portti, midi-liitäntämahdollisuus, CD-ROM -sovitin.
Vaativaan harrastajakäyttöön!

Sound Blaster 2.0 **750,-**
Peruskortti pelaajalle!



Joulu lähestyy ja PELIT PARANEVAT! Nouda nyt huippupelit meiltä LYÖMÄTTÖMÄÄN HINTAAN!

PC:lle: Microprose Grand Prix **259,-** X-wing **279,-** King´s Quest 6 **319,-** F-15 Strike Eagle III **319,-**
Amigalle: Indiana Jones - Fate of Atlantis **229,-** A-Train **259,-** Wing Commander **249,-**

JA PELIEN OHJAAMISEEN... älä tyydy hyvään, vaadi parasta!

Flightstick PC:lle **299,-** Zip stick Amigalle **119,-** Gravis PC:lle **279,-** TAC-2 Amigalle **89,-**

MYÖS TARVIKKEET EDULLISESTI

Diskettilaatikko + 40 diskettiä (3,5" DD) **179,-** Diskettilaatikko + 40 diskettiä (3,5" HD) **279,-** Hiirimatto **19,-**

HUOM! Kaikki ilmoituksen tuotteet myös POSTIENNAKOLLA puh. 90-125 6226. Lähetyskulut 35,-/lähetys.

Oikeudet hinnanmuutoksiin pidätetään.

TÄLLÄ KUPONGILLA 20% ALENNUS
KAIKISTA NORMAALIHINTAISISTA AMIGAN JA PC:n PELEISTÄ!
KÄYTÄ ETU HYVÄKSESI (Tarjous voimassa 16.11.-24.12.)

CITYSOKOS
HELSINKI • TAMPERE
TURUSSA TAVARATALO WIKLUND