HINTA 27 MK

PC
AMIGA
ST, C64
CD-ROM

SUURI SUOMI-NUMERO!

PELIT

5/93

Roolivaltikka vaihtui

Betrayal at Krondor

HAUSKA, HAUSKEMPI...

Day of the Tentacle

K-18
- Syndicate
- Space Hulk
- Walker

RATKAISE:
Quest for Glory 3
Ultima Underworld 1

KESÄN SUURI HITTIPELIPAKETTI
- Prince of Persia 2
- Flashback
- The 7th Guest
- Dune 2 (Amiga)
- Buzz Aldrin's Race into Space
- Transarctica
- Goal!
- Might & Magic 5
- jne jne

Täsmäasetupla
- Tornado
- Gunship 2000, Amiga

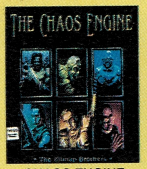
6 414886 093546
609354-93-05



PRINCE OF PERSIA II
–/329



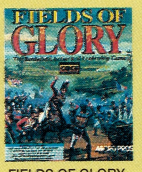
SPACE HULK
–/329



CHAOS ENGINE
239/–



X-WING
–/299



FIELDS OF GLORY
269/329



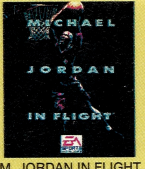
AIRBUS A320 USA
299/329



DUNE II
239/269



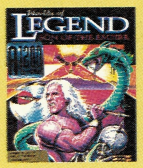
EYE OF BEHOLDER III
269/299



M. JORDAN IN FLIGHT
–/329



TORNADO
–/329



WORLDS OF LEGEND
199/199



SPACE QUEST PACK
–/399



SYNDICATE
299/329



BLUE FORCE
–/399



GOAL!
239/–



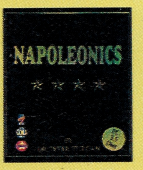
HIGH COMMAND
–/329



CLASH OF STEEL
–/299



LOST VIKINGS
239/269



NAPOLEONICS
269/269



FLASHBACK
269/299



BEAUTY AND THE BEAST
–/239



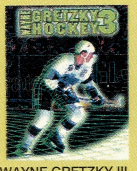
MANIAC MANSION
–/299



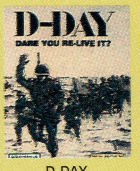
FOOTBALL MANAGER 3
239/239



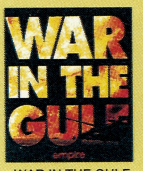
RETURN OF THE PHANTOM
–/329



WAYNE GRETZKY III
–/329



D-DAY
269/299



WAR IN THE GULF
239/269



CHAMPIONSHIP MANAGER 93
239/269



SHADOW OF THE COMET
–/329



UNLIMITED ADVENTURES
–/299

AMIGAN JA PC:N PELEJÄ

	AMIGA	PC
1869	239,-	269,-
3D CONSTRUCTION KIT II	359,-	359,-
ABANDONED PLACES II	269,-	299,-
ACES OVER EUROPE		329,-
ACES OF PACIFIC		299,-
ADDAM'S FAMILY – SCAVENGER	239,-	239,-
AIRBUS A320 APPROACH TRAINER	299,-	299,-
AIRBUS A320 EUROPE	299,-	329,-
AIRBUS A320 USA	299,-	329,-
ALIEN III	239,-	
ALONE IN THE DARK		329,-
A LINE IN THE SAND		239,-
AMBERSTAR	239,-	269,-
AMBUSH		299,-
AMOS EASY	269,-	
AMOS PRO COMPILER	349,-	
AMOS PROFESSIONAL	499,-	
ARMOUR GEDDON II	239,-	
ANCIENT ART WAR IN THE SKIES	299,-	329,-
APOCALYPSE	269,-	299,-
ARABIAN NIGHTS	239,-	
ARCHER MACLEAN POOL	199,-	
ASHES OF EMPIRE	269,-	329,-
ATAC	269,-	299,-
ATP		329,-
A-TRAIN	269,-	299,-
B-17 FLYING FORTRESS	269,-	329,-
BATTLETOADS	239,-	239,-
BEAUTY AND THE BEAST		239,-
BENEATH THE STEEL SKY	269,-	299,-
BETRAYAL AT KRONDOR		329,-
BLADE OF DESTINY	299,-	299,-
BLUE FORCE		399,-
BODY BLOWS	239,-	
BURNING RUBBER	199,-	239,-
BUZZ ALDRING'S RACE INTO SPACE		329,-
CAMPAIGN	269,-	299,-
CAMPAIGN DATA	189,-	189,-
CAPTIVE	199,-	199,-
CAPTIVE II	239,-	269,-
CARRIER CONSTRUCTION KIT		299,-
CARRIER STRIKE		359,-
CARRIERS AT WAR		269,-
CASTLES II		269,-
CHALLENGE OF THE FIVE REALMS		299,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 92/93	239,-	269,-
CHAOS ENGINE	239,-	
CHESS MANIAC		329,-
CHUCK ROCK II	199,-	
CIVILIZATION	269,-	299,-
CLASH OF STEEL		299,-
CLASSIC ADVENTURES		399,-
COBRA MISSION		399,-
COMBAT AIR PATROL	239,-	
CONFLICT: KOREA	269,-	269,-
CREEPERS	239,-	299,-
CRISIS IN THE KREMLIN		239,-
CURSE OF ENCHANTIA	269,-	269,-
D-DAY	269,-	299,-
DAEMONSGATE	269,-	299,-
DAGGER OF AMON-RA		299,-
DARKLANDS		359,-
DARKSEED	299,-	299,-
DARKSIDE OF XEEN		329,-
DAUGHTER OF SERPENTS		299,-
DAUGHTER OF SERPENTS II		329,-
DARK QUEEN OF KRYNN	269,-	269,-
DESERT STRIKE	239,-	
DOG FIGHT		359,-
DUNE II	239,-	269,-
DUNGEON MASTER	239,-	269,-
ECO QUEST II		299,-
EL-FISH		299,-
ELITE II	269,-	299,-
EMPIRE DELUXE		349,-
EPIC	269,-	299,-

	AMIGA	PC
ERIC THE UNREADY		299,-
EUROPEAN CHAMPIONS FOOTBALL	239,-	239,-
EYE OF BEHOLDER III	269,-	299,-
F-15 STRIKE EAGLE III		329,-
F-19 STEALTH & MIG 29	299,-	299,-
FALCON 3.0		329,-
FALCON 3.0 DATA DISK		199,-
FANTASTIC WORLDS	269,-	299,-
FIELDS OF GLORY	269,-	329,-
FIRE FORCE	239,-	
FLASHBACK	269,-	299,-
FOOTBALL MANAGER III	239,-	239,-
FORMULA I GRAND PRIX	269,-	329,-
FREDDIE PHARKAS		299,-
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL		299,-
GATEWAY II		299,-
GLOBAL GLADIATORS	239,-	
GOAL!	239,-	
GREAT NAVAL AMERICA DATA		189,-
GREAT NAVAL BATTLES	269,-	299,-
GREAT NAVAL SUPERSHIPS		189,-
GREAT NAVAL SCENARIO BUILDER		189,-
GREATEST COLLECTION	269,-	299,-
GUNSHIP 2000		329,-
GUNSHIP 2000 MISSION DISK		189,-
HARRIER JUMP JET		329,-
HERO QUEST II	239,-	
HIGH COMMAND		329,-
HIRED GUNS	239,-	269,-
HISTORY LINE 1914-18	269,-	299,-
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR	269,-	
HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2		299,-
HOME ALONE II		199,-
HUMANS	239,-	239,-
INCA		329,-
INDIANA JONES 4 ADVENTURE	269,-	269,-
ISLAND OF DR. BRAIN		299,-
INTERNATIONAL OPEN GOLF	239,-	239,-
JOHN MADDEN II		239,-
JORDAN IN FLIGHT		329,-
K240		299,-
KGB	239,-	269,-
KING'S QUEST VI		329,-
LANDS OF LORE	269,-	299,-
LASER SQUAD	239,-	269,-
LEGACY		329,-
LEGACY OF THE NECROMANCER		299,-
LEGEND OF KYRANDIA	269,-	299,-
LEISURE SUIT LARRY I & II & III		399,-
LEMMINGS 2 TRIBES	239,-	299,-
LIBERTY OR DEATH		299,-
LINKS 386 PRO		329,-
LIONHEART	239,-	
LITIL DIVIL	239,-	
LORDS OF THE RINGS II		269,-
LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES		299,-
LOST VIKINGS	239,-	269,-
LOTUS THE FINAL CHALLENGE	199,-	239,-
LURE OF TEMPTRESS	239,-	269,-
MAELSTROM		349,-
MAGIC CANDLE III PC		329,-
MAN OF WAR		299,-
MANAGER	269,-	269,-
MANIAC MANSION II		299,-
MARIO IS MISSING		269,-
MAXIMUM OVERKILL		329,-
MAXIMUM OVERKILL DATA		189,-
MIGHT & MAGIC IV		359,-
MIGHT & MAGIC V		329,-
MS FLIGHT SIMULATOR 4.0		399,-
NAPOLEONICS	269,-	269,-
NICK FALDO	239,-	269,-
NIGEL MANSELLS	239,-	269,-
ONE STEP BEYOND	239,-	239,-
OPERATION US PRESIDENT		399,-
OUTLANDER	269,-	

	AMIGA	PC
PACIFIC WAR		299,-
PERFECT GENERAL	269,-	299,-
PINBALL DREAMS	199,-	269,-
PINBALL FANTASIES	239,-	
PIRATES GOLD		329,-
POINT OF ATTACK		299,-
POPULOUS II	239,-	299,-
PREMIER MANAGER	199,-	239,-
PREMIER MANAGER II	239,-	
PRINCE OF PERSIA II		329,-
PRIVATEER		329,-
PROTOSTAR		329,-
QUEST FOR GLORY III		299,-
RAILROAD TYCOON DELUXE		329,-
REACH FOR THE SKIES	269,-	269,-
RETURN OF THE PHANTOM		329,-
REX NEBULAR		329,-
SEAL TEAM		299,-
SECRET OF MONKEY ISLAND II	239,-	269,-
SENSIBLE SOCCER II	239,-	269,-
SENSIBLE WORLD SOCCER	239,-	
SHADOW OF THE COMET		329,-
SHADOWORLDS	239,-	269,-
SHADOW PRESIDENT		329,-
SHATTERED LANDS	249,-	249,-
SID MEIER COMPILATION		329,-
SILVER SEED		329,-
SIMFARM	269,-	269,-
SIM LIFE		299,-
SPACE CRUSADE II	199,-	239,-
SPACE LEGENDS	239,-	269,-
SPACE QUEST 1 & 2 & 3 & 4		399,-
SPACE QUEST V		299,-
SPACE CRUSADE	189,-	239,-
SPACE HULK		329,-
SPACEWARD HO		349,-
SPECIAL FORCES	269,-	269,-
STAR CONTROL II		299,-
STAR TREK (SPECTRUM HOLOBYTE)		299,-
STREET FIGHTER II	239,-	269,-
STRIKE COMMANDER		359,-
STRIKE COMMANDER SPEECH PACK		189,-
STUNT ISLAND		329,-
SUPER FROG	239,-	
SYNDICATE	299,-	329,-
TAKE A BREAK PINBALL		299,-
TASK FORCE 1942		329,-
TERMINATOR 2029		369,-
THIRD REICH	269,-	
TORNADO		329,-
TRANSARCTICA	239,-	269,-
TRISTAN PINBALL		299,-
TWILIGHT 2000	239,-	299,-
ULTIMA VII		329,-
ULTIMA VII DATA		189,-
ULTIMA VII PART II		329,-
ULTIMA UNDERWORLD II		329,-
UNIVERSAL MONSTERS	239,-	
UNLIMITED ADVENTURES		299,-
UTOPIA II	239,-	
V FOR VICTORY III		349,-
VEIL OF DARKNESS		269,-
VIKINGS	239,-	269,-
WALKER	269,-	269,-
WAR IN THE GULF	239,-	269,-
WARLORDS II		329,-
WAYNE GRETZKY III		329,-
WHEN TWO WORLDS WAR	269,-	269,-
WIZARDY TRILOGY		399,-
WOLFENSTEIN SPEAR OF DESTINY		329,-
WORLDS OF LEGEND	199,-	199,-
WWF II	199,-	269,-
X-WING		299,-
X-WING IMPERIAL PURSUIT		199,-
XENOBOTS		329,-
ZOOL	199,-	269,-

PC:N ÄÄNIKORTIT



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

1395,-



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

2295,-



THUNDERBOARD MEDIAVISIONIN TODELLA EDULLINEN PERUSÄÄNIKORTTI SINULLE JOKA HALUAT SAADA PELEISTÄSI ÄÄNET ULOS.

795,-



PRO AUDIOSPECTRUM 16 MEDIAVISIONIN HUIPPUTUOTE. TODELLINEN 16 BITTINEN SAMPLAUS JA TOISTO STEREONA. KORTISSA SCSI-LIITÄNTÄ KOVALEVYJÄ JA CD-ROM ASEMIA VARTEN.

1895,-



LAADUKAS GRAVIKSEN ULTRA SOUND-ÄÄNIKORTTI UUTUUS NYT VIHDOIN SAATAVILLA. 16 BITTISYYS, CD-TASOINEN ÄÄNI JA LAAJA YHTEENSOPIVUUS TAKAAVAT KORTIN SUOSION.

1395,-



SCREEN BEAT KAIUTTIMET

199,-

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.

Hinnat on tarkistettu ilmoituksen tekovaiheessa ja ne ovat postimyyntihintoja, joihin lisätään toimituskuluja 30–50 markkaa. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

OSTAMME JA MYYMME PELIKONSOLIEN KÄYTETTYJÄ PELEJÄ.



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.

alk. 1095,-

SUPER NINTENDON USA PELEJÄ

ADDAMS FAMILY II	495,-	GODS	495,-	SIM EARTH	595,-
AEROBIZ	595,-	HARLEY'S HUMONGOUS ADV	495,-	SIMPSONS: BART'S NIGHTM	495,-
ALIEN III	495,-	HIT THE ICE	495,-	SOUL BLAZER	495,-
ALIEN VS PREDATOR	495,-	HOME ALONE II	495,-	SPACE MEGAFORCE	495,-
AMAZING TENNIS	445,-	JURASSIC PARK	545,-	SPIDERMAN & X-MEN	495,-
AMERICAN GLADIATORS	495,-	KAWASAKI CARIBBEAAN		SPINDIZZY WORLDS	495,-
ARCANA	445,-	CHALLENGE	495,-	STAR FOX	575,-
AXELAY	495,-	KING ARTHUR'S WORLD	545,-	STREET FIGHTER II	595,-
BATMAN RETURNS	495,-	KING OF MONSTERS	495,-	STREET FIGHTER II TURBO	595,-
BATTLE GRAND PRIX	495,-	KRUSTY'S FUN HOUSE	495,-	SUPER CONFLICT	495,-
BATTLETOADS	495,-	LETHAL WEAPON	495,-	SUPER DOUBLE DRAGON	545,-
BLUES BROTHERS	525,-	LOST VIKINGS	495,-	SUPER GOAL	545,-
B.O.B	495,-	MARIO IS MISSING	495,-	SUPER JAMES POND	495,-
BRAM STOKERS DRACULA	545,-	MARIO KART	495,-	SUPER MARIO ALL STARS	545,-
BRAWL BROS	495,-	MARIO PAINT + HIIRI	495,-	SUPER NINJA BOY	445,-
BUBSY	545,-	MECH WARRIOR	495,-	SUPER SCOPE + 6 PELIÄ	495,-
BULLS VS BLAZERS	545,-	MICKEY MOUSE	495,-	SUPER SONIC BLASTMAN	495,-
CALIFORNIA GAMES II	445,-	MIGHT & MAGIC II	495,-	SUPER SLAPSHOT	495,-
CASTLEVANIA IV	495,-	MIGHT & MAGIC III	575,-	SUPER STRIKE EAGLE	495,-
CHESTER CHEETAH	495,-	MORTAL COMBAT	595,-	SUPER STAR WARS	495,-
CHUCK ROCK	495,-	MUSYA	495,-	SUPER TURRICAN	495,-
COMBATRIBES	545,-	NHL HOCKEY	495,-	TAZMANIA	495,-
CONGOS CAPER	445,-	NIGEL MANSEL	495,-	TECMO NBA BASKETBALL	545,-
CONTRA III	495,-	NINJA TURTLES IV	495,-	TERMINATOR	545,-
CYBERNATOR	495,-	OUT OF THIS WORLD	495,-	TERMINATOR II	495,-
DEATH VALLEY RALLY	495,-	OUTLANDER	545,-	TINY TOONS	545,-
DESERT STRIKE	495,-	POCKY & ROCKY	545,-	TOM & JERRY	495,-
DOOMSDAY WARRIOR	495,-	PUSHOVER	495,-	TOYS	495,-
DUNGEON MASTER	595,-	ROAD RIOT	495,-	ULTIMA FALSE PROPHET	575,-
EXHAUST HEAT	495,-	ROBOCOP III	445,-	UNCHARTED WATERS	595,-
FAMILY DOG	495,-	ROCKY & BULLWINKLE	445,-	VEGAS STAKES	445,-
FATAL FURY	545,-	ROMANCE II KINGDOM	495,-	WING COMMANDER	545,-
FINAL FANTASY II	545,-	SENSIBLE SOCCER	495,-	WINGS II	495,-
FINAL FIGHT II	545,-	SHADOW RUN	545,-	WWF II ROYAL RUMBLE	575,-
				WWF WRESTLEMANIA	495,-
				ZELDA III	495,-



LEMMINGS **269,-** | BATTLETOADS II **259,-** | MEGA MAN III **279,-** | DARKWING DUCK **269,-** | SUPER MARIOLAND II **289,-**

GAMEBOYN PELEJÄ

ADVENTURE ISLAND II	269,-	HIT THE ICE	249,-	SPOT	249,-
ASTERIX	259,-	HOME ALONE II	249,-	STAR WARS	249,-
BATTLETOADS II	259,-	JETSONS	249,-	SUPER MARIO KART	249,-
BATMAN II	249,-	JURASSIC PARK	259,-	SUPER MARIO LAND II	289,-
BLADES OF STEEL	249,-	KIRBY'S DREAMLAND	199,-	TALE SPIN	289,-
CASTLEVANIA II	249,-	LEMMINGS	269,-	TERMINATOR II	249,-
CHUCK ROCK	269,-	LITTLE MERMAID	289,-	TERMINATOR II ARCADE	249,-
CRASH'N THE BOYS	269,-	LOONEY TUNES	249,-	TINY TOONS	249,-
DARKWING DUCK	269,-	MICKEY MOUSE II	249,-	TITUS THE FOX	249,-
DENNIS THE MENACE	259,-	MILONS SECRET CASTLE	249,-	TOM & JERRY	249,-
DOUBLE DRAGON III	249,-	NAIL & SCALE	199,-	TOP GUN	269,-
EMPIRE STRIKES BACK	249,-	NINJA TURTLES II	229,-	TROLLS IN GRAZYLAND	249,-
F-15 STRIKE EAGLE	249,-	PINOCCHIO	249,-	UNIVERSAL SOLDIER	289,-
FELIX THE CAT	269,-	PRINCE OF PERSIA	229,-	WWF II	249,-
FINAL FANTASY LEGEND III	249,-	SIMPSONS II	229,-	ZELDA	299,-
FLINTSTONES	249,-	SPIDERMAN II	249,-	ZEN INTERGALACTIC NINJA	249,-



ANOTHER WORLD **429,-** | STREETS OF RAGE II **489,-** | GLOBAL GLADIATORS **469,-** | COOL SPOT **469,-** | SUPER KICK OFF **469,-**

MEGADRIVEN PELEJÄ

AEROBIZ	595,-	CHIKI CHIKI BOYS	349,-	NHLPA HOCKEY 93	429,-
AGASSI TENNIS	429,-	CHUCK ROCK	429,-	OUTLANDER	429,-
ALIEN III	429,-	COOL SPOT	469,-	OUTRUN 2029	429,-
AMERICAN GLADIATORS	495,-	CYBORG JUSTICE	429,-	PGA TOUR GOLF II	429,-
ANOTHER WORLD	429,-	DEADLY MOVES	429,-	PIRATES GOLD	429,-
BATMAN RETURNS	429,-	DOUBLE DRAGON III	429,-	POWER MONGER	429,-
BATTLETOADS	429,-	DRAGONS FURY	429,-	ROAD RASH II	429,-
BUBSY	429,-	ECCO THE DOLPHIN	429,-	ROLO THE RESCUE	429,-
BULLS VS BLAZERS	429,-	EUROPEAN CLUB SOCCER	429,-	SHADOW OF THE BEAST II	395,-
BULLS VS LAKERS	429,-	FATAL FURY	429,-	SHINING FORCE	495,-
CAPTAIN AMERICA	429,-	FLINTSTONES	429,-	SONIC THE HEDGEHOG II	429,-
CAPTAIN PLANET	429,-	FLASHBACK	429,-	SPLATTERHOUSE III	445,-
CHAMPIONSHIP BOWLING	429,-	GLOBAL GLADIATORS	469,-	STRIDER II	429,-
		G-LOC	429,-	STREETS OF RAGE II	489,-
		GRANDSLAM TENNIS	429,-	SUMMER CHALLENGE	429,-
		GREAT WALDO SEARCH	349,-	SUNSET RIDERS	429,-
		GUNSHIP	429,-	SUPER KICK OFF	469,-
		HIT THE ICE	449,-	SUPER MAN	469,-
		HUMANS	469,-	TERMINATOR	429,-
		JAMES BOND 007	429,-	TERMINATOR II	429,-
		JENNIFER CAPRIATI	429,-	TINY TOONS	429,-
		JUNGLE STRIKE	469,-	TOYS	495,-
		JURASSIC PARK	429,-	TURTLES	429,-
		KING OF THE MONSTERS	429,-	UNCHARTED WATERS	495,-
		LITTLE MERMAID	395,-	UNIVERSAL SOLDIER	429,-
		MENACER + T2 ARCADE	695,-	WARP SPEED	395,-
		MENACER 6-PACK	595,-	WARRIORS OF ETERNAL SUN	295,-
		MICRO MACHINES	429,-	WAYNES WORLD	429,-
		MORTAL COMBAT	495,-	WORLD OF ILLUSION	429,-
		MUTAND LEAGUE	429,-	X-MEN	429,-



SEGA CD

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.

COM 2001 OY

puh. 981-33 66 44

MB9308

fax 981-33 77 22, PL 536, 90101 OULU
AVOINNA MA-PE 9-20, LA 10-15

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

Liikkeemme Oulussa PELIMAFIA
Hallituskatu 31
Avoinna ma-pe 10-18, la 10-14

SUOMEN SUURAMARKKINOIDEN JÄSEN 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.

VISA | EUROCARD | MasterCard | OK

AMIGA 1200 NYT MEILLÄ

Tekniset tiedot:

- Nopea Motorolan 68020 prosessori!
- 32 bittinen!!
- 2 MB muistia vakiona!
- 24-bittinen 16 777 216 värin paletti!!
- 256-väriset "VGA" tyyliset peliruudut!
- Erillinen numeronäppäimistö!!
- Kaikki vain

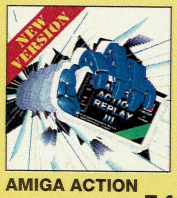
4295,-



DISKETIT

KPL MÄÄRÄ	10	50	100
DSDD NIM	5.00	4.00	3.00
DSDD LAMBDA	6.00	4.50	3.30
DSHD NIM	7.00	6.00	5.00
DSHD LAMBDA	8.50	7.00	5.80

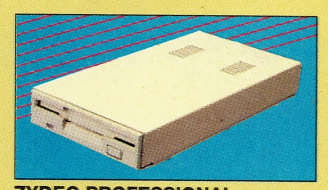
MYYMME MYÖS MUITA AMIGAN LISÄTARVIKKEITA JA HYÖTYOHJELMIA. SOITA JA KYSY LISÄÄ!!



AMIGA ACTION REPLAY MK III **545,-**



LOGITECH PILOT MOUSE AMIGA **299,-**



ZYDEC PROFESSIONAL DRIVE **545,-** SISÄINEN **495,-**

LYNXIN PELEJÄ

BATMAN RETURNS	299,-	GAUNTLET	199,-
BILL & TED	199,-	HOCKEY	299,-
BLUE LIGHTNING	329,-	JOUST	299,-
CHECKERED FLAG	299,-	PINBALL JAM	299,-
CRYSTAL MINES II	299,-	PIT FIGHTER	299,-
DESERT STRIKE	349,-	POWER FACTOR	349,-
DINOLYMPICS	349,-	SHADOW OF THE BEAST	299,-
DIRTY LARRY	299,-	SWITCHBLADE II	299,-
DRACULA	329,-	TOKI	299,-
EUROPEAN SOCCER	349,-	WARBIRDS	299,-



LYNX II 695,-

Hinnat on tarkistettu ilmoituksen tekovaiheessa ja ne ovat postimyyntihintoja, joihin lisätään toimituskuluja 30–50 markkaa. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

PELIT

5/93



TOIMITUS
Päätoimittaja Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Avustajat
Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen, Ossi Mäntylahti, Mika Nirvi, Jukka ja Pekka Piira, Tapio Salminen, T.J. Talasmaa, JTurunen
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
Myyntipäällikkö: Helena Viljanen
Ilmoitussihteeri: Sirkka Pulkkinen
Myyntijohtaja: Esa Sairio
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
Erikoislehdet Oy
Kornetintie 8, 00380 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Toimitusjohtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Hannu Ryynälä
LEHDENMYYNTI
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 1993
ISSN 1235-1199
Toinen vuosikerta.

SANOMAPRINT ERIKOISLEHDET TECNOPRESS

Arvosteluissa

Betrayal at Krondor 18
Ossi Mäntylahti, Nnirvi. Dynamix/Sierra toi markkinoille erinomaisen roolipelin.

Walker 21
JTurunen. Psygnosiksen räiskintä vaatii nopeaa ja tarkkaa hiirikättä. Kulttipeli.

Syndicate.....22
Nnirvi. Bullfrog/EOA:n taktinen ammuskelu ei yllä klassikoksi.

Darkside of Xeen 24
Ossi Mäntylahti. New World Computing julkaisi roolipelin, johon uppoutuu. U.S. Goldilta.

X-Wing Tour of Duty: Imperial Pursuit 25
Nnirvi. Datalevyke X-Wingiin tarjoaa pikkasen liian vähän, asialla tietysti LucasArts/U.S. Gold.

Prince of Persia 2 26
Ossi Mäntylahti. Vaikea, vaikeutuu, mutta nautinnollista Broderbund/EOA:lta.

Space Hulk.....28
Nnirvi. Tappavan rankka taktinen ammuskelupeli. Huippua jälleen EOA:lta.

Transarctica 30
Tapio Salminen. Silmariksen helpohkoa strategiaa, joka toistaa itseään.

Protostar.....31
TJ Talasmaa. Tylsä ja hengetön avaruusroolipeli Tsunamilta.

Buzz Aldrin's Race Into Space 32
Nnirvi. Interplay/EOA:n sekava strategiapeli.

Goal! 34
Jukka ja Pekka Piira. Onnistunut, nautittava jalkapallopeli Virginiltä.

Morph 35
Jukka ja Pekka Piira. Hauska, yllättävä ja sopivan visainen puzzlepeli Milleniumilta.

Return of the Phantom..36
Tapio Salminen. MicroProsen mukava seikkailupeli hirvittävine katakombeineen.

The 7th Guest 38
TJ Talasmaa. Erittäin visuaalinen, seikkailupelimäinen puzzlepeli Trilobyte/Virgin Gamesilta.

V for Victory – Market Garden.....39
TJ Talasmaa. Kelvollinen strategiapeli, vienosti ääniä ja musiikkia Three Sixty Pasific/EOA:lta.

Day of the Tentacle.....40
Tuija Linden. Maniac Mansionin tarina jatkuu sarjakuvamaisesti. Edelleen LucasArts Games/U.S. Gold.

Tornado.....42
Kaj Laaksonen. Vaikea, realistinen lentosimulaattori Digital Integrationilta.

Tornado on vihdoin valmis.



Gunship 2000 44
Jukka ja Pekka Piira. Paras lentosimulaattori, minkä Amigaan voi saada. MicroProselta.

Worlds of Legend: Son of the Empire 45
Kimmo Veijalainen. Mindscapen sarja jatkuu hieman monotonisena, mutta mielekkäänä.

Flashback 46
Jukka ja Pekka Piira, JTurunen. Mielipiteet jakaantuvat Delphine/U.S. Goldin uutuudesta.

Lyhyesti 48
CD-ROMia ja updateja.



Ajan hermolla

Postipelit 6
Jyrki J. Kasvi. Postipelien Suomen valtias Midnight Sun Games.

Uutiset 12
Tuhti uutispaketti, mukana myös Avesoft ja Toptronics.

Seinäkirjoitus 51
JTurunen. Epilepsiaa, väkivaltaa ja saatanallisia säkeitä, syytettynä tietokonepelit.

Pelit läpi

Ultima Underworld 54
Ossi ja Panu Mäntylahti, Matti Toikkanen. Kerros kerrokselta, lisänä mantrat ja liskokieli.

Quest for Glory 3 57
Ossi Mäntylahti. Nyt edetään miehuuskokeeseen asti.

Mukana myös

Pelit-BBS-uutisia 9
Ohjeet vielä kerran.

Nnirvi 61
Satuhetki 2.

Pelin Henki 62
Wexteen. Mikä on tietokonerikos?

Posti 64
Keskustelua ja oikaisuja.

Max & Moritz 68
Max kertoo vinkkejä Lemmings 2:een, Cruise for a Corpseen ja Dune II:een. Moritzilla nippu pikkuvinkkejä.

PelitSeis? 72
Ultima Underworld 2 pääosassa.



Kilpailut 76
Palkintoja jaetaan, kilpailuina Betrayal at Krondor ja etsi omituisia!

Kyöpelit 76

Tulossa 78
Mitä uutta ensi lehdessä?

English Summary 78
It's a hot summer, indeed!

Tuija Lindén
päätoimittaja



CD-ROM tulee

Kuten tarkkaavaisimmat ovat huomanneetkin, myös Pelit-lehti on nyt astunut CD-ROM-pelien kiehtovaan maailmaan. Jo ensi askeleet uuden lelun kanssa riittivät vakuuttamaan, että pelien tulevaisuus on CD-tuotteissa, riippuen tietysti pelifirmojen osaamisesta.

Pelejä ja niiden kehitystä on monesti verrattu elokuvateollisuuteen. CD:n myötä pelit ovat nyt astuneet ääni- ja värielokuvien aikakauteen. Siinä, missä elokuvien yhteydessä puhutaan interaktiivisuudesta ja katsojan osallistumisesta juonen kulkuun, peleissä interaktiivisuus on täyttä totta. Tosin vielä on pitkä matka kuljettavana, ennen kuin pelifirmat täysin osaavat CD:nsä hyödyntää.

CD:n arvon ovat silti huomanneet jo kaikki. Segalla on jo pitkään ollut markkinoilla Mega-CD, Nintendo on ollut kauan tekemässä omaa versiotaan ja Commodore julkisti juuri uuden CD-pohjaisen konsoli-Amigansa. Myös Macintosh ja PC ovat astuneet uuteen maailmaan, puhumattakaan Philipsin CD-i:stä ja Trip Hawkinsin 3DO:sta.

Mielenkiintoista on, mikä CD-systeemi tulee kilvan voittamaan. 3DO on herättänyt varsin paljon huomiota, Philips on uudelleenlanseeramassa tuotettaan ja PC on saanut yhä nopeampia ja halvempia laitteita.

Joka tapauksessa muutaman vuoden sisällä CD voittaa, kahdesta täysin loogisesta syystä. Ensinnäkin CD-levyjen monistus- ja materiaalikustannukset ovat reippaasti alhaisemmat kuin levykkeiden. Ja toiseksi suuri paha peikko, piratismi, on lähes taakse jäänyttä elämää, kuten myös typerät kopiosuojaukset.

CD ei tarvitse enää kuin sen tärkeimmän: sen Pelin, joka pakottaa ihmiset kantamaan rahansa kauppaan CD-ostoksille

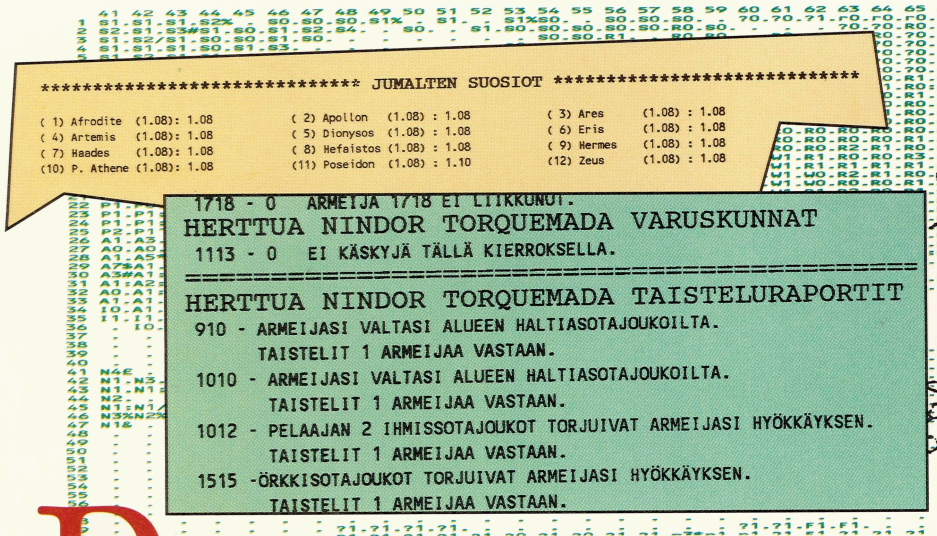
Tuija



Kun Kusti polkee, niin peli kulkee

●● Postipelejä on pyöritetty maailmalla jo vuosikymmeniä, ja pelkästään Euroopassa on kymmeniätuhansia postipelaajia. Joukossa on sinnitellyt myös muutama suomalainen, vaikka pelaaminen kansainvälisen postin armoilla onkin usein onnenkauppaa.

Apua ankeuteen löytyy Oulusta, jossa kaksi turhautunutta postipelaajaa löi runsas vuosi sitten päänsä yhteen ja ryhtyi pyörittämään postipelejä omaksi ja muiden iloksi. Syntyi Midnight Sun Games eli MSG.





Postipelit ovat nimensä mukaisesti pelejä, joita pelataan postitse. Alkunsa ne ovat saaneet kirjeshakista. Myös joitakin lautapelejä, etenkin Diplomacyä on pelattu postitse ennen kuin joku keksi ryhtyä ideoimaan erityisiä postipelejä.

Hoksottomia ja mielikuvitusta

Useimmat postipelit ovat strategiapelejä, joihin voi osallistua samanaikaisesti muutamasta muutamaan sataan pelaajaa. Kukin pelaaja lähettää siirtonsa pelin vetäjälle, joka syöttää ne tietokoneohjelmalle. Ohjelma laskee siirtojen vaikutukset ja tulostaa kierrosraportit, jotka vetäjä postittaa edelleen pelaajille.

Pelaajilta vaaditaan hoksottimien ohella hyvää mielikuvitusta, sillä esimerkiksi Olympoksen kierrosraportin kohta T/K/125/3 tahtoo sanoa, että kyseessä on keskisuuri (K) Arekselle (3) pyhitetty temppeli (T), jonka koristeluun on käytetty 125 yksikköä jalometalleja. Mutta jos kaikki kirjoitettaisiin lyhentämättömänä kierrosraporttiin, esimerkiksi Ateenan kaltaisen suurvallan postiluukusta kolahtaisi kerran viikossa yli satasivuinen tiiliskivi.

Strategiapelien ohella maailmalla pelataan postitse myös roolipelejä, joiden vetäjänä toimii tietokoneohjelman asemesta ihminen. Muuten pelin kulku on sama eli pelaajat kirjoittavat pelin vetäjälle kirjeen, jossa he kertovat, mitä hänen hahmonsa yrittää tehdä, ja pelin vetäjä hieraisee älynystyröistään näiden tekojen seuraamukset.

Pelaajien ja pelinvetäjän välisen kirjeenvaihdon lisäksi pelaajat kommunikoivat myös keskenään, ja usein voitto ja tappio ratkaistaan juuri diplomatian kentillä. Esimerkiksi eräs allekirjoittaneen alter ego eli Nindor Torquemada meni Kruunujen saarta testatessaan paljastamaan naapurilleen Mikael Valloittajalle, suunnittelevansa hyökkäystä Ale the Greatin valtakunnan kimppuun. Mikael otti vinkin onkeensa ja kokosi rajalle armeijan, joka rikkoi aseleposopimuksemme juuri kun armeijani pääosa oli kiinni Alen vastaisella rintamalla. Muotoilemalla viestini toisin olisin kenties saanut Mikaelin liittolaisekseni Alea vastaan eikä päinvastoin.

Vilkkaassa pelissä viestiliikenne uhkaa käydä pelaajan voimille. Ei siinä mitään, että kierrosraportin lukemiseen ja käskyjen kirjaamiseen menee pelistä riippuen yhdestä viiteen tuntia viikossa. Mutta kun luukkuun kolahtaa seuraavana päivänä tusina kirjettä, eikä puhelin lakkaa soimasta ennen puoltayötä... On toki tunnustettava, että olen pelannut tätä juttua varten koko MSG:n valikoiman eli postia on tullut joka rintamalta. Mutta myös monet muut pelaajat ovat tunnustaneet joutuneensa karsimaan pelinsä yhteen tai kahteen mielenkiintoisimpaan, jotta aika riittää.

Väärennettyjä puukotuksia

Joskus peli käy likaiseksi, eivätkä edes toisen pelaajan nimissä lähetetyt viestiväärennökset ole tuntemattomia, joskin äärimmäisen halveksittuja. Esimerkiksi Olympoksessa Oletheros I:n hallitsema Tegean kaupunkivaltio sortui sen liittolaisille suunnattuun väärennöskampanjaan, jonka setviminen esti riittävän nopean reagoimisen samanai-

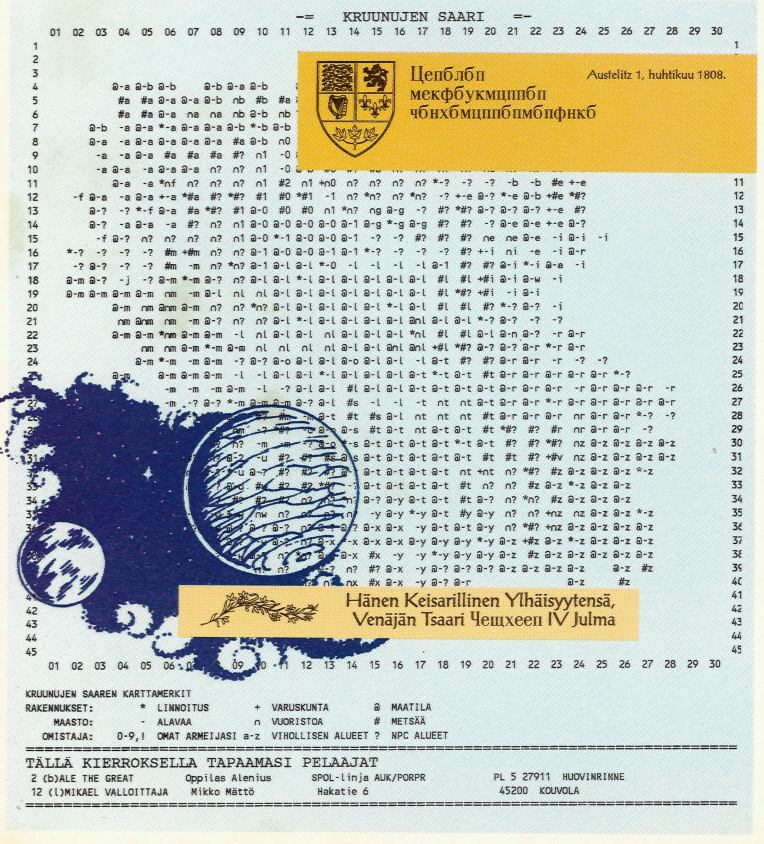
kaisesti alkaneeseen maa- ja merivoimien suurhyökkäykseen.

Postipelin voittaakin yleensä se, joka osaa ajoittaa petoksensa parhaiten, hetkeen, jolloin liittolaisista ei ole enää hyötyä, eikä kulovalkean lailla leviävästä sanansa syöjän maineesta haittaa. Kuten arvata saattaa, luotettavien liittolaisten löytäminen on menestyksekkäälle postipelaajalle elintärkeää. Jotkut eivät uskalla luottaa kehenkään, edes väliaikaisesti, ja menehtyvät ylitseen marssivien liittokuntien jalkoihin. Toiset taas ovat liiankin kärkkäitä kumartamaan kaikkiin ilmansuuntiin, ja saavat osakseen kaikkien epäluulon. Kuka luottaa "liittolaiseen", joka ensin juoruaa muiden "liittolaistensa" paljastamat tiedot ja pyytää sitten liittymään näitä "liittolaisiaan" vastaan hyökkäävään "liittoon".

Huhut leviävät pelaajien joukossa kulovalkean tavoin. Taitava pelaaja osaa poimia juorujen rönsyistä löytyvät tosiasiat sekä laskea liikkeelle omia päämääriään palvelevia huhuja. Totuutta vain siteeksi sisältävien juorujen levittäminen on kuitenkin oma taiteenlajinsa. Jos joku esimerkiksi kirjoittaa Austerlizin pelaajalehteen, että Venäjän Tsaari on kapinen koira, jonka sanaan ei voi luottaa kaikua kauempaa, väitettä ei oteta tosissaan, vaikka se pitäisi paikkansakin. Mutta jos pelaaja sen sijaan hämmästelee liittolaiselleen lähettämässään kirjeessä, että Venäjän piti yrittää valloittaa Viapori Ruotsilta, mutta lähettyvillä ei näy yhtäkään Venäjän armeijaa, epäilys herää, vaikka pelaajalla ei todellisuudessa olisi Viaporissa edes vakoojaa!

Parastakin liittolaista on kuitenkin ennemmin tai myöhemmin puukotettava selkään. Tai ainakin on syytä varautua luotetuimpienkin liittolaisten petoksen varalle. Samaan peliin eksyvillä ystävyksillä on tosin paha tapa sopia, että liitto raukeaa vasta kun kaikki muut on pudotettu pelistä. Mutta joskus tilanne on vain liian houkutteleva. Postipeliin ryhdyttäessä onkin syytä muistuttaa itselleen, että pelissä voi olla vain yksi voittaja.

Octagon
a.k.a. Oletheros II
a.k.a. Nindor Torquemada
a.k.a. Venäjän Tsaari
Wexteen IV Julma



Teknocide

Pelaajia: 25
Aloitusmaksu: ilmainen
Sääntökirja (18 s.): ilmainen
Kierrosmaksu: 9 mk
Kierrosväli: viikko
Kehittäjä: MSG
Vaikeusaste: Hyvin helppo
Pelejä käynnissä: 3

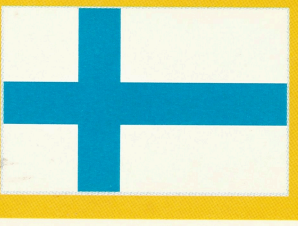
Ennemmin tai myöhemmin jokainen teknisesti kehittynyt sivilisaatio lähettää maailmankaikkeutta tutkimaan luotaimia, jotka osaavat kopioida ja puolustaa itseään. Pian elollinen äly on muisto vain, ja avaruus on täynnä automaattialuksia eli teknocoreja, jotka etsivät yhä uusia planeettoja, joiden pinnalle laskeutua ja rakentaa uusia teknocoreja.

Planeetan pinnalle laskeutuu 25 teknocorea, joista kuoriutuvat teknopleksit alkavat nopeasti vallata elintilaa ympäristöstään. Teknopleksit eivät ole kuitenkaan kovin sosiaalisia otuksia eli pelaajan on raivattava muiden pleksit tieltään ennen kuin hän voi väittää voittaneensa pelin. Tuho viimeistellään kolme kierrosta kestävän teknocide-prosessin avulla. Muilla pelaajilla on valitettavasti paha tapa keskittää huomionsa ja antimateriaohjustensa taistelukärjet nimenomaan teknociden käynnistäneisiin plekseihin. Koska teknocide-prosessi vie lisäksi huomattavan määrän energiaa, se on aina uhkapeliä.

Teknocide on perusidealtaan hyvin yksinkertainen peli, mutta sen pelaajien keskinäinen diplomatia on osoittautunut vilkkaaksi. Esimerkiksi pelissä numero viisi on muodostunut kahden johtavan valtion liittouma, jossa Antares ja Octagon pommittavat yhteistuumin vihamieliset pleksit pois häiritsemästä. Tasavahvat voimat takaavat, ettei kumpikaan voi käynnistää teknocideä tuhoutumatta samalla itse toisen täyslaidalliseen.

Käskyvalikoima on varsin suoraviivainen. Pelaaja voi perustaa uusia pleksejä, kasvattaa vanhoja, paiskoa naapureitaan antimateriatai fuusio-ohjuksilla, tartuttaa vihulaisen plekseihin nävertäjärobotteja... kunnon perusmäiskettä.

Teknocide on hyvä valinta nimenomaan ensimmäiseksi postipeliksi. Sen pelaaminen ei vie paljoa aikaa, eikä tule kalliiksi, mutta tarjoaa mahdollisuuden monipuoliseen diplomatiaan. Teknocide-prosessin kuvaukseen voisi ohjeissa tosin tuhlata vielä hieman rautalankaa, sillä ainakin allekirjoittaneet synapsit käsittivät sen keston väärin.





Kruunujen saari

Pelaajia: 26
Aloitusmaksu: ilmainen
Sääntökirja (2 s.): ilmainen
Kierrosmaksu: 9 mk
Kierrosväli: viikko
Kehittäjä: KJC Games, Englanti
Vaikeusaste: Hyvin helppo
Pelejä käynnissä: 7

Kruunujen saaren kuningas on kuollut ilman perillisiä eli kaikki saaren provinsseja hallitsevat paronit päättävät lähteä sotajalalle valtaistuinta tavoittelemaan. Kukin provinssi on kooltaan vain viisi aluetta, kun kuninkuuteen vaaditaan sadan alueen hallitsemista. Tuloksena on siis väistämättä otsaanlyöntikilpailu.

Kruunujen saari on yksi maailman pelatuimpia postipelejä, eikä ihme, sillä se on suunniteltu nimenomaan ensimmäiseksi postipeliksi, jolla KJC koukuttaa uusia pelaajia muihin peleihinsä. Yksinkertaisista säännöistä huolimatta pelillä on tarjota runsaasti toimintaa. Lisäksi vieraiden rotujen linnoituksissa värvätyt armeijat avaavat pelaajalle aina uusia mahdollisuuksia. Orkit rosvoavat ruokaa, haltiat löytävät metsistä lisäjoukkoja ja niin edelleen.

Kruunujen saaren ongelmana on sen hitaus. Joukot liikkuvat maitse verkkaan, ja toiminnan painopisteen siirtäminen rintamalta toiselle voi viedä kuukausia. Lisäksi vieraita rotuja edustavat NPC-armeijat ja linnoitukset ovat pelaajan joukoille usein turhan kova vastus. Miten vallata rajalla kököttävä örkkilinnake, kun sen muureilla on suurempi armeija kuin pelaajalla yhteensä? Ja kun tällaisia linnakkeita seisoo rajoilla viisi, valtakunnan laajeneminen tyssähtää lyhyeen.

Kierrosraportista mainittakoon, että pelaajan hallussa olevat alueet voisi tulostaa lihavoituna samaan tapaan kuin Teknocidessä.

Austerliz

Pelaajia: 16
Aloitusmaksu: 10 mk
Sääntökirja (104 s.): 70 mk
Kierrosmaksu: 20–26 mk (+ simuloitu taistelu 15 mk)
Kierrosväli: 2 viikkoa
Kehittäjä: Quirxel Games GbR, Saksa
Vaikeusaste: Hyvin vaativa
Pelejä käynnissä: 7

Mikäli kansainväliseen postipelilehdistöön on uskominen, Austerliz on todella raskaan sarjan peli. Peliä on kehuttu ja kiitelty niin että hirvittää. Esimerkiksi kansainvälisen Flagship-postipelilehden vuoden alussa järjestämässä lukijaäänestyksessä Austerliz valittiin Euroopan parhaaksi taktiseksi sotapeliksi!

Lehteä tavataan ilmeisesti myös Suomessa, sillä kuusi peliä oli täynnä, ennen kuin ensimmäinenkään ehti käynnistyä. Innostus on yllättänyt kuulemma jopa pelin saksalaiset suunnittelijat.

Kukin pelaaja ottaa hallintaansa yhden 1800-luvun alun eurooppalaisen suurvallan siirtomaineen ja yrittää kohota Napoleonin tavoin koko Euroopan valtiaaksi. Käytännössä tämä saattaa osoittautua mahdottomaksi, ja peli voi venyä vuosien mittaiseksi sotilaspoliittiseksi tasapainoiluksi, aivan kuten historiallinen esikuvansakin. Aina kun joku uhkaa päästä Napoleonin tavoin niskan päälle, muut panevat hänet Waterloossa aisoihin. Pelaajien intoa tämä ei kuitenkaan tunnu viilentävän, päinvastoin.

Armeijoiden ohella pelissä on mukana laivastot, talous, tuotanto, kauppa, politiikka ja niin paljon diplomatiaa että hirvittää. Yksi pelin mielenkiintoisimmista piirteistä on kuitenkin simuloitu taistelu, joka käydään kahden riittävän suuren armeijan kohdatessa. Tällöin kumpaakin armeijaa johtava pelaaja saa eteensä kartan taistelukentästä ja joukkojen koostumuksesta. Näiden tietojen perusteella pelaajat antavat joukoilleen yksityiskohtaiset käskyt, joita joukko-osastot yrittävät vastapuolen murhaavassa tykkitulessa toteuttaa. Lopputulos ratkaisee miestappioiden lisäksi taistelukentän omistuksen. Kumpikin simuloituun taisteluun osallistunut pelaaja saa taistelun kulusta 25-sivuisen raportin, josta voi seurata, mikä missäkin meni pieleen.

Jokaisen kierrosraportin mukana toimitetaan myös pelaajalehti, johon jokainen pelaaja voi lähettää pelaamansa valtion virallisia tiedonantoja. Tai kuten Venäjän Keisarillisen Propagandaministeriön ylimmäinen totuudenpuhuja Juri Terjaapin toteaa: "Me määrittelemme, mikä on totta ja mikä ei."

Austerlizistä numero yksi kuultaneen jatkossa vielä lisää, sillä sen pelaajien joukosta löytyy allekirjoittaneen lisäksi esimerkiksi pelin saksalainen suunnittelija sekä kollegani Nordic. Saa nähdä, toistaako historia itseään Ruotsin kuningas Nordicin ja Venäjän Tsaari Wexteen IV Julman kohdatessa toisensa kunnian kentillä.

Pienenä puutteena mainittakoon, että Ruotsin armeijan joukko-osastotyypeistä ei löydy suomalaisia joukkoja, vaikkei Suomen sodassa varsinaisia hakkapeliittoja enää nähtykään. Toisaalta ne olisivat tehneet Ruotsista turhan ylivoimaisen.

Olympos

Pelaajia: 50
Aloitusmaksu: 30 mk (sis. 2 kierrosta)
Sääntökirja (20 s.): ilmainen
Kierrosmaksu: 11 mk
Kierrosväli: viikko
Kehittäjä: MSG
Vaikeusaste: vaativa
Pelejä käynnissä: 3

Ensimmäisistä peleistä saatujen kokemusten pohjalta tehtyjen sääntömuutosten myötä Olympos on alkanut lunastaa niitä odotuksia, joita pelin perusidea on antanut ounastella. Peli on saanut osakseen myönteisiä kommentteja myös kansainvälisen Flagship-postipelilehden sivuilla.

Pelaaja asettuu Kreikan antiikin ajan kaupunkivaltion ohjaksiin ja yrittää tehdä Aleksanteri Suuret eli alistaa koko Kreikan niemen ja Aigeianmeren valtaansa – jos Zeus suo. Jumalten suosiolla on nimittäin Olympoksessa suuri merkitys, ja heidän palvomiseensa ja heille pyhitettyjen monumenttien rakentamiseen kuluu monelta kaupunkivaltiolta enemmän rahaa kuin armeijaan ja laivastoon yhteensä.

Kukin jumala vaikuttaa oman alansa asioiden kulkuun. Esimerkiksi Haadeksen hartaiden palvojien pyhässä veljeskunnassa tämä näkyy keski-iän kasvuna ja jalometallikaivosten tuotannon tehostumisena. Harhaoppiset kerettiläiset päätyvät puolestaan Haadeksen valtakuntaan veljeskunnan mustakypäräisten soturien miekka keuhkoissaan.

Valtionsa asioihin voi vaikuttaa myös sijoittamalla verorahoja asioiden kohentamiseen. Rahoituskohteisiin voivat kuulua esimerkiksi tukiaiset talouden elvyttämiseksi, asehankinnat joukkojen taistelukunnon kohottamiseksi tai kansallistunnetta nostattava vappurieha. Lisäksi neljän vuoden välein pidetään Olympian kisat. Kunkin lajin voitto kohottaa kaikkien kaupungin hallussa olevien alueiden kansallistunnetta.

Sotimisen ja kilvoittelun ohella pelaaja voi käydä myös kauppaa joko kauppiaiden tai muiden pelaajien kanssa. Kauppaehdoissa on kuitenkin syytä olla tarkkana, että saa naapurilleen luovuttamastaan raudasta maksun rahassa eikä raudasta taottuina miekkoina.

Olympoksen käynnistämisessä oli aikoinaan pieniä ongelmia, sittemmin myös Olympoksen sääntöjä on kehitetty edelleen. Sääntöuudistuksen yhteydessä peliä ovat riivanneet pikku-bugit, joita on jouduttu korjaamaan lennossa. Myös ohjekirja on tipahtanut pelin kehityksen vauhdista eli uutta ajan tasalla olevaa ja pysyvää ohjekirjasta odotetaan innolla. Joka tapauksessa Olymposta voi hyvällä omallatunnolla suositella parin Teknocide jälkeen seuraavaksi peliksi. Aikaa Olympos vie huomattavasti enemmän, ja diplomatia on jos mahdollista vilkkaampaa. Linssiin viilaus ja selkään puukotus ovat arkipäivää siinä missä reaalimaailmassakin.



Made in Finland

Oululaisen Midnight Sun Gamesin eli MSG:n perustivat runsas vuosi sitten **Janne Pölönen** ja **Jussi Holopainen** sinniteltyään itse pitkään kansainvälisen postin kynsissä. Tai Janne Pölönen toteaa: "Olin intissä, ja Jussi yliopistolla, eikä meillä ollut mitään muutakaan tekemistä."

Aluksi Janne ja Jussi kehittelivät pariakin peli-ideaa, mutta lopulta ajatus antiikin Kreikkaan sijoittuvasta Olympos-pelistä otti tulta. Olympoksen kehittäminen osoittautui kuitenkin niin aikaavieväksi hankkeeksi, että myöhemmin keksitty Teknocide ehti pikemmin valmiiksi asti. Lisäksi valikoimaa on laajennettu kahdella ulkomailta lisensoidulla pelillä.

MSG:n pelaajamäärä on vakiintunut lyhyessä ajassa noin 250–300 pelaajaan, joista monet pelaavat useammassa kuin yhdessä pelissä. MSG:n tekemän kyselyn mukaan pelaajien keski-ikä on noin 18 vuotta, nuorimpien ollessa 12-vuotiaita ja vanhimpien neljännelläkymmenennellä.

Näin pelaajan kannalta on mukavaa, ettei raha saa Jannen ja Jussin mielestä olla elämän pääasia. Muttei MSG mikään hyväntekeväisyysjärjestökään ole. Jos Suomessa yhtä moni innostuu pelaamaan postitse kun esimerkiksi Englannissa, kyseessä on miljoonabisnes, ja MSG onkin hankkinut itselleen melkoisen etulyöntiaseman tuleviin kilpailijoihinsa nähden. Esmes Brittejä palvelee kaikkiaan noin 140 postipeliyrittäjää.

Vaikka MSG onkin tällä hetkellä ilmeisesti Pohjoismaiden suurin postipelitalo, sen pitää vielä lähes kolminkertaistaa pelaajamääränsä, ennen kuin toiminta on taloudellisesti kannattavaa.

Muu maa mansikka

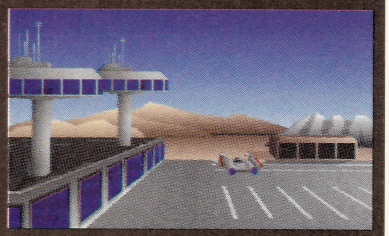
Kotimaan markkinoiden ohella MSG tähyää myös ulkomaille. Omia pelejä yritetään kaupata maailmalle ja löytää vastaavasti Suomeen lisenssoitavaksi soveltuvia postipelejä. Toinen MSG:n ensimmäisistä peleistä eli Kruunujen Saari on tuotu maahan Englannista ja viimeisin uutuus eli Austerlitz on Saksasta.

Peleissä laskettuna ulkomaankauppatase on tasapainossa, sillä Teknocide on myyty jo kahteen maahan. Saksan kielialueen suurin postipelitalo, itävaltalainen SSV Klap-Bachle ROEG, jonka kirjoissa on yli 2000 pelaajaa, pyörittää tätä nykyä saksaksi käännettyä Teknocideä. Peli on lisensoitu myös hollannin kielialueella toimivalle Games Connection -yhtiölle. Lisäksi Olympoksen Flagship-postipelilehdessä saamat kehut lupaavat myös Olympokselle hyviä markkinanäkymiä. Kyselyjä on tullut aina Australiasta asti.

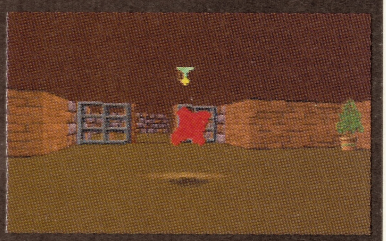
Eikä MSG:n oma kehitystoiminta ole päättynyt Olympoksen laskusääntöjen parantelemiseen. Uusi peli on koko ajan työn alla, ja saattaapa tuosta Oulun yössä yhdessä allekirjoittaneen kanssa ideoidusta jutustakin tulla joskus jotain. Muttei siitä vielä tämän enempää.

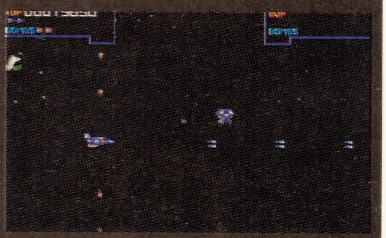
Lisätietoja saapi:
Midnight Sun Games
Postilokero 554
90101 Oulu

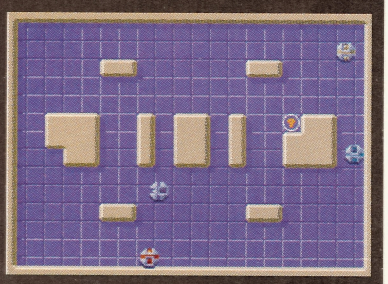
Pelit-BBS pyörii hyvin

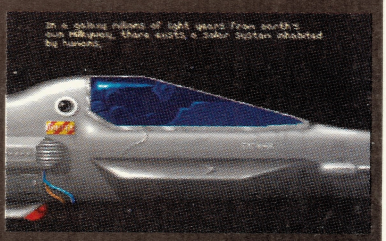














Pelit-lehden purkki on toiminut nyt kahden kuukauden verran ja käyttäjiä kertyi hetkessä yli tuhat. Enemmänkin olisi, mutta armoton ylläpito eliminoi kaikki muut paitsi tilaajat.

Pelit-BBS:n perustamisella oli kaksi tarkoitusta. Yksi: edistää tietokonepeliharrastusta tarjomalla pelaajille mahdollisuus imuroida pelien päivitystiedostoja, demoja, PD-pelejä, eri pelien skenaarioita ja lisätehtäviä, pelieditoreja ja huijaustiedostoja. Näitä on maailmalla runsaasti liikkeellä, mutta mistäpä niitä hakea? Onpahan nyt ainakin yksi paikka, johon soitella, ja päätellen sellaisen peruskaman kuin Wolfenstein 3D:n menekistä aihetta olikin.

Kaksi: palkita ne lukijat, jotka ovat katsoneet lehtemme tilaamisen arvoiseksi jollain spesiaalilla ja puhelinkuluja lukuunottamatta ilmaisella toiminnolla.

Ennakkovaroituksista huolimatta osa kävijöistä on odottanut normaalipurkkia viestialueineen kaikkineen. Valitettavasti aikamme kuluu lehden tekemisessä ja purkki on vapaaehtoista oheistoimintaa.

Tällä hetkellä purkinkäyttäjällä on 80 minuuttia aikaa imuroida jatkuvasti kasvavia tiedostoja, lukea toimituksen lähettämiä viestejä ja lähettää yksityisviestejä toimituksen. Siitä ja kesästä huolimatta purkin käyttöastetta voisi kuvailla sanalla "jatkuva".

Purkki on Dianassa

Pelit-BBS:n Dianaan liittämistä on tutkittu ja nyt se on tehty. Dianan kautta puhelut tulevat jonkin verran halvemmiksi, mutta muistakaa nyt toki, että klo 17:n jälkeen puhelut ovat huomattavasti halvempia kuin keskellä päivää. Kello 21 jälkeen maksut halpenevat vielä muutaman pennin.

Dianan kautta purkin puhelinnumero on **9102-0-120 5757**. Jos numero ei toimi, et kuulu Dianan piiriin. Kokeile ensin Dianaa, ja jos ei onnistu, soita normaalisti **90-120 5757**.

Purkkiin on kolme linjaa, ja lisäksi kaksi soittajaa saa jonotusääneen, kuuudennelle vasta kuuluu varattu-ääni. Pelit-lehdessä 4/93 oli yksityiskohtaiset ohjeet, mutta tässä vielä vähän kertausta:

Purkki on avoin Pelit-lehden tilaajille. Soittaessasi purkkiin kaiva Pelit-lehtesi esille, sillä purkki kysyy tilaajanumerosi, joka on takakannen osoitelappusessa se pitkä numerosarja. Lisäksi purkki kyselee nimesi, osoitteesi yms. ja pyytää sinua päättämään salasanasi. Kirjoita salasanasi moneen paikkaan muistiin, sillä ilman sitä et pääse purkkiin.

Milloin tahansa purkissa ollessasi voit pyytää apua ?-merkillä tai H-näppäimellä (help). Purkkiohjelma on automaattisesti englanninkielinen, joten myös käskyt annetaan englanniksi. Jos haluat vaihtaa kielen suomeksi, kirjoita **u lang** ja valitse suomi.

Jos sinulla kuitenkin on ylitsepääsemättömiä ongelmia, tai muuta kysyttävää tai kerrottavaa, ota yhteyttä Pelit-lehden toimitukseen kirjeitse osoitteella

Pelit
Purkkiasiaa
PL 64
00381 Helsinki.

Hieman MBBS:stä

Pelit BBS toimii MBBS-purkkisoftan voimin. MBBS ei ole välttämättä tuttu kaikille purkin käyttäjille, joten pieni opastus lienee paikallaan.

Ensinnäkin SBBS-tyyliset menut on korvattu komentorivillä, esimerkiksi **(Toimituksselta) Read Ref Command (? for menu)**. Ensimmäinen, suluissa oleva kertoo kokouksen, jossa tällä hetkellä olette. Sillä ei ole suurempaa merkitystä.

Seuraava komentorivin osa onkin tärkeä. Se kertoo, missä tilassa olette tällä hetkellä (File, Read ja Utility). Tilaa vaihdetaan kirjaimilla **F** (file), **R** (read) ja **U** (utility). Pelkkä enter palauttaa lukuvalikkoon (read).

Jokaisen tilan komennot ovat tilalle omia, vaikkakin käyttävät samoja kirjaimia muiden tilojen kanssa. Tiedostopuolen D-komento (download) tarkoittaa messujen pakkausta lukutilassa (read).

Viestien lukeminen hoituu enteriä naputtelemalla, kunnes purkki ilmoittaa, että uusia viestejä ei enää ole.

Imurointi käynnistyy tiedostovalikosta, jonne pääsee F-komennolla. Ensin kannattaa ottaa lista tiedostoista L-komennolla ja katsoa vaikka kaikki alueet läpi asteriskilla. Kun silmiin osuu namin näköinen tiedosto, sen voi imuroida itselleen D:llä.

Salasanan vaihto ja muu tekninen hoituu (U)tilities-valikon kautta.



KINARA

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

90 - 506 1420

AVOINNA 09.00 - 17.00

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

Fusion CD 16 Pack 5490.-

- Pro Audio Spectrum 16, SONY 31A CD-ROM asema ja Labtec CS-550 kaiuttimet. Ohjelmistossa mm. Comptonin Family Encyclopedia, Wing Commander 2 + kaikki lisälevyt. , Ultima Underworld jne...

Pro 16 Multimedia System KYSY!

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

Gravis Ultrasound	1450.-
Gravis Ultrasound + Adv.Gravis Pro	1650.-
Thunderboard	790.-
Thunderboard for Windows	990.-
Pro Audio Spectrum 16	1690.-
Audioport	1295.-
Midi Mate	450.-
Midi Mate/Trax	850.-

-Midikaapelit ja TRAX MIDI Studio ProAudioSpectrumiin.

PAS Developer Toolkit Plus & 16 595.-

AMIGA 500 Action Replay MK III	545.-
AMIGA 2000 Action Replay MK III	695.-
C64 Action Replay MK VI	399.-
SuperNES Action Replay	445.-
SuperNES Universal Converter	199.-

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

KOSS SPEAKERS HD / 1 250.-

A500, A500+ lisämuisti 512kb	245.-
A500 lisämuisti 2/4 mb	995.-
A500 lisämuisti 4/4 mb	1495.-
Amiga lisälevyasema	450.-

SCANNERIT

PC Genius B105GX grayscale	1750.-
PC Genius C105 256 color	3250.-
AMIGA Handy Scanner 400dpi	995.-

AMIGA DE LUXE PAINT 4.1 piirrosohjelma	695.-
AMIGA MINI OFFICE	495.-
PC GLOBE 5.0	395.-

MODEEMIT

Supra FaxModem 14400	2895.-
USR HST/DS v.32bis ulkoinen	6500.-
USR HST/DS v.32bis kortti	4900.-

AMIGA/C64/ST PELIOHJAIMET

Black Cruiser	99.-
Cruiser Turbo	119.-
Competition Pro 5000 Black	149.-
Competition Pro 5000 Mini	179.-
Quickjoy SV-119 Junior	55.-
Quickjoy SV-121 Turbo 1	69.-
Quickjoy SV-123 Supercharger	89.-
Quickjoy SV-124 Turbo 2	79.-
Quickjoy SV-125	159.-
Quickjoy SV-126 Jetfighter	139.-
Quickjoy SV-127 Topstar	169.-
Zipstick	149.-

PC PELIOHJAIMET

Advanced Gravis	345.-
Advanced Gravis Pro	420.-
CH-FlightStick	390.-
Gravis Gamepad	250.-
Mach I	190.-
Mach I Plus	230.-
Mach II	250.-
Quickjoy SV-202	139.-
Thrustmaster Flight Control System	790.-

PC HIIRET

Speedmouse Logic 3	149.-
Comtec Colour Mouse	169.-
ProMouse	475.-

- 20-5000 DPI, tärkeimmät näppäimet yhdistettynä hiireen!

Rollermouse Serial	575.-
Rollermouse PS/2	575.-
Thumbelina - minitrackball kannettaviin	495.-
Mousepen - kynähiiri	495.-

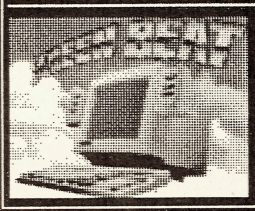
PC PELIPORTIT

CH-Automatic Game Card III	280.-
Game Card SV-209	139.-

AMIGA SPEEDMOUSE LOGIC 3 139.-

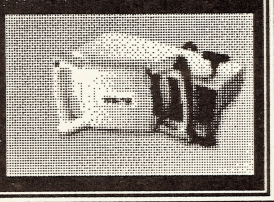
AMIGA COMTEC COLOR MOUSE 159.-

MikroPuhe 2.1 Win 1390.- DOS 2190.-
- paras suomenkielinen puhesyntetisaattori



Virtual Pilot 690.-
- FlightStickin valmistajan ajo ja lentosimulaattoreihin tarkoitettu PC tikku.

ScreenBeat - kaiuttimet 199.-
- Edulliset kaiuttimet äänikorttiisi.



KINARA

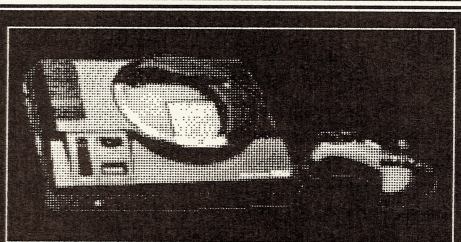
KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

90 - 506 1420

AVOINNA 09.00 - 17.00

PELIT	Amiga	PC
3D Construction Kit 2.0	359.-	
A Line in the Sand		269.-
A.A. War in the Skies	269.-	299.-
A-Train	269.-	299.-
A-Train Construction Set		169.-
Aces of the Pacific		299.-
Aces over Europe		329.-
Aces of the Pacific Mission Disk vol 1		189.-
American Tail		239.-
AMOS Easy	269.-	
AMOS Professional	499.-	
B-17 Flying Fortress	269.-	299.-
Bard's Tale Construction Kit	239.-	
BAT II	269.-	299.-
Batman Returns		399.-
Blues Brothers	189.-	239.-
Captive II - Liberation		269.-
Car and Driver		299.-
Carrier Strike		269.-
Carriers at War		269.-
Castles II		269.-
Championship Manager 92/93		269.-
Chaos Engine	199.-	
Chessmaster 3000		269.-
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	199.-	
Civilization	269.-	299.-
Classic Adventures		399.-
Conflict : Korea	249.-	249.-
Crisis in the Kremlin		239.-
D-Day		269.-
Darklands		359.-
Daughter of Serpents		299.-
Desert Strike	269.-	
Dogfight		329.-
Dune II		269.-
Dungeon Master		269.-
Dungeon Master & Chaos Strikes Back	239.-	
Eco Quest II		299.-
El-Fish	269.-	299.-
Empire De Luxe		329.-
Epic	239.-	269.-
Eric the Unready		269.-
Eye of the Beholder III		269.-
F-117A Nighthawk		299.-
F-15 Strike Eagle III		299.-
Falcon 3.0		299.-
Falcon 3.0 Mission Disk vol 1		189.-
Fantastic Worlds kokoelma	269.-	299.-
Fire & Ice	199.-	239.-
Flashback	239.-	269.-
Formula 1 Grand Prix (Microprose)	269.-	299.-
Freddy Pharkas		299.-
Front Page Sports Football		299.-
Global Conquest		239.-
Grandmaster Chess		269.-
Great Naval Battles		299.-
Great Naval Battles Superships of Atlantic		169.-
Gunship 2000	269.-	299.-
Gunship 2000 Mission Disk vol 1		189.-
Harrier Jump Jet		329.-
History Line 1914-1918		299.-
Hockey League Simulator II		299.-
Home Alone 2		269.-
Human Race - the Jurassic Levels	239.-	
Incredible Machine		299.-
Indiana Jones 4 Adventure	239.-	269.-
Island of Dr.Brain		299.-
KGB	239.-	269.-
King's Quest VI		329.-
Knights of the Sky	269.-	299.-
L.A.Law		329.-
Leather Goddeses of Phobos II		299.-
Legacy		329.-
Leisuresuit Larry 5	269.-	299.-
Lemmings 2 The Tribes	239.-	299.-
Lemmings 1 + lisälevy	239.-	269.-
Lethal Weapon	189.-	239.-
Links 386 Pro		329.-
Lord of the Rings II		269.-
Lost Files of Sherlock Holmes		299.-
Lost Treasures of Infocom		499.-
Lost Treasures of Infocom II		399.-
Lotus Esprit III	189.-	
M-1 Tank Platoon	269.-	199.-
Maniac Mansion II		299.-
Mantis		239.-
Maximum Overkill		329.-
McDonald Land	189.-	239.-
Might & Magic IV - Clouds of Xeen		399.-
Monkey Island II	239.-	269.-
Monopoly		269.-
Nick Faldo's Golf	269.-	
Nigel Mansell's Grand Prix	199.-	239.-
No Greater Glory		299.-
Pacific War		299.-
Patriot		329.-
Pinball Fantasies	239.-	
Populous II	239.-	299.-
Ports of Call (Suomenkielinen)		189.-
Premier Manager		239.-
Pro Tennis Tour 2		239.-
Railroad Tycoon	269.-	299.-
Reach for the Skies		299.-
Robocop 3		239.-
Robosport	239.-	
Rome AD'92	239.-	269.-
Secret Weapons of Luftwaffe		299.-
Sensible Soccer 92/93	239.-	
Shadow President		329.-
SimLife		299.-
Snoopy's Game Club		189.-
Space Crusade	189.-	239.-
Space Quest V		299.-
Spaceward Ho!	269.-	269.-
Spear of Destiny		329.-
Special Forces	269.-	299.-
Spelljammer		269.-
Star Control 2		299.-
Street Fighter 2	239.-	269.-
Strike Commander Speech Pack		169.-
Strike Commander		359.-
Summer Challenge		269.-
Task Force 1942		329.-
Task Force 1942		329.-
Terminator 2029		369.-
Titus the Fox		239.-
Tornado		329.-
Ultima Underworld 2		299.-
Ultima 7 Part 2 - Serpent Isle		329.-
Unlimited Adventures		299.-
V for Victory II - Velikiye Luki		269.-
V for Victory I - Utah Beach		269.-
V for Victory III - Market Garden		329.-
Valhalla		329.-
Veil of Darkness		269.-
Viking Fields of Conquest		269.-
Wayne Gretzky III		329.-
Willy Beamish		299.-
Wing Commander 2 - Speech Pack		189.-
Wing Commander 2 - Spec. Operations 2		189.-
Wing Commander De Luxe Edition		329.-
Wing Commander 2		299.-
X-Wing		299.-
Zool	199.-	269.-

TARJOUSPELIT	Amiga	PC
688 Attack Sub	150.-	
B.A.T	79.-	
Balance of Power	95.-	
Bard's Tale 3		95.-
Battle Isle	120.-	
Budokan	95.-	95.-
Captain Fizz	50.-	
Castles + lisälevy		195.-
Centurion		95.-
Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer		79.-
D/Generation		150.-
Deathbringer	50.-	
Devious Designs	50.-	
Discovery in the Steps of Columbus	79.-	
Eco	50.-	
Fighter Command		95.-
Final Blow	79.-	
Final Blow	79.-	
Flight Simulator 3 (vain 5.25)		150.-
Fuzzball	95.-	
Gold of Aztecs	50.-	
Heart of China		195.-
Imperium		95.-
Jack Nicklaus		95.-
Jetsons	95.-	95.-
Kid Gloves 2	95.-	
Kult/Tintin on Moon/Operation Neptune	95.-	
Lombard RAC Rally		95.-
Lotus Esprit	95.-	
Magic Fly	50.-	
Maniac Mansion	150.-	
Match Pairs	50.-	
Mean Streets	50.-	
Menace	50.-	
Mighty Bomb Jack	50.-	
Mystical	79.-	
Myth	95.-	
Narc	50.-	
Night Shift	79.-	79.-
Operation Harrier	79.-	
Pegasus	79.-	
PGA Tour Golf		79.-
Populous & Promised Lands	150.-	
Prince of Persia		95.-
R-Type 2	79.-	
Race Driving	95.-	
Rack'em		95.-
Samurai		150.-
Sarakon	95.-	
Shadow of Beast	50.-	
Simcity Terrain Editor lisälevy	49.-	
Simpsons	95.-	
ST Dragon	79.-	
Stormovik SU-25		59.-
Strider 2	50.-	
Stun Runner	50.-	
Swiv	79.-	
Terminator 2		95.-
Test Drive 2 - The Duel		95.-
Thunderhawk	95.-	
Time Machine	50.-	
Tornak the Warrior	50.-	
Total Recall	50.-	
Tournament Golf	50.-	
Ultima VI		189.-
Vaxine	50.-	
Vengeance of Excalibut		150.-
Welltris	50.-	
Wolfchild	79.-	
World Championship Soccer	50.-	
World Class Leaderboard	95.-	
Zak McKraken	150.-	



SEGA MEGADRIVE 1290.-
MENACER langaton tykki 595.-
COMP PRO II gamepad 139.-

Oletko kaivannut Master System convertteria Megadriveesi? Osta koko Master System pelikonsoli paketti pelkän convertterin hintaan!

SEGA MASTER SYSTEM 295.-

MEGADRIVE PELIT

Alien III	429.-	Smash TV	375.-
Batman Returns	429.-	Sonic the Hedgehog 2	429.-
Buck Rogers	345.-	Sonic the Hedgehog	295.-
Captain Planet	375.-	Spider Man	245.-
Chakan	429.-	Splatterhouse 2	375.-
Chiki-Chiki Boys	429.-	Taz-Mania	375.-
Desert Strike	429.-	Terminator	429.-
Ecco the Dolphin	429.-	Terminator 2	429.-
Golden Axe 2	245.-	Test Drive 2 - The Duel	345.-
Home Alone	375.-	Turbo Outrun	275.-
NHLPA'93	429.-	Turtles	375.-
PGA Tour Golf II	429.-	Universal Soldier	345.-
Phantasy Star III	345.-	Winter Challenge	345.-
Powermonger	429.-	World of Illusion	429.-
Predator 2	429.-	WWF Wrestlemania	429.-

ARS172

Amiga-pelien maahantuonti päättyy

Toptronics on vakavasti harkitsemassa Amiga-pelien maahantuonnin lopettamista. Jo koko tämän vuoden Toptronics on karsinut nimikkeiden määrää, nyt karsitaan vielä kovemmalla kädellä.

”Jouluun asti katsellaan, mitä tapahtuu, mutta puolen vuoden ja noin sadan nimikkeen jälkeen tilanne näyttää todella huonolta”, toteaa **Petri Lehmuskoski**.

Amiga-pelejä myytiin vielä viime syksynä kohtuullisia määriä, mutta keväällä määrät romahtivat muutamaan kappaleeseen nimikettä kohti, kun taas PC-pelejä menee satoja, jopa tuhansia kappaleita.

”Tyypillinen Amiga-pelin ostaja on uuden koneen omistaja, joka ei vielä osaa kopioida. Nyt uusia koneita ei enää pahemmin myydä, ja sitä kautta ei mene pelejäkään”, Petri manaa. Mikä hauskinta, Commodore 64 -pelejä myydään määrällisesti enemmän kuin Amigan pelejä.

”Jokainen, jolla on kopioituja pelejä hyllyssään voisi nyt katsoa itseensä. Piratismi on tappanut Amigan Suomessa. Pelimaahantuonnin loputtua Amiga nimittäin kuolee hyvin nopeasti”, Lehmuskoski povaa.



Lisää Gatewayta

Legend jatkaa hienojen tekstiseikkailujensa tekemistä ja nyt vuorossa on tunnelmallisen Gatewayn jatko-osa Gateway 2: Homeworld. Tällä kertaa ihmiskunta on löytänyt Heecheiden avaruusaluksen, jossa riitää tutkimista.

Legendin tuntien saamme jälleen odottaa mahtavaa scifi-tunnelmaa, hienoa tarkkuusgrafiikkaa, näyttäviä animaatioita ja mikä parasta – mukaansa imevää musiikkia. Arvostelu seuraa, kun peli tulee markkinoille. –Om



Elukkaetsivät vauhdissa

Sam & Max Hit the Road kertoo freelance-etsiväkoira Samin ja hänen kaverinsa Max-jänön tehtästä löytää vuosisatoja etsitty Bigfoot, eli Yeti tai Sasquatch. Juttu on aina sama: Bigfootista on nähty vilaus, epäselvä valokuva esittää sitä tai ”näkijä ei voinut uskoa silmiään”. Nyt juttu on kuitenkin tosi: iso, karvainen Bigfoot nimeltä Bruno on karannut.

Etsintämatkallaan Sam ja Max kiertävät ympäri Amerikkaa etsien vihjeitä Brunon olinpaikasta. Uusia paikkoja ilmestyy kartalle vihjeiden perusteella. Pelissä on myös uusi ”verbitön” käyttöjärjestelmä, joka mahdollistaa kokoruudun kuvan, suuret hahmot ja mystiset keskustelut.

Sam & Max Hit the Road on taattua LucasArts-tuotantoa ja ilmestyy joskus syksyllä.

SysOpilta huippukorvaukset

Niin sanottu Complex-oikeudenkäynti saatiin päätökseensä toukokuun alussa. Purkin SysOp kuitenkin valittaa päätöksestä hovioikeuteen, joten juttu ei vielä ole ohi.

Complex oli piraattipurkki, joka periaatteessa oli tarkoitettu suljetulle käyttäjäpiirille. Viidellä ohjelmalla purkista sai imuroida itselleen yhden. Lisäksi viimeisen vuotensa aikana purkissa oli vuosimaksu.

Syyttäjän mielestä SysOp oli toiminnallaan rikkonut tekijänoikeuslakia ja oli näin ollen myös korvausvelvollinen kanteen nostaneille Microsoft Corporationille, Toptronics Ky:lle, Werner Söderström Osakeyhtiölle ja Tietoväylä Oy:lle. Tekoa pidettiin ohjelmien suuren lukumäärän ja käyttäjäpiirin laajuuden vuoksi törkeänä.

Oikeus katsoi, että SysOp oli vastuussa kaikista purkissa olevista ohjelmista ja oli myös saanut niistä itselleen rahallista hyötyä. Lisäksi tekijänoikeuden piiriin kuuluvat oikeuden mielestä myös ennen lain voimaantuloa 16.1.1991 julkaistut ohjelmat.

SysOp määrättiin maksamaan korvauksia oikeudenkäyntikorvauksineen yli 700 000 markkaa, minkä lisäksi häneltä takavarikoitiin rikoksentekovälineet. Oikeudenkäynti jatkuu hovioikeudessa.

Gametekista kuullaan vielä

Aikaisemmin Yhdysvalloissa Nintendo-tuotteisiin keskittynyt Gametek on laajenemassa kovaa vauhtia myös muihin tuotteisiin. Entisen Commodore Englannin johtajan **Kelly Sumnerin** siirryttyä Gametekin leipiin, firma on astunut rytinällä Eurooppaan.

Nintendon lisäksi Gametek on laajentamassa myös PC:hen, Maciin ja CD-Romeihin, Euroopassa mukana on myös Amiga. Ensimmäiset pelit nähdään jo alkusyksystä. Odotettavissa on muun muassa Batman Returns, Danger Zone ja Space Mountain PC:lle ja Nascar ja American Gladiators Amigalle.

Futis kannattaa

Jalkapallopelien kilisevään raha-arkkuun iskee naulansa nyt Ocean, jolta tulee syyskuussa peräti kaksi uutta futispeliä: **European Champions** ja **Super League Manager**. Se, mikä tekee nämä pelit mainitsemisen arvoiseksi on mahdollisuus linkata ne yhteen ja näin pelata sekä itse pelit että leikkiä manageria PC:llä, Amigoilla ja ST:llä.

Futiksen lisäksi Ocean kokeilee siipiään myös alati suositulla golfin saralla pelillä **International Open Golf Championship**, joka on Oceanin mukaan tietysti markkinoiden paras ja monipuolisin. Golf tulee PC:lle ja Amigoille.





Uusin Falcon

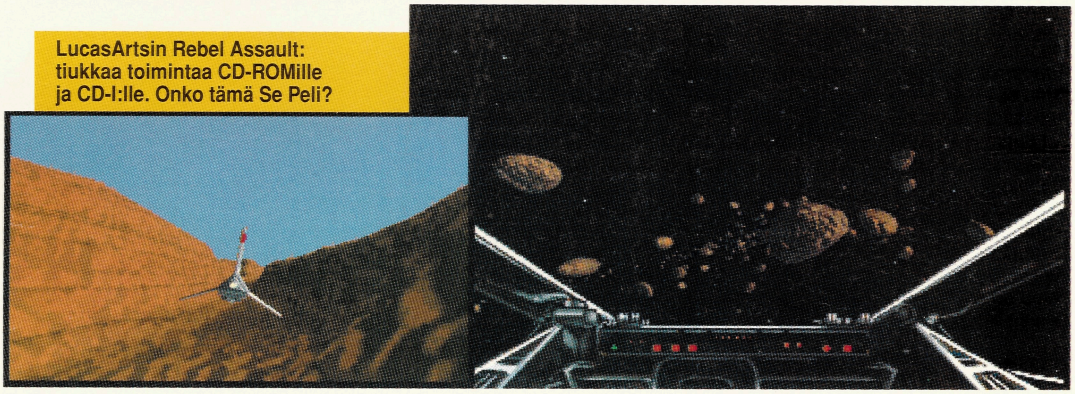
Seuraava lisälevyke Spectrum Holobyten Falcon 3.01:een on jo tulossa. Yllättäen se antaakin mahdollisuuden lentää Mig-29:lla, vanhoilla tutuilla kampanja-alueilla mutta nyt vastapuolella. PC:lle syksyllä.

D.I.D. did it

Kaikille, jotka pitivät Epicistä nimi D.I.D. on varmasti painunut mieleen. Oceanin kaappaaman ohjelmoijaryhmän seuraava "ultra" kehittynyt lentosimu on nimeltään T.F.X. eli Tactical Fighter Experiment.

D.I.D:ltä on tulossa myös avaruussimulaatio nimeltä Inferno, mutta firman tuntien kukaan ei tiedä koska.

LucasArtsin Rebel Assault: tiukkaa toimintaa CD-ROMille ja CD-I:lle. Onko tämä Se Peli?



Spielberg ja Moriarty yhteistyöhön



Tuloksena The Dig

Elokuvaohjaaja Steven Spielberg hyppää tietokonepelien interaktiiviseen maailmaan antamalla osuutensa LucasArtsin seuraavaan projektiin The Dig. Pelin laadun takaa myös Brian Moriarty, mies muun muassa Loomin takana.

On vuosi 1998. Valtavan suuri asteroidi uhkaa syöksyä maapallolle. Tuhoa estämään lähetetty avaruussukkula osuu alienien ansaan ja transporttaa uuteen vaaralliseen maailmaan.

Pelaaja on Boston Low, jonka ryhmä löytää itsensä miljoonien valovuosien päästä maapallosta. Lown pitää löytää tapa päästä takaisin alienien kauan unohdetusta sivilaatiosta.

The Dig on vielä alkutekijöissään ja ilmestyy talvella.

Atarilta tulee Jaguar

Atarilla on Suomessa uusi maahantuoja **Oy Ion Finland**, joka Falconin ja muiden Atari-tuotteiden lisäksi tuo maahan syksyllä myös Atarin uuden pelikonsolin nimeltä Jaguar.

Jaguar on "interaktiivinen multimediasysteemi", joka perustuu 64-bittiseen RISC-prosessoriin. Konsolin 24-bittinen värigrafiikka mahdollistaa 16 miljoonaa väriä.

Ääni on 16-bittistä stereota, josta huolehtii DSP. Liitännöistä voisi mainita vaikka 32-bittisen portin, jolla koneen voi yhdistää esimerkiksi kaapeli- ja puhelinverkkoihin.

Lisälaitteena Jaguaariin saa muun muassa tuplanopeuksisen CD:n, joka toimii normaalina CD-soittimena, karaokelaitteena ja mahdollistaa myös Kodakin Photo-CD:n käytön.

Vuoden 1995 Maailmancon Euroopassa

Tieteis- ja fantasiamaailman vuoden tärkein tapahtuma, **Worldcon**, on saatu vaihteeksi kaapattua Atlantin takaa Eurooppaan. Vuoden 1995 maailmankonventti, **Intersection**, järjestetään 24.–28. elokuuta Skotlannin Glasgowssa. Intersection on vasta neljäs Euroopassa järjestettävä maailmancon, vaikka Intersection on jo 53. Worldcon.

Kukkaroaan arvostavat fanit ilmoittautuvat Intersectioniin jo nyt, sillä osallistumismaksut nousevat syyskuun alussa. Syyskuun toiseen päivään asti lysti maksaa vain(!) 450 Suomen kelluvaa markkaa. Lisätietoja voi tiedustaa Intersectionin Suomen asiamieheltä Toni Jerrmanilta osoitteesta Junailijankuja 1B29, 00520 Hesa.

Thrustmaster Rudder Control Set

Mahtava peräsin ja pullea lompakko

Thrustmaster-kolmikon kallein osatekijä, polkimet, on myös hyötyarvoltaan vaatimattomin. Suurin osa lentosimuista kun ei välttämättä edes muista, että lentokoneissa on peräsinkin, se yleensä pystysuorassa oleva trötö siellä takana, jota polkimilla pitäisi ohjata.

Aikaisemmin pedaalipoljinherruus on kuulunut jenkkiyhtiö Maxxille, jonka polkimia ei valitettavasti tuoda Suomeen. Maxxin pedaalit muistuttavat lähinnä autonpolkimia, joka lienee syy siihen että RCS on päätynyt erinäköisen ratkaisuun. Messinkikiskoihin kiinnitetyt tukevat jalankuvat liikkuvat eteen ja taakse melkoisella liikevaralla, joten koneen kanssa huhkiminen käy melkein jo liikunnasta.

Kenttätesti

Falcon 3.01: Kaikkien Lentosimujen Äidissä TM-kombinaatio toimii moitteetta. Koska F-16 on älsän nopea suihkuhävittäjä, ei peräsimellä ole tietyn nopeuden jälkeen enää vaikutusta. Peräsimen hyödyllisyys on maksimissaan laskeuduttaessa (ne kovat, jotka eivät jätä sitä autopilotille) ja pommituslennoilla.

Aces of The Pacific v.1.2.: Dynamixin peli saa puhtaat arvosanat, koko yhdistelmä toimi kuin enkeli. Pedaaleilla sai kankeiden jenkkikoneiden kaarteluun sen ylimääräisen bonuksen, jolla pääsi japanilaisten kutoseen.

Gunship 2000 (Fire & Islands): GS2000:ssa pedaalit kontrolloivat kopterin peräpotkuria, ja ovat kuin luotu tätä peliä varten. Sitten viime Thrustmaster-jutun jälkeen olen vaihtanut sekä koneen että pelikortin, ja törmäsin tosi outoihin ilmiöihin. Digitoidut siipimieskommentit heittivät aina päälle näkymän vasemmalle, mikä on enemmän kuin haittaavaa. Ja lisäksi kopteri alkoi puoltaa oudosti, toisinaan sivulle, toisinaan ylös. RCS ei kuitenkaan ole syyllinen.

F-15 Strike Eagle III: Ennen kuin pedaaleja voi käyttää, täytyy ohjelma päivittää versioksi 3. (Pelit BBS). Pedaalit toimivat hyvin, jopa niin hyvin että Mutakana tottelee niitä vauhdissa kuin vauhdissa, ja luonnossa tämän ei pitäisi olla mahdollista. Outoa kyllä, ohjelmanpäivityksen jälkeen F-15 lakkasi ymmärtämästä Thrustmaster FCS:n ylimääräisiä nappuloita ja kone kehitti myös oudon puoltoilmiön. Leikkaus siis onnistui, mutta potilas kuoli. Perusversiossa ei näitä ilmiöitä esiintynyt. Kumma kyllä, kaikki TM-ongelmat ovat 'Prosen peleissä.

Thrustmasterin pedaalit saavat suosituksen, mikäli joku kaipaa tätä ylimääräistä realismia. Mitenkään ehdottoman välttämättömiä a la Flight Control System ja Weapon Control System ne eivät missään tapauksessa ole. RCS-systeemiä tuo maahan Toptronics Ky, ohjehinta on 1507 markkaa.

Nnirvi

Suomalainen pelitalo Avesoft

Toinenko kerta toden sanoo?

●● Suomalaiseksi pelitaloksi pyrkinyt Avesoft rymisti muutama vuosi sitten pelimaailmaan Coloriksella, mutta sitten laskeutui syvä hiljaisuus toiminnan päälle. Avesoftin toimikuvaksi näytti vakiutuvan PD:n ja Ave-säästöohjelmien myyminen, eikä täysihintaisten pelien tekemisestä kuulunut enää mitään.

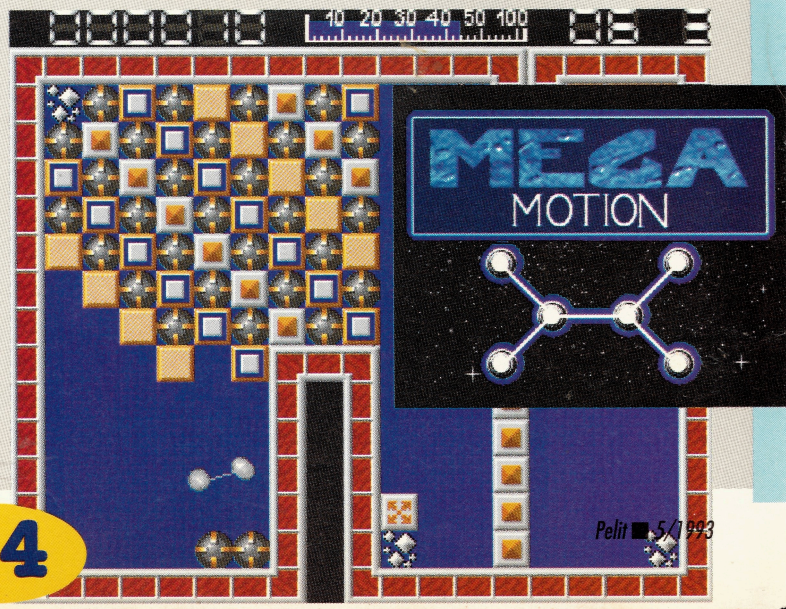


Avesoft ei kuitenkaan ole nukahtanut Ruususen uneen ja heittänyt alkuperäistä unelmaansa menemään, vaan kulissien takana on tehty kovasti töitä. Vaikka toiminta ei ole kulkenutkaan kuten alunperin suunniteltiin ei toivoa ole heitetty, ja Averitari tähyilee vieläkin tavoitteeseensa suomalaiseksi pelitaloksi.

Kovat ajat

Suomalaisen pelinteon taival on perin kivikkoinen, joten Avesoftin alkuperäinen idea pelituotannon kustantamisesta oheistuotteiden myynnillä on osoittanut toimivaksi. Kustannuksia karsimalla yhtiö on pysynyt kuvassa mukana, mikä on jo sinänsä saavutus. "Ave-ohjelmien, tarvikkeiden ja PD:n myynnillä on sentään pysytty hengissä. Jos tehtäisiin pelkkiä pelejä, oltaisiin tehty konkka ajat sitten", kertoo Avesoftin vetäjä **Jyrki Kummola**.

Avesoftin ohjelmointitoiminta on näkynyt lähinnä Ave-säästöohjelmissa, joiden taso on vaihdellut laidasta laitaan. Ne eivät



kuitenkaan ole Aven tuotannon painopiste, vaan sarja on antanut mahdollisuuden aloittelevillle suomalaisille ohjelmoijille, ja ollut samalla hyvä koe heidän työskentelykykynsä testaamiseen. Mikäli työ on luistanut on tekijöitä otettu mukaan Avesoftin pääprojekteihin, työläämpiin täysihintaisiin ulkomaille markkinoitavien ohjelmien tekoon.

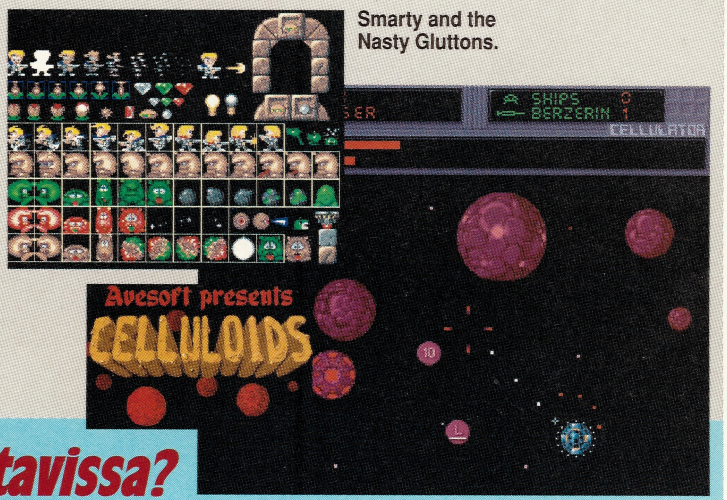
Kaupallisen sarjan pelejään Avesoft ei pyrikään julkaisemaan itse, vaan ne myydään suuremmille ohjelmistotaloille. Tätä varten Avella on Englannissa ja Yhdysvalloissa reissaava agentti, jonka tehtävänä on huolehtia agressiivisesta markkinoinnista paikallisille julkaisijoille. Parhaillaan agentilla onkin työn alla Atari ST:n Golfpeli. Agentin käyttöä Jyrki perustelee pätevästi sillä, että vaikka agentti niistääkin itselleen kakusta mahtavan siivun, hän voi saada sopimuksen arvon nostettua pikkuhiluista satoihin tuhansiin. Eniten Avesoft kuitenkin haaveilee konsolisopimuksen saamisesta jollekin projektilleen, sillä vasta konsolimarkkinoilla liikkuu todella suuri raha.

Coloriksen tarina

Entä Aven aiemmat yritykset päästä ulkomaille? Aven suurin arvostelumenestys, Coloris, tuotti pettymyksen. Se lähes teki läpimurron suurille maailmanmarkkinoille, mutta vain lähes. Aven englantilainen agentti varoitti englannin ja Yhdysvaltain tekijänoikeuslakien look and feel -oikeudesta, jonka ansiosta Sega olisi voinut vetää Aven oikeussaleihin ratkomaan Coloriksen ja Segan Columnsin välisiä ristiriitoja. Kun vastassa olisi ollut liuta kalifornialaisia paksunahkaisia lakimiehiä, olisi pieni suomalainen yritys hävinnyt vääjäämättä. Sitäkin surullisempaa, sillä Spectrum Holobyte olisi ostanut Coloriksen, mikä olisi taannut sille laajat markkinat.

Aven muita tuotoksia eli halpasarjan pelejä ei ole juurikaan ulkomaille tarjottu, esimerkiksi Bloody Afternoon sai eräältä englantilaiselta välittäjältä varsin tylyn torjunnan. Jyker nauraa tapaukselle kommentoiden Bloody Afternoonin olevan kuitenkin paras Basic-peli mitä hän on koskaan nähnyt.

Jukka O. Kauppinen



Smarty and the Nasty Gluttons.

Mitä on odotettavissa?

Vakavia peliprojekteja Avella on työn alla useampiakin, mainittavan arvoisia ainakin kahdeksan kappaletta. Yksikään ei ole loppuvaiheissaan eikä niiden lopullinen valmistuminen ole sataprosenttisen varmaa, mutta osa on jo varsin pitkällä.

Pisimmällä ovat:

Celluloids: tyypillinen vanhan ajan ammuskelupeli muutamin omintakeisin lisämaustein, tavoitteena on hyvä pelattavuus. Pelissä liikutaan ruumiin sisällä ja tuhotaan syöpäpesäkkeitä ja sappikiviä. Shoot'em'up.

Raytime: hieman Deflektorin sukuisessa pelissä ohjataan sädettä tiettyyn kohteeseen. Maalina on aikapommi, joka täytyy saada neutraloitua työntämällä erilaiset sädekimmottimet oikeisiin kohtiin. Puzzle.

Megamotion: pallosarja liikkuu nivelten varassa murskaten esteitä ja koettaen välttää vaarallisia paikkoja. Puzzle.

Smarty and the Nasty Gluttons: toisen sukupolven bubblebobblemainen tasohyppely. Aven toinen pääprojekti, johon juuri nyt uhrataan eniten resursseja ja pyritään valtaamaan tasohyppelymarkkinat. Pääasiallinen tarkoitus on rikastua keräämällä dollaripisteitä ja muuta vastaavaa kahdella päätasolla ja bonuskentillä. Smarty tähdätään kilpailijaksi mm. Zoolille, joka Kummolan mukaan jää projektin onnistuessa kakkoseksi. Tasohyppely.

Vakavasti keskeneräisiä:

Tracks of Glory: päältä kuvattu robottitaistelupeli jossa liberaattorit ja harmonaattorit ottavat toisistaan mittaa. Robottien varusteleminen ja persoonallinen komentosysteemi reaaliaikataistelunäyttöineen vaikuttavat lupaavilta, joten mikäli ohjelmoija pystyy lunastamaan häneen asetetut odotukset on tiedossa makoisia robottiräiskimisiä. Toimintastrategia.

Blastatorissa: futuristinen ylhäältä kuvattu gradiaattoritaistelu, 1–4 erilaista robovastustajaa jotka valitaan kahdestatoista robomallista. Avesoftin toinen mutta pitkäaikaisempi pääprojekti. Taktinen shoot'em'up.

Chernomania: Coloriksesta edelleen kehitetty peli, jonka tekeminen on tullut mahdolliseksi itäisten teknologisten saavutusten ansiosta. Puzzle.

Psycholon: taistelushakin sukulainen, jonka taktiikkalauta/kaksintaistelunäytöstä tulee etäisesti mieleen Archon. Vastakkain ovat hyvät ja pahat ajatukset, jotka koettavat vallata aivot. Erilaisuuksia Archoniin on kuitenkin runsaasti, sillä Psycholonissa on yhdistetty shakkimainen taktiikka ja blastatormainen päältäkuvattu taistelu, sekä muitakin omia ideoita. Toimintastrategia.



G-Force
Lentotikulla ralliradalle

Suncomin G-Forcessa on vihdoinkin välähtänyt: imukuppien lisäksi tikussa on puristimet, jolla sen lujasti kiinni pöydän reunaan eikä se irtoa rajussakaan käsittelyssä.

Jostain syystä G-Forceakin puffataan lentotikkuna. Mikäli joku haluaa ehdottomasti käyttää rattiohjainta lentokoneella lentämiseen, niin ainakin G-Force on tarpeeksi herkkä ja tukevasti paikallaan. Henkilökohtaisesti en sitä lentokepiksi suosittele, vaan olen vakaasti joystick-tyyppisen ohjaimen ja etenkin FCS:n kannalla. Ehkä johonkin Flight Simulatorin tapaiseen leppoisaan siviililentelyyn G-Force on omiaan.

Autopeliohjaimeksi G-Force on erinomainen: ohjaustuntuma on aivan eri luokkaa kuin kömpelöllä kepillä. G-Force on tarpeeksi herkkä, joten se sopii jopa peleihin, jossa kaasutetaan työntämällä keppiä eteenpäin.

G-Forcea tuo maahan Toptronics Ky, ohjehinta 587 markkaa.

Nnirvi

Kuka osti kenet?

Spectrum Holobyte on ostanut 60 prosenttia rahavaikeuksissa kamppailleesta MicroProsesta. Samalla MicroProsen toimitusjohtaja William "Wild Bill" Stealey erosi tehtävästään. MicroProsen vei rahavaikeuksiin muun muassa kunnianhimoinen F15-kolikkopeliprojekti, joka ei koskaan toteutunut, samoin kuin viime vuoden myöhästymiset joulumarkkinoilta.
Sony taas osti Psygnosiksen, joka vannoo, että myynti ei vaikuta sen tuotantoon ainakaan negatiivisesti.

Toptronics täytti 10 vuotta

AMERIKKALAINEN UNELMA

●● Turkulainen Toptronics Ky täytti heinäkuun puolivälissä 10 vuotta, mikä on jo eurooppalaisittainkin kunnioitettava ikä atk-bisneksessä. Toptronicsin historia kuulostaa amerikkalaiselta menestystarinalta: yritys on kasvanut koulupojan haaveesta Suomen suurimmaksi pelimaahantuojaksi.

Alussa oli juuri Yhdysvalloista palannut koulupoika, joka oli vaihto-oppilasaikoinaan leikkinyt ABC-100:lla ja TRS-80:llä. Sitten tuli mukaan isä, joka avuliaasti antoi autotallinsa pojan pikku-bisneksen käyttöön. Syntyi Toptronics.

Toptronics aloitti vuonna -83, jolloin tuolloin 19-vuotias **Petri Lehmuskoski** alkoi tehdä pikku bisnestä tilaamalla juuri lanseerattuja Spectrumeita Englannista kavereilleen, ja koska maahantuojia ei vielä ollut, pelitkin piti tietysti tuoda itse. Virallisesti Toptronics perustettiin samana vuonna, kun bisnes alkoi väkisin paisua.

Timo tuli mukaan

Petrillä oli lukio vielä kesken, ja hänen koulunkäyntinsä määräsikin "toimiston" aukioloajat: firma oli avoinna ja toiminnassa, kun Petri pääsi koulusta. Siinä vaiheessa varasto oli kodin autotallissa ja "toimisto" Petrin huoneessa.

Maahantuonti kasvoi syksyn messujen jälkeen ja niin isä **Timo Lehmuskoski** tuli avuksi. Joulun aikoihin firma paisui entisestään ja keskittyi pelien ja peliohjainten maahantuontiin.

Seuraavana vuonna aloitettiin Amstradin maahantuonti, jonka ensimmäiseen erään (300 kpl) satsattiin koko firman liikevaihto. Amstradin maahantuonti lopettiin -86.

Unelma toteutuu

Nykyisin Toptronics on Suomen suurin pelimaahantuoja ja myös virallinen Commodoren maahantuoja, eli kyseessä on ihan oikea amerikkalainen unelma. Yhtiö jakaantuu ammattilais- eli Professional- ja pelituote- eli Gamewear-puoliin.

"Tällä hetkellä markkinaosuutemme peleissä on niin suuri, ettemme pysty sitä enää nostamaan", toteaa Timo Lehmuskoski. "Yhtenä vahvuutena on se, että ostamme pelit suoraan valmistajilta, emmekä ulkomaisilta tukkureilta, jolloin pystymme pitämään jälleenmyyjähinnat alhaisina." Timon mukaan kasvu saadaankin nyt Professional-puolelta, jossa myyjinä toimivat ammattidiilerit.

Toptronicsissa on 22 työntekijää ja Timon mukaan Suomen laajin pelien jälleenmyyntiverkosto. Liikevaihto oli viime vuonna 31,7 miljoonaa, lamasta huolimatta tämän vuoden liikevaihdoksi on ennustettu 42 miljoonaa.

Piraattien vihaama mies

Petri Lehmuskoski on varmasti piraattipiirien vihatuin mies. "Se johtuu varmasti siitä, että olen pisimpään aktiivisesti jahdannut piraatteja," Petri toteaa.

Kaikki alkoi postimyynti-ilmoituksista, joissa kaupattiin pelejä parinkympin hintaan. Petri ei pystynyt kilpailemaan näiden hintojen kanssa ja teki tutkimuspyynnön myyjästä, joka sattui olemaan alaikäinen poika. Samaan aikaan eräs lahtelainen firmakin mainosti halpoja piraattikopioita. "Jos tilanteen olisi päästänyt jatkumaan ja leviämään, kellään ei olisi ollut varaa tuoda alkuperäisiä pelejä."

Petri saa nykyisin viikottain paljastussoittoja, joissa kaverit paljastavat toisiaan piraateiksi. "Yleensä soitan pojalle ja sen jälkeen otan yhteyttä vanhempiin sekä suullisesti että kirjallisesti. Nuoret eivät tavallisesti ymmärrä, mitä ovat tekemässä, ja tilanne päättyy siihen. Ei minulla ole mitään halua jahdata yksittäisiä pikkupoikia sen kummemmin", hän toteaa.

Vuonna -87 piratismi siirtyi purkkeihin, mutta tämän kevään Complex-oikeudenkäynnin jälkeen tilanne piraattimaailmassa on hiukan rauhoittunut. Silti Petrillä on tälläkin hetkellä "tarkkailussa" kolme purkkia, joista todennäköisesti kuullaan vielä.

"Suomi on piratismin kannalta aika musta maa. Esimerkiksi Englannissa leviävät kopiot on monta kertaa murrettu juuri Skandinaviassa. Jos kaikki nämä käyttäisivät taitonsa ohjelmointiin ohjelmien murtamisen sijasta, Suomesta tulisi paljon hyviä pelejä." Petri lupaakin auttaa yksityishenkilönä kaikin mahdollisin tavoin peliään kauppaavia.

Itse Petri pelaa Civilizationia, Empire Deluxea, Dyyni kakkosta ja muita kevyitä strategiapelejä. Koneenakin on vanha 386, jossa on perus-SoundBlaster. Pelaamiseen ei kuitenkaan enää tahdo bisneksenpyörityksestä riittää aikaa.

Tuija Linden



Petri Lehmuskoski on Toptronicsin perustaja ja Suomen piraattimaailman vihatuin mies. Kuva on otettu 10-vuotisjuhlaristeilyllä Airistolla.

Toptronics sponsoroi urheilua mm. 20-vuotiaan motocrossarin Miska Aaltosen kautta. Miska ajaa MM-sarjaa 250-kuutioisissa ja on pärjännyt hyvin. Miskan vieressä Timo Lehmuskoski.

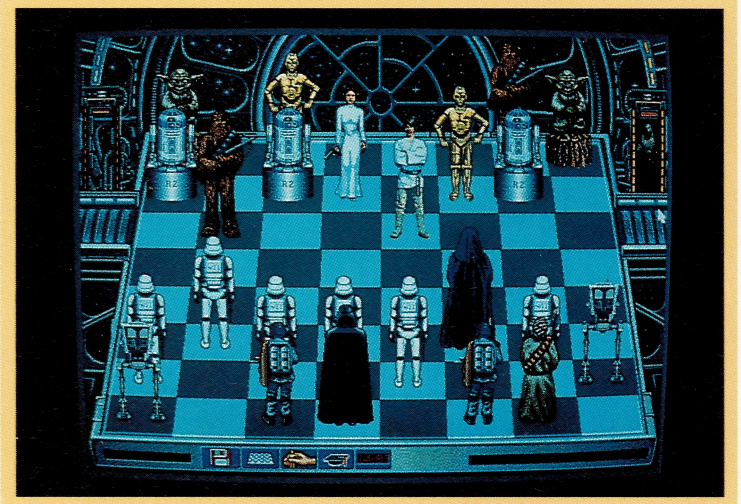




Hovivuoren Kari on elämänsä ensimmäisen kerran lehtikuvassa.

Lyhyesti

■ Mindscape on iskenyt Star Wars -kuumeeseen ja tuo markkinoille täysin animoidun shakin nimeltä The Software Toolworks' Star Wars Chess.



■ James Pondin seikkailut jatkuvat kolmannella osalla nimeltä Operation Starfish syyskuussa. Amiga 1200:lle Milleniumilta.

■ Super Mario on saanut ainakin Englannissa oman limpparinsa nimeltä Super Mario Lemonado.

■ Dungeon Master II tulee sittenkin! FTL ja Interplay yhdistävät voimansa ja tekevät kauan odotetun jatko-osan nimeltä The Legend of Skullkeep. Mutta koska?

■ Originin seuraava lentoeepos on nimeltään Pacific Strike, jossa pääsee propellikoneiden ohjaamoon. Texasin pojilta on myös tulossa rooliseikkailu Shadowcaster, joka on toteutettu Underworldin tyyliin. Privateeriakin odotellaan.

■ Psygnosis on tekemässä seikkailua nimeltä Innocent until Caught.

■ MicroProsen tuleva cyberpunk-rooliseikkailu on nimeltään Bloodnet. Uusin lentosimu taas on Fleet Defender, joka on sukua Strike Eagle III:lle.

■ Sierra lupaa vain Amiga 1200 -version King's Quest kutosesta. Tulossa syys-lokakuussa vain Eurooppaan. Sierralla ovat myös jo työn alla Quest for Glory IV ja Larry 6. Dynamixilta on tulossa sukellusvenesimu.



Stardust!

Bloodhousen Stardust lähenee valmistumistaan ja on saavuttanut melkoista huomiota brittiläisissä pelilehdissä. Eikä ihme, sillä demon perusteella ainakin tekninen osaaminen on todella hallinnassa.

Godzilla kateissa

Jos vastaanne kävelee nelimetrinen hirmulisko, niin ei syytä huoleen. Kyseessä on japanilaiselta Toho-studiolta varastettu Godzilla-puku, jota käytettiin viimeisimmän Godzilla-elokuvan kuvauksissa. Godzillan mukana katosi myös muuta monsterirekvisiittaa, ja studion edustaja epäileekin syyllisiksi japanilaisia Godzilla-faneja.

Lisää hupia Windowsiin

Microsoft Arcade on paketti klassikoiksi muodostuneita vanhoja videopelejä Windowsille. Mukana on viisi Atarin kaikkien aikojen suosituinta kolikkopeliä; Asteroids, Centipede, Battlezone, Missile Command ja Tempest.

Microsoftin mukaan pelit ovat alkuperäisistä peleistä digitoituja ääniä myöten uskollisia vanhoille versioilleen. MS Arcade julkaistaan tänä syksynä. –kl



Pelit-lehden oma kilpa-auto voitti kolmannen palkinnon Hot Rod & Rock Show -näyttelyssä Tampereella. Novaa oli ihailemassa yli 16 000 katsojaa.

Konsoli-Amiga julkistettiin

Pitkään jatkuneet huhut Amigan pelikonsolin suunnitelmista saivat lopultakin katetta, kun Commodore julkisti Amigan CD-pelikonsolin heinäkuun puolivälissä.

CD32-nimellä kulkeva konsoli perustuu AGAan eli A1200- ja A4000-tekniikkaan ja pystyy näyttämään ruudulla 256 000 väriä 16,7 miljoonan värin paletista. Voimansa se saa 14 MHz 68E020-sirusta, joka on yli kaksi kertaa nopeampi kuin 68000 Amiga 500:ssa. RAMia CD32:ssa on täydet 2 megatavua.

Konsolissa on kaksi joystick-porttia, jotka molemmat tukevat 11-näppäimisiä ohjaimia. Tietysti konsoli toimii myös CD-soittimena 8-bittisine stereoäänineen.

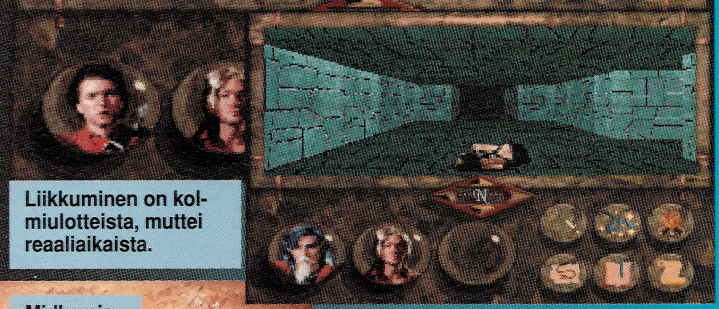
Pelejä konsolille on tulossa piakkoin yli 90!



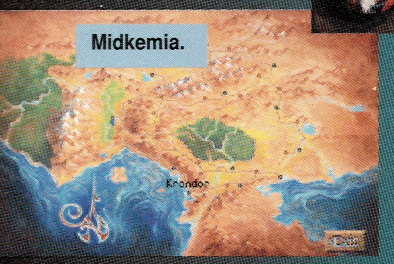
Järjen voitto







Liikkuminen on kolmiulotteista, muttei reaaliaikaista.





Karttatilassa voi liikkua niin sisällä kuin ulkonakin.



Dynamix on huseerannut joka pelityylin parissa. Firmalta on tullut seikkailupeliä, simulaatioita, räiskintää ja nyt on vuorossa puhdas roolipeli. Esikoiseksi aika kivakin peli, sillä Krondor iskee samalla miljoonalla voltilla kuin Underworld aikoinaan.

Betrayal at Krondor perustuu Raymond E. Feistin luomaan Riftwar-sarjaan. Normaalista lisenssikäytännöstä poiketen Betrayal ei pohjaudu yhteenkään olemassaolevaan kirjaan, vaan on sarjan uusi osa, jonka tekemiseen myös kirjailija itse on osallistunut. Tulos onkin kirjallisin roolipeli kautta aikojen.

Krondorin juonesta ei saa puhua, tai tämä harvinainen otus, hyväjuoninen roolipeli, kärsii. Ei Dimwoodin metsästä päinkään alkavan polveilevan pääjuonen lisäksi peli sisältää kymmeniä, jollei satoja miniseikkailuja ja sivujuonia. Ja pelaamista riittää 224 miljoonan neliöjalan verran eli yli 40 kertaa Ultima VII:n edestä.

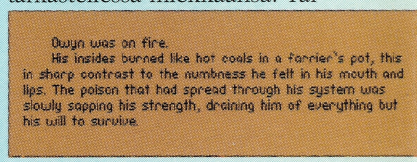
Tämähän on kirja!

Krondorin kirjamaisuutta korostaa se, että se jaettu yhdeksään kappaleeseen, eli käytännössä miniseikkailuihin omine päämäärineen ja sankareineen, sankarijoukko kun ainakin osittain vaihtuu kappaleiden myötä. Krondorin sankareihin kuuluu lauma valmiita taistelijoita sekä yksi maagi, jotka liikkuvat kolmen nipussa.

Hirviöeskadroonaan ei myöskään kuulu miljoonaa outoa hirviötä tuonpuoleisesta limbosta. Enimmäkseen pahat ovat eri jengeihin kuuluvia ihmisiä tai moredheleja, vaikka mukaan tietysti mahtuukin muutama haudantakainen ja pari peikkoa.

Kirjapelikirja?

Juuri etevä tekstin käyttö tekee Krondorista A-luokan pelin. Yksinkertaisimmatkin tapahtumat kuvataan tyyliin "Locklear heilutteli kahden käden leveämiekkaansa kuvitteellista vihollista vastaan, kokeillen aseen soveltuvuutta itselleen...", Locklearin tarkastellessa miekkaansa. Tai



kun taistelun jälkeen tarkastellaan haavoja. Erilaisia tekstejä löytyy sen verran ettei puutumaan pääse.

Krondorin pelaaminen on kuin lukisi hyvää kirjaa ja voisi itse vaikuttaa sen tapahtumiin, elää huippuhetket kirjoittajan mielikuvituksen fantasiamaailmassa. Ainoana haittana runsaasta kielenkäytöstä saattaa olla se, että englantia kehnosti hallitsevat eivät pääse nauttimaan tästä mahtavasta seikkailusta Midkemian maassa.

Systeemi jyllää

Krondorin pelisysteemi on harvinaisen järkevästi rakennettu. Kaikki toiminta perustuu vuoropohjaisuuteen, mikä tekee pelaamisesta hyvin jäsennettyä ja taktista. On myös huomattava, että peli ei ole reaaliaikainen, jota virheellistä käsitystä jossain pressitiedotearvostelussa vakavissaan tarjottiin.

Krondorissa liikutaan pääsääntöisesti 3D-maailmassa, joko pienin askelin jos koneteho riittää, tai aina beholderiaanisin loikin. 3D:ssä kannattaa pysyä, sillä ainostaan siinä havaitsee kätketyt herkut ja vaanivat vihulaiset. Jos maasto on tuttua tai tuntee olevansa eksyksissä, voi vaihtaa skrollaavaan karttaan. Kummassakin moodissa voi ryhmän lukita pysymään tiellä. Ja jos rahaa riittää, temppeleiden teleport-palvelulla matka taittuu vikkelään.

Ryhmän tarkkaan paikannuk-



Pelit-BBS:n Krondor-demossa pääsee kauniiden kuvien ihailun lisäksi kokeilemaan sekä taistelusysteemiä että sanalukkojen availua.

seen on vielä Midkemian kartta, todella ystävällinen ja toimiva järjestelmä, joka ei tunnu pätkääkään vuoropohjaiselta.

Vierailtavat paikat näkyvät kolmiulotteisina (kylät, maanalaiset osiot) tai bittikarttakuvina (osa rakennusten sisuksista, kaupungit). Kuvissa kursori ilmoittaa, mikä rakennus on. Kaupatkin ovat erikoistuneet. Asekauppa maksaa parhaiten irtomiekoista, yrttikauppa ei niitä edes osta. Jotkut kaupat ostavat mitä vain, mutta hinnoissa ei ole kehumista.

Ihana systeemi

Krondorin hahmojenkehitys on samaa korkeaa tasoa. Kaikki taidot kehittyvät niitä käyttämällä, ja halutessaan voi kyvyn kytkeä etusijalle, jolloin se kehittyy nopeammin ja muut hitaammin. Esimerkiksi maagi ei kerää hirmuisia muskeleita kyhjöttämällä pelialueen reunalla loitsuja viskellen, eikä miekkahullu taistelija opi puolustuksesta pätkääkään vain huitomalla aseellaan päättömästi.

Inventaario toimii kuin unelma: osan kamoista saa suoraan tasattua ryhmän kesken ja esineen käyttötarkoitusta ei tarvitse arvailla, sillä oikea hiirennappi kertoo kaiken oleellisen, joten kertaselailun jälkeen ei manuaalia enää tarvita. Muutenkin tavaranhallinta on todella toimivasti toteutettu.

Pikkufinessinä esimerkiksi ruoka pilaantuu aikanaan, ja myös aseet ja haarniskat kuluvat, mutta hiomakivet ja vasarat niiden kunnossapitoon löytyvät tietysti myös. Aseita voi vaikka myrkyttää tai lisätä niihin muita erikoisominaisuuksia, yleensä yhden taistelun ajaksi. Haarniskat saa tietysti suojakäsiteltyä.

Jos haluaa päästä eroon turhasta roinasta, ne jäävät pussiin, josta ne voi käydä hakemassa. Paitsi jos aikaa kuluu, jolloin joku pitkäkyntinen on ne vohkinut.

Systeemille täten myönnettäköön sekä Ossien että Nirvien ritarikunnan järjenkäyttömitali.

Kuolema shakkilaudalla

Mikä yllätys, Krondorissa ei ole vaeltavia hirviöitä lainkaan! Eivätkä viholliset tupsahda tyhjästä, vaan yleensä ovat näkyvissä. Väijyksissä olevatkin hirviöt havaitaan, jos tiedustelutaitoa on tarpeeksi.

Reaaliaikaisen hosumisen a la Ultima VII asemasta Krondorissa selvitellään erimielisyyksiä vanhalla tutulla lyö sinä, sitten minä -tyylillä, joka kieltämättä tuo mieleen AD&D-kultalaatikot. Taistelu käydään shakkilautamaisella kolmiulotteisella ruudukolla, näkyvimpänä erona se, että taistelijat on upeasti digitoitu ja kuhunkin liikkeeseen on vaivauduttu piirtämään (näyttelemään) aika melkoisen monta animaatioraamia. Ainoa graafinen moka on hahmojen liukuminen jalkojaan nostelematta.

Systeemi on oiva: miekkamiehillä on kaksi iskutapaa (swing & thrust) ja huhkittaessa alkaa väsymys puuduttaa jäseniä ja tarkkuus heikkenee. Näin käy silloinkin kun alkaa tulla turpaan, ja tietysti vahinko riippuu myös aseen kunnosta. Jousella ei ammuta eikä magiaa käytetä, jos vihollinen on vieressä häiritsemässä.

Vahinko vähennetään sekä kestokyvystä että terveydestä, ja kun hahmo nollittuu, ei hän kuole, vaan joutuu Near Death -tilaan parantuen äärettömän hitaasti, kaikki taidot liki nollilla ja sitä rataa. Temppeleistä saa hinnakkaan pikaparannuksen niin siihen kuin muihinkin ikäviin sairauksiin ja myrkytyksiin. Lepäämällä ja runsaasti parannusjuomia ja yrttipusseja käyttämällä voi pahan olon kotikonsteinkin parantaa, mutta varsinaisia nollasta sataan-tehojuomia tai -loitsuja ei ole (vannomatta paras).

Realistisesta taistelunäkymästä on tosin sen verran tingitty, että maahan vajoavat ruumiit eivät vapauta sulkijalihaksiaan tai



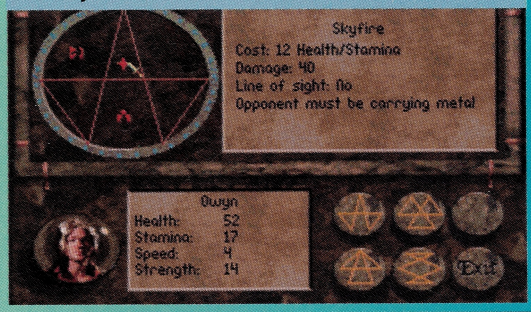
Taistelussa voi kytkeä päälle apuruudukon. Kaikilla loitsuilla ja lyönneillä on omat tehosteensa.





Taiat on jaettu neljään lajiin ja suurimman osan saa heitettyä haluamallaan voimalla.





vuoda kuiviin, kunhan vain vaipuvat hienosti maahan. Mutta ruumiit jäävät makaamaan myös varsinaiseen pelimaastoon! Seuraavan episodin alussa tosin paikallinen rankkuri vie John Doet kylmävarastoon, mutta nekrofilistisia taipumuksia voi ruokkia tämänkin jälkeen tonkimalla sieltä täältä löytyviä hautoja.

Makeaa makiaa

Magia toimii kuin unelma ja on yllättävän tasapainoista. Se ei ole AD&D-tyyliin äärimmäinen ase, jolla niitataan puolet vastaantulevasta hirviölaumasta, mutta ei lankea Legends of Valourin kaltainen amatöörimäisten silmänkääntötemppujenkaan tasalle. Loitsut ovat aina käytössä ja energia imetään suoraan heittäjän terveydestä ja kestokyvystä, mikä antaa malttia megaloitsujen heittoon. Maagi pystyy nähkääs heittämään useimmat loitsut varsin portaattomalla tehoasteikolla.

Osa loitsuista saattaa olla vähän kaksiteräinen miekka (sanoi Niko kun joukkonsa tulipallolla vahingossa teurasti), mutta hyvin harkittu ja mielenkiintoinen ryväs niitä löytyy. Uusia taikoja opitaan loitsukääröistä, joita saattaa löytää jollei muualta niin viimeistään kaupasta.

Jos taistelu oli näyttävää, niin loitsuefektit ne vasta herkullisia ovatkin. Kun taivaasta manataan salama vihollisen päähän, sieltä todella iskeytyy sähköä valtaisan jyrinän ja välähtelyn säestämänä. Aivoja sulatettaessa puolestaan uhrin harmaa hermokudos leviää ympäri pelialuetta (hihihi).

Ainoa outo puoli taioissa on se, ettei perusparannusloitsua voi käyttää kuin taistelun aikana.

Ne probleemit

Ongelmanselvityspuoli pelaa mukavasti. Juoni edistyy loogisesti, ja tarpeellista tietoa tuntuisi saavan sieltä mistä kuvitella voisi. Tietoa ja vihjeitä saa yleensä monista paikoista, ja myös lohikäärmeoraakkeli tuntuisi törkkivän oikeaan suuntaan.

Suurimmat stressarit ovat moredhelien sanalukolla lukitut arkut, jotka sisältävät yleensä jotain eri käytännöllistä. Arkut saa auki, kun ratkaisee niiden kylkeen kaiverretun arvoituksen ja vääntää oikeat kirjaimet esiin. Osa on itsestään selviä, osa kiperiä kompia ja osasta ei ole mitään hajua. Toinen ongelmatyyppi on maagiset ansat, jolloin ohjelma siirtyy taistelunäyttön ja jonkun ryhmästä pitää päästä sähkötankojen ja liekinheittimien lomasta hengissä läpi.

Ei ötökkäongelmia

Dynamix ansaitsee kunniamaininnan debyyttiroolipelinsä ohjelmoinnista. Pelissä on sentään tavaraa 14 megaa ja yhtään bugia ei ole tähän mennessä sattunut vastaan. Kun Krondoriin on hetken paneutunut, tempaisee se mukaansa vastumattomalla voimalla. Mikään reaaliaikainen Underworld-klooni se ei ole.

Sen enempää grafiikka kuin äänetkään tuskin pyyhkäisevät jalkoja alta upeudellaan, mutta toisaalta ovat enemmän kuin riittäviä. On puhetta ja digitoituja efektejäkin, mutta ennen kaikkea Krondorissa tehoaa sen toteutuksen jämäkkyys. Ihan pikkuisena mutta toimivana yksityiskohtana pelin saa pikatallennettua Bookmark-nimellä kahdella hiiren näpsäyksellä ilman sen suurempia valikko-operaatioita.

Betrayal at Krondor on todellinen tapaus. Huippupeliarvon tuovat automaattisesti mahtava systeemi, bugittomuus ja kirjatunnelma. Krondor on samanlainen vallankumous vuoropohjaisissa roolipelissä kuin Underworldit 3D-roolipeleissä.

Ossi Mäntylahti
Nnirvi



Dynamix/Sierra
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 14 Mt
Muuta: toimii Windowsin kautta
Testattu: 486 33/VGA/SB

Toteutus
Moitteeton.

Kynnys
Hieman roolipelejä harrastaneet ovat välittömästi kotonaan ja noviisitkin sisäistävät systeemin nopsaan. Hyvä englannintaito on paikallaan.

Yhteenveto
Huippuluokan roolipeli, josta vian löytäminen on saavutus.

Roolipeli



Jokaisen oudon tavaran salat selviävät helposti oikean hiirennapin painalluksella.



WALKER



Minä kävelen

Walker on niitä pelejä, joiden ei koskaan olisi uskonut löytävän tietään pelikaupan hyllyille. Mutta niin vain kävi, että vuosien sähellyksen jälkeen peli on vihdoin valmis. Pelin toteutuksesta vastaa jo liki legendaarinen DMA Designs.

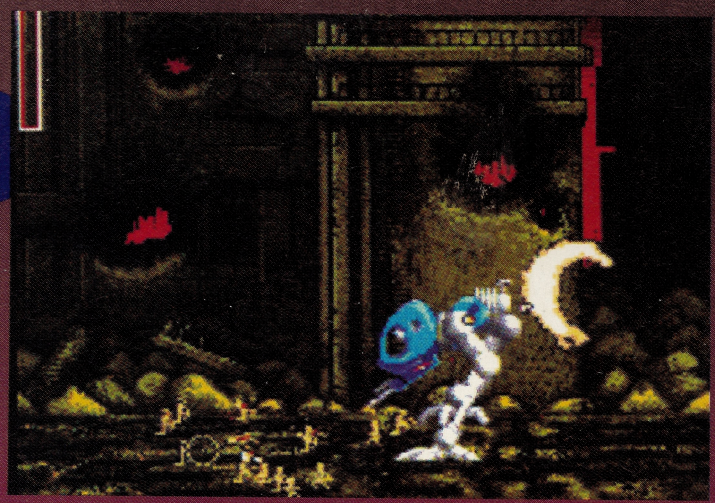
Tämä peli lienee viimeisiä Psygnosiksen ensin Amigalle suunnittelemia pelejä. Markkinatalouden lait ja ehkäpä viihteen gigajätin Sonyn omistukseen siirtyminen ovat tehneet Psygnosiksesta ensisijaisesti PC-koneisiin ja konsoleihin keskittyvän yrityksen. Luonnollisesti Amiga-käännöksiä julkaistaan, mutta jatkossa Psygnosiksen pelit tulevat todennäköisesti ensin muille koneille. Nyyh.

Walker on räiskintäpeli, jossa isolla robotilla kävellään pitkin sotaisia katuja ja ammutaan atomeiksi maassa lyllertäviä pikkuihmisiä ja heidän erilaisia sotalelujaan. Pelin pitkä taustatarina kertoo Endalionin aikarosvoista, jotka perustivat tukipesäkkeitä eri aikavyöhykkeille. Myarnialaiset taas halusivat päästä eroon edellä mainituista, ja niin AG-9 – koodinimeltään Walker – laitettiin aikamatkalle tuhoa tuottamaan.

Peli alkaa toisen maailmansodan Berliinistä, josta edetään tulevaisuuden Los Angelesin kautta nykypäivän Lähi-itään. Lopullinen taistelu käydään Suuressa Sodassa vuonna 2420. Pelin idea on tietysti tuhota ja/tai tappaa kaikki mikä liikkuu tai pysyy paikallaan. Armoa ei anneta ja melkomoinen väkivaltaspektaakkeli on valmis.

Walkerin ohjailu on jokseenkin erikoista; hiirellä liikutetaan tähtäinkursoria (Op. Wolfin malliin), toisella hiirennappulalla ammutaan ja toisella lukitaan kohde. Näppäimillä, ilotikulla tai peukalo-ohjaimella taas kävelytetään tappajarotiskoa sivusuunnassa. Erikoisuudestaan huolimatta kontrollit ovat luontevat ja toimivat hyvin hetken harjoittelun jälkeen.

Hekumallisinta pelissä on erinomaisesti animoitujen pikku-ukkojen grillaaminen ääniefektien tanakalla tuella. Valittamista ei ole myöskään sotalelujen komeissa ilotulitusmaisissa räjähdyksissä. Taustagrafiikka on melkoisen rumaa ja keskeneräisen näköistä, vaikka sopiikin jollakin tavalla pelin apokalyptiseen tunnelmaan.



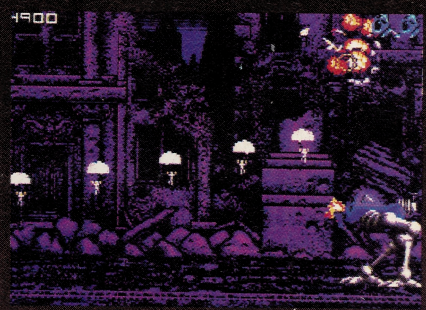
Helpommalla vaikeustasolla pelattaessa peli on pelattavuudeltaan hyvä ja muutoinkin tyydyttävä kokemus. Vaikka ensimmäinen vaihe onkin kokonaisuutena melko yllätyksetön, seuraava kenttä tuo eteen mielenkiintoista, vaihtelevaa tuhottavaa. Pelaajan täytyy keksiä mikä on joka suunnalta kimppuun käyvien vihollisten järkevin tuhoamisjärjestys. Myös vaiheen loppu on hyvä, vaikkei mistään jättimäisestä loppuhirviöstä voikaan puhua. Tämän jälkeen ruutuun yllättäen mäjähtää Game Over. Mikä antikliimaksi! Peli ei nimittäin tällä vaikeustasolla päästä pitemmälle.

Vaikeustason lisääminen tuo peliin tietysti vielä paremman ja vauhdikkaamman tunnelman. Tuhottavaa on tuolloin kuvaruudulla kuitenkin jo niin paljon, että peli muuttuu reaktiomittaustestiksi. Nautittavuus karisee pois ja tilalle tulee pakkopuurtamisen maku. (Täytyy toisaalta myöntää, etten ole koskaan ollut kovin hyvä hiirenkiduttaja.)

Vielä viime talven ennakkokohuilussa pelin kerrottiin sisältävän räiskintävaiheiden lisäksi jonkinlaisia tasohyppelyosioita. Ne ovat kuitenkin jääneet suunnittelupöydille. Tasohyppelyä enemmän peliin olisi kaivannut (varsinkin vaikeammalla vaikeustasolla pelattaessa) parempia aseita tai edes älypommeja.

Lisäksi lisäenergiakanisteri siellä täällä olisi lisännyt huomattavasti pelin pelattavuutta.

Vuosikausien odottelu ja liioitellut ennakkotiedot tekevät Walkerista väkisinkin pettymyksen; pelistä jää kitalakeen kes-



keneräinen maku. Potentiaalia pelissä olisi ollut vaikka mihin. Pelin pelastajaksi nousee kuitenkin mahtava listimismeininki ja hauskojen yksityiskohtien runsaus. Vaikkei pelistä olekaan huippupeliksi, on siinä taatusti ainekset kulttipeliksi.

JTurunen

Psygnosis
Amiga 500
1 Mt, huomioi lisälevyaseman

Toteutus
Vinkeät animaatiot ja maukkaat räjähdykset tukevine ääniefektineen luovat edellytykset hyvälle shoot'em upille. Taustat suttuiset.

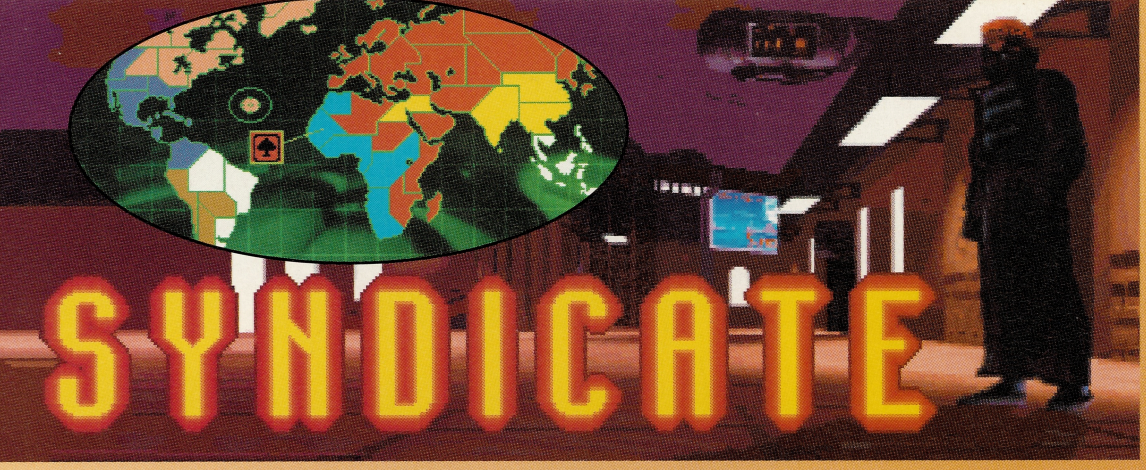
Kynnys
Peli vaatii hyvää hiirtä sekä nopeaa ja tarkkaa hiirikättä. Kaksi vaikeustasoa, joista helpommalla pääsee vain pelin puoliväliin.

Yhteenveto
Ennakkokohu odotutti enemmän. Yksityiskohtaiset ja hauskat animaatiot ja korkea gorefaktori tekevät kuitenkin pelin olemassaolon oikeutetuksi. Parempia aseita tai muita lisukkeita jää kaipaamaan. Kulttipeli.

Räiskintäpeli

80

PELIT purkki 90-120575?



Kyborgastista väkivaltaa

Bullfrogin Syndicatea on odotettu kuin kuuta nousevaa. Pystyykö Bullfrog tekemään jotain niin klassista kuin Populoukset I & II, vai onko lopputuloksena sekava eepos Powermongerin tyyliin?

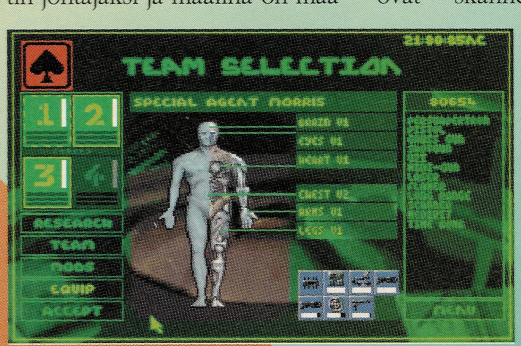
Niin ne suomalaiset perusarvot korvautuvat tulevaisuudessa. Keppana ja kossu korvataan niskaan asennettavilla, suoraan aivoihin vaikuttavilla chipeillä. Esimerkiksi happosateessa porttikongissa majaileva nälkäinen työtön voi chipin ansiosta kuvitella istuvansa saunan verannalla, makkara toisessa, huurteinen toisessa kädessä kuikan huutoa järvellä kuunnellen. Tietysti suuryhtiöt huomasivat chipin mahdollisuudet kuluttajamanipulointiin, ja eipä aikaakaan kun maailmaa hallitsevat syndikaatit poliitikkojen asemasta. Valtataisteluunsa syndikaateilla on ikävä taipumus kaapata viattomia kansalaisia ja päivittää nämä tehokkaiksi tappajakyborgeiksi.

Pelaaja pääsee parhaat päivänsä nähneen pikkysyndikaatin johtajaksi ja maalina on maailman herruus. Tehtävä valitaan maailmankartalla valittavana olevista maista. Teoriassa mitä enemmän maassa on asukkaita, sen vaikeampi tehtävä on, mutta sen enemmän maasta saa verotuloja.

Valittuaan maan pelaaja lukee tehtäväselostuksen, johon tässä esimerkissä kuuluu ilmiantajan "taivuttaminen" kertomaan salamurhattavan ihmisen lymypaikan. Pikku maksuilla saa tehtävään vinkkejä ja kaupunkikartan tarkennusta. Rahaa tarvitaan myös tutkimustyöhön, jotta joukot saisivat tehokkaampia aseita ja parempia kyberneettisiä korvikeosia a la jalat, kädet, aivot ja muut tutut ja paljon käytetyt ulokkeet.

Seuraavaksi pitää päättää, montako kyborgia lähtee (vähintään yksi, enintään neljä) ja myös ostaa heille tarpeellinen aseistus ja muu varustus. Kättä pitempää onkin kyborgeille tarjolla mukavasti: pistooli, haulikko, UZI, kiikarikivääri, konetykki, aikapommi, liekinheitin, laser ja sinko. Kyllä niillä ilo irtoaa.

Muita tarjolla olevia varusteita ovat skanneri, lääkelaukku, avainkortti, suojakenttä ja Persuadertron. Jälkimmäinen on eräänlainen ase, jolla viattomat ihmiset saadaan kaapattua omalle puolelle. Normaaliihmisen saa kaapattua tuosta vain, mutta esimerkiksi kaapatakseen vartijan täytyy ensin kaapata neljä siviiliä. Kaapatut ihmiset ovat kuin rahaa: ykkösaivoilla varustettu agentti joutuu poliisia varten nappaamaan 8 siviiliä ja vihollisagentti vaatiikin jo 32 siviiliä (tai siis 4 poliisia). Tällä tekniikalla korvataan taistelussa kaatuneet kyborgit.



Tehtävät koostuvat lähinnä kidnappauksista, salamurhista ja laajamittaisista kilpailevien syndikaattien eliminoinneista. Yhteistä kaikille on silmitön väkivalta. "Jipii, jihuu, vihdoinkin", huutaisin jos nauttisin tällaisesta sairaasta huumeesta.

Soi laulu luotien

Tehtävä alkaa. Niin alkaa myös moralistin yleisönosastokäsi värähdellä, sillä vastassa on heti yksinäinen kilpailevan syndikaatin agentti, jonka neljä konetykkiä niittää maahan. Ohessa menee useampi siviili ja pari poliisiakin, ja koko vainajalauma jää makaamaan maahan pikkuhiljaa muodostuviin verilammikoihin. Hehe.

Poliiseilta ja agentilta jääneet aseet poimitaan talteen myöhempää käyttöä tahi myyntiä varten. Skanneri näyttää suuntiman ensimmäiseen kohteeseen eli ilmiantajaan, ja hiiren napautuksella koko kopla lähtee liikkeelle. Pari pahiten vaurioitunutta agenttia lääkitsee itsensä kertakäyttö-Medikitillä.

Matkaa on, joten nelikkomme nappaa "hylätyn" auton. Ilmiantajan "taivuttelu" sujuu Persuadertronilla, ja nyt skanneri näyttääkin kohti elämänsä loppua lähestyvää uhria.

(Viisi minuuttia ja neljäkymmentä ruumista myöhemmin.) Uhri astuu autoon, jolloin agentti 1 tempaisee esiin liekinheittimensä. Pikku pasutuksen jälkeen auto loimuaa, ja liekeistä hoiperoi esiin tulessa oleva ihminen, joka rääkäisee, vajoaa polvilleen ja hajoaa tuhkaksi. Tehtävä suoritettu!

Mainiota, mainiota

Toteutukseltaan Syndicate on hiottu, niin kuin arvata saattaa. PC-version 640x480-grafiikka on erinomaisen viehättävää animaatioineen kaikkineen. Musiikki vaihtuu tilanteen mukaan (eli vaihtelee hidas- ja nopeatempoisen kappaleen välillä) ja onpa mukana digitoituja efektejäkin, joskaan Space Hulkin tasolle ei päästä. Pikku vinkki: jos pelin käynnistämisen kanssa on ongelmia, eliminoi CONFIG.SY-Sistä EMM386-ajuri.

Pelaaminen sujuu kokonaan hiirenheilutuksella. Vasemmalla hiirennappulalla näytetään kohta johon liikkua ja oikealla ammutaan.

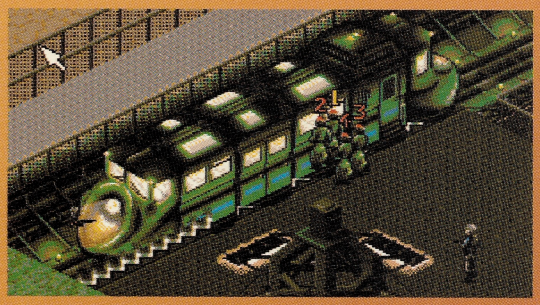
Agenttien käyttäytymistä säädellään räpeltämällä hiirellä näiden adrenaliini-, havaintokyky- ja älykkyyspylväitä, jolloin heidän niskaansa asennettu chip syöttää huumetta suonistoon. Korkealla adrenaliinilla varustettu agentti liikkuu nopeammin, havaintokykyinen osuu tarkemmin ja älykäs osaa reagoida uhkaan (siis ampua takaisin). Samalla agentti tulee riippuvaiseksi ja seuraavat annokset toimivat huonommin ja huonommin. Tätä voi minimoida vääntämällä tasot nollille tilanteen sen salliessa, jolloin agentti vieroittuu ja jatkossa huumeannos tehoaa entistä paremmin.

Kyborgien käyttäytymisen säätely tuntuu lähinnä markkinointijipolta, joka kuulostaa hyvältä mainoksissa, mutta jonka käytännön merkitys on vähän niin ja näin.

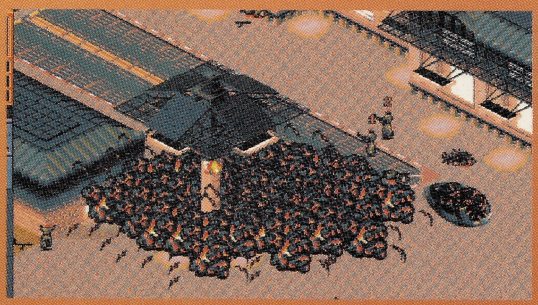
Outoja lapsuksiakin löytyy. Esimerkiksi agentteja voi kontrolloida vain yksin tai koko ryhmänä. Vähän outoa ja paljon rajoittavaa. Toinen harmittava juttu on se, että agentin mennessä joko rakennuksen sisään tai taakse on eri kiva arvioida, missä ne ovat ja onko toisella puolella uloskäyntejä, miehistä/naisista kun näkyy vain pikku numerot.

Älyhoi! Hoi! Hoi!

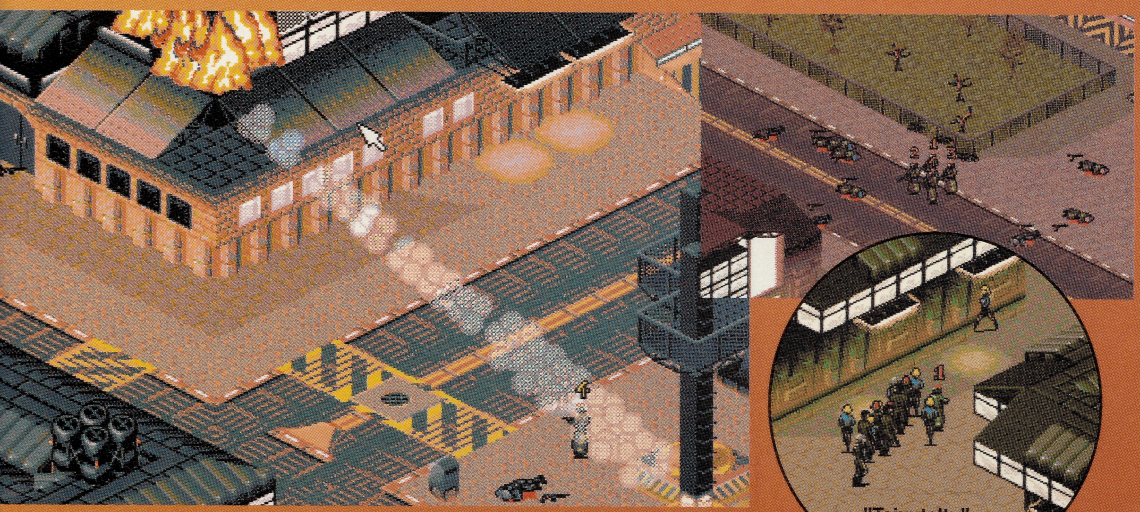
Syndicaten demo herätti tehokkaasti niin minun kuin varmasti monen muunkin kiinnostuksen.



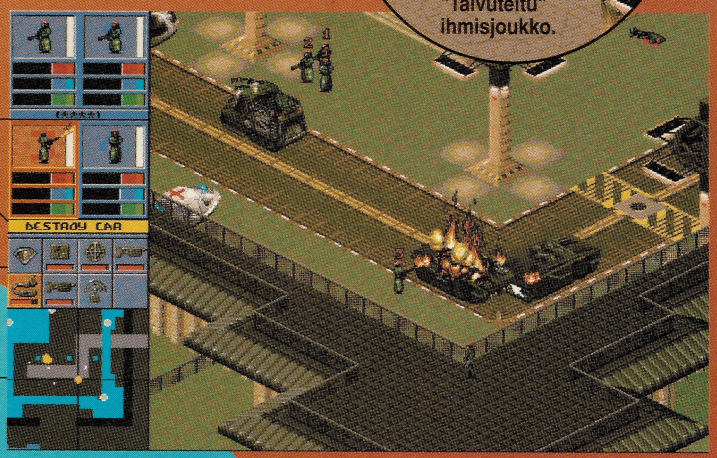
Agentit voivat myös käyttää junia ja autoja liikkumiseen.



Ryhmä joutuu melkein aikapommin uhriksi.



"Taivuteltu" ihmisjoukko.



Agentit. Näillä neljällä sekä adrenaliini, havaintokyky että älykkyys täysissä lukemissa.

Muistutus käynnissä olevasta tehtävästä.

Valitun agentin mittava tavaravalikoima.

Skanneri näyttää lähialueen uhat ja maalit.



Palava kuski ryntää autosta...



..ja vajoaa huutaen "polvilleen".

Vähän se tuntui oudon simppeliltä, mutta odotin myyntiversion korjaavan tämän puutteen.

Etukäteen lyötiin rumpua Syndicaten kaupunkien toimivuudesta ja asukkaiden älykkyydestä. Jälkimmäisestä en ole nähnyt muuta varsinaista näyttöä kuin poliisit, jotka käyvät kimppuun jahka tempaisee kättä pitempää esiin. "Toimiva kaupunki" tarkoittaa yksinkertaisesti sitä, että kaduilla ajaa autoja, raiteilla junia ja jalankulkijat käyttävät suojateitä.

Syndicate kuuluu äyräistään pursuavaan sarjaan "kivat pelit", ja ei osaa hyödyntää potentiaaliaan loppuun saakka, vaan jää lähinnä kevyttä taktista ja strategista ajattelua vaativaksi ampumapeliksi, mikä ei tietysti ole vika sinänsä. Valitettavaksi strateginen puoli on jäänyt liian rajoittuneeksi ja toiminnalla on paha tapa toisinaan laahailla. Tätä tasoittaa hieno tekninen toteutus ja etenkin poikkeuksellinen väkivalta, joten kyllä kokemus plussan puolelle kevyesti yltää.

Bullfrog/EOA
PC, Amiga
Näyttö: VGA
Ääni: SoundBlaster
Ohjaus: H
Kiintolevy: 12 Mt
Muuta: 386, 4 Mt RAM, tukee Doublespace, DR-DOS 6, Superstor
Testattu: 486, SB

PELIT purkki
90-1205757
Demo Pelit-BBS:ssä!

Toteutus
Näyttää hienolta ja kuulostaa hyvältä.

Kynnys
Manuaalin kertaluku riittää.

Yhteenveto
Hauska väkivaltapläjäys, mutei se odottettu klassikkopeli.

Taktinen ammuskelu

84



Might and Magic
DARKSIDE OF XEEN



Se pimeämpi puoli

Xeenin maa on avaruudessa lilluva pannukakku, jolla on kaksi puolta. Edellisessä Might & Magicissä eli Clouds of Xeenissä seikkailtiin pilvilinnoissa ja nyt on vuorossa se pimeämpi puoli. Molemmat pelit yhdistämällä saa tehtyä kokonaisen World of Xeenin, tosin kiintolevytilaa häviää tällöin lähemmäs 40 megaa. Xeenien välillä matkustellaan maastoon sijoitettujen pyramidien kautta.

Pimeällä puolella ei mene hyvin. Suuren Yhdistymisen ollessa viittä vaille valmis iski häiriö nimeltä Alamar. Hairahtunut maailmojenvalloittaja siirsi kuningattaren linnoineen päivineen limboon ja täytti maan kaameilla hirviöillä. Nalkkiin jääneen faaraolohharin ainoa toivo on etsiä urheita vapaaehtoisia pelastamaan Xeenin pimeä puoli Almarin kynsistä ja arvatkaapa ketkä joutuvat töihin.



Vanhaa ja uutta

Uusin Might and Magic on pelisysteemiltään identtinen numerossa 7/92 arvostellun Clouds of Xeenin kanssa, joten ei siitä sen enempää. Grafiikka on hieman koreampaa ja äänet parempia, mutta muuten systeemeistä ei löydy pätkääkään eroa. Alkaakohan kultalaatikoiden kirous vaivata Cannegania?

Pelisysteemissä on kaksi vikaa. Yksi: kamanhallinta on todella kaameasti toteutettu. Kyllä hahmot voisivat muistaa esineen tarkan kuvauksen kaupasta lähdettyäänkin. Kaksi: suuri yhtenäinen juoni on hyvin löyhä. Pääjuonen tapahtumiin ei oikein uppoudu mukaan ja tehtävät tuntuvat olevan pääasiassa "pätki kasaan kiljoona hirviötä ja saat avaimen" -tyylisiä.

Jälkimmäisen Xeenin ongelmat ovat erittäin onnistuneita. Mukaan mahtuu muutama probleema, joita miettii päivän, mutta yleensä ongelmat ovat loogisia ja melko helppoja. Ei tule junioriseikkailijoillekaan hätä käteen. Loppua kohden tekijät ovat vallan villiintyneet: Olympoksessa joutuu muun muassa järjestämään kirjaimet "ib es bu Tr" oikeaan järjestykseen ja keksimään Muinaisten tehtävän täydentämällä lauseen "To boldly...".

Hirveät hirviöt

Kaikkein kauheinta Xeenin maassa ovat järkyttävän vahvat viholliset. Kun tutkailin minotauruksen statuksia loitsulla, näin järkytykseksenі osumapisteiden kohdalla luvun "2k", eli 2000 hp:tä! Tällä hetkellä tosin pahinta vihollista edustaa hulppea megalohhari, jolla on 69 kilohiparia...

Muutenkin hirviöt ovat paljon nelosen mömmöjä hankalampia. Turpiin tulee hyvin herkästi, ellei pidä porukastaan huolta ja paneudu taisteluihin intensiivisesti.

World of Xeenin pitäisi kuulemma sisältää täysin uusi ja iso loppupeli, mutta itse asiassa olen törmännyt vasta muutamaan varsinaiseen World of Xeenin tapahtumaan, eikä vanhassa maailmassa joudu liiemmin ravaamaan. Eli World of Xeen tuntuu vähän mainoskikalta.

Raha ratkaisee

Ehkä maailmantalouden nykyinen tila on inspiroinut pelikehittelijöitä, sillä roolipeleille harvinaisesti Darkside kiduttaa rahal-

BUGI?!

Tallennelkaapa muuten tiuhaan eri paikkoihin. Minä kohtasin oudon bugin: jatkettuani pelaamista yöunen jälkeen latasin tilanteen ja a vot – kaikki esineet ja jalokivet olivat hävinneet ryhmältä. Ja kun olin tallentanut aina vain samaan paikkaan, oli pakko aloittaa alusta. Sama bugi esiintyi myös toisen kerran, mutta uudelleenkäynnistys poisti ongelman.

la. Alussa sitä on ihan kohtalaisesti, mutta myöhemmin iskee todellinen rahapula. (Paitsi jos hakee MM5BANK.ZIP-nimisen ohjelman Pelit-BBS:stä.) Varsinkin, kun hahmojen kouluttaminen maksaa useamman kymmenentuhatta per taso. Kokemusta seuraaville tasoille siis olisi, mutta ei auta, kun treenaaminen maksaa mansikoita.

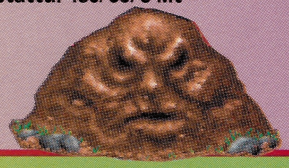
EOB3:n korvaaja

Darkside of Xeen on kuitenkin kiva peli. Uppouduin sen syvyyksiin oikein antaumuksella ja nautin pelaamisesta todella. Tunnelmakin oli kuin Eye of the Beholder kakkosta aikoinaan pelatessa, joten Darkside oli todellista lohdutusta floppautuneen EOB3:n jälkeen.

Suosittelen Darksidea lämpimästi. Siinä on kaikki se, joka viimeisestä kohtaamisesta monisilmäpallojen kanssa uupui. Huippupeliarvo putoaa muutamasta ajattelemattomasta kömmähdyksestä henkilö- ja tavaranhallintapuolella.

Ossi Mäntylahti

New World Computing
PC
Näyttö: VGA
Äänet: Adlib, SoundBlaster, Roland, PAS, Wave Blaster
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: Darkside 21 Mt, World 34 Mt. Tallenteet 5 Mt.
Testattu: 486/33/8 Mt



Toteutus

Audiovisuaalisesti moitteeton. Henkilö- ja tavaranhallinnassa olisi kirveellä töitä.

Kynnys

Hieman nelosta vaikeampi. Ei ylivoimainen.

Yhteenveto

Erittäin mielyttävä pelikokemus, josta itse nautin suuresti.

Roolipeli



X-Wing Tour of Duty 1: Imperial Pursuit



Taistelu jatkuu

Imperial Pursuit jatkaa suoraan sekä Star Warsin että X-Wingin lopusta: Kuolontähti on tuhottu, mutta Imperiumi tietää Kapinaliiton tukikohdan olevan Yavinin kuussa. Siispä uusi paikka on löydettävä.

Imperial Pursuit kuuluu sarjaan "rahastuslevykkeet". Mitään muuta uutta ei nimittäin tarjota kuin parikymmentä tehtävää ja muutama välianimaatio. Pääohjelmaa ei sen pahemmin päivitetä, paitsi hiukan käskynjakoa, johon on lisätty tehtävän ratkaisu niille, joiden pinna palaa helposti. Lisänä muutamalle tehtävälle on vaihtoehto, joista toinen näyttäisi vaativan nopsaa prosessoria, toinen ei.

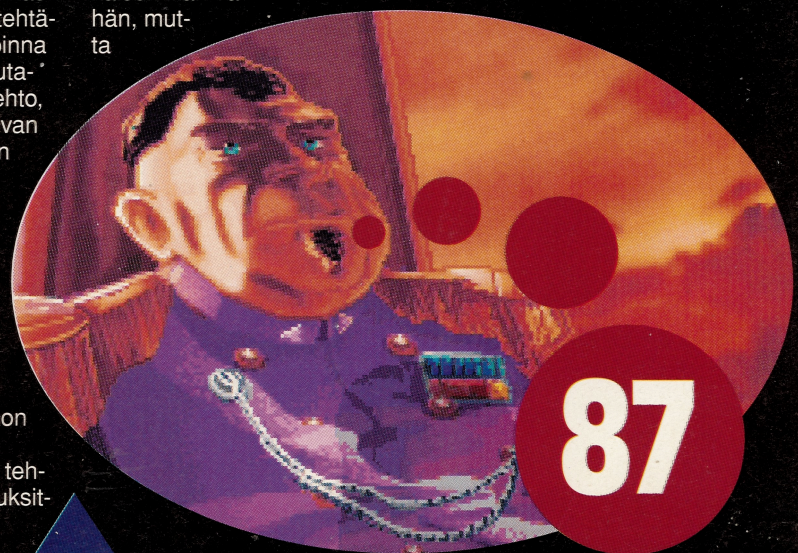
Mukana tulee myös Topace-pilotti, jolla voi pelata kaikki originaali-X-Wingin tehtävät historiallisina tehtävinä, mikäli kyvyt ovat loppuneet ennen Kuolontähden tuhoa. Topacen suurin bonus on hänestä kloonattavat kunnon siipimiehet.

Neljätoista ensimmäistä tehtävää hulahtivat läpi vaikeuksitta, mutta sitten alkoikin tulla X-Wingin tavaramerkkitehtäviä, eli kirpaisevan karmivia tehtäviä koville piloteille. Advanced TIE muun muassa on käytössä varsin usein. Tuntuu muuten siltä, että TIE-klaaniin on lisätty joku jammeri, ohjuslukitusta kun ei enää saa syntymään. Kauhean moni tehtävä liittyy ruoan hankintaan, yrittävätköhän ohjelmoijat viestittää firman johdolle jotain?

Imperial Pursuit tarjoaa pikkaisen liian vähän, mutta jos on patologinen X-Wing-narkomaani kuten minä nyt satun olemaan, on pienikin annos on parempi kuin ei mitään. Mutta odottakaapa, jahka saan oman Tour of Dutyni joskus valmiiksi. Seuraavaksi tutustummekin sitten B-Wingiin.

Nnirvi

LucasArts/U.S. Gold
Imperial Pursuit vaatii alkuperäisen X-Wingin eikä toimi yksinään.
Kiintolevy: X-Wing + 2 Mt
Testattu: 486, SoundBlaster
Datalevyke



Prince of Persia 2: The Shadow and The Flame







Matkalla rauniolinnoitukseen.

Kaikkien taso-hyppelyiden äiti

Bagdagin hallintopalatsin ikkuna sälähtää rikki ja siitä vilahtaa punainen salama. Ikkunasta syöksyy ulos Persian prinssi, joka pakenee henkensä kaupalla pahaa suurvisiiri Jaffaria.

Jordan Mechnerin huippusuosittu Prince of Persia on vihdoinkin poikinut jatkoa. Paha suurvisiiri Jaffar on kopioinut prinssisi ulkomuodon ja makoilee prinsessan vieressä. Sinua taas ei tunne kukaan. Tuhannen ja yhden kliseen tarina kerrotaan kauneilla välianimaatioilla ja asiankuuluvalla kertojan äänellä.

Sankarimme juoksentelee ympäri luolastoja, linnoja ja muita maisemia matkalla kohti rakkaintaan. Häntä vastassa ovat Jaffarin mustan magian avulla hallitsemat hirviöt, aina palatsin vartijoista irtopäihin, haukkamiehiin ja henkiinmanattuihin luurankoihin.

Itse asiassa hirviöt ovat pienin prinssin vastuksista, ja todellinen stressari on pelin lukuisa ongelmamäärä. Olin kokonaista kolme päivää jumissa luolastojen viimeisen kerroksen sillan kanssa painiessani, mutta sitten ilmeisesti kuun asento muuttui ja läpäisin sillan ihan tuosta vaan. Voi ihmeellistä elämää.

Kuolema korjaa satoaan todella tiuhaan tahtiin. Hyvin tavallisesti tulee kuljeskeltua sokkeloissa hieman liian huolettomasti ja äkisti seinästä ponnahtaa veitsenterävä kynsi, joka leikkaa sankarin kahtia. Yleensä kuolemista kuitenkin selviää, kun pitää silmänsä auki ja tarkkailee maastoa intensiivisesti.

Varsin häijyä Persiassa on se, että kun hahmo kuolee, siirrytään pahimmassa tapauksessa koko tason alkuun. Onneksi sentään pahimpien puzzlejen luona on jälleensyntymiskohta.

Henki pois!

Taistelua Prinssi kakkosessa on paljon ykköstä enemmän. Jo pelin ensimmäisessä vaiheessa niitataan maahan melkoisesti vartijaa ja meno vain paranee myöhemmissä tasoissa. Eräässä kohtaa kimppuun juoksee parikymmentä haukkamiestä yhdessä ruudussa ja veri lentää...

Anonyymi prinssimme ei myöskään ole sidottu ainoastaan luotettavaan sapeliinsa. Luolaston jälkeen ase vaihtuu pienempään tikariin ja aina siitä eteenpäin lopulta maagiseen miekkaan. Mainitseepa manuaali tulipallotkin, mutta enpä niihin törmännyt.

Sankarillamme on varasto osumapisteitä, joita voi tankata luolastossa sieltä täältä löytyvillä voimajuomaputeleilla. Aina silloin tällöin löytyy superpullo, joka nostaa maksimiosumapistemäärää yhdellä.



Liekkimies ja karvainen kummajainen.

Akrobaattiprinssi

Prinssi on melkoinen akrobaatti. Hän osaa hiipiä, juosta, hyppiä, ryömiä ja roikkua sormenpäittensä varassa kivenreunasta. Ainoastaan aseenkäsittely on jäänyt vähemmälle. Liikkeitä miekkailuun on vain kaksi: lyönti ja torjunta. Hieman järkeä käyttämällä onnistuu niittaamaan kumoon joka örmyn, vaikka jotkut kieltämättä asettavatkin refleksit koetukselle.

Ryömiminen on uusi liike. Sen avulla sankarimme voi kömpiä ahtaisiin koloihin, joita on aina siellä täällä. Ikävä kyllä myös maassa matelevat käärmeet pitävät näistä onkaloista ja uhkarohkea tutkimusmatka saattaakin jatkua Tuonelan maastoissa.

Prinssi voi kahdeksan osumapisteen kustannuksella muuttua astraaliolennoksi ja kuikuilla vapaasti ympäri tasoa, kulkea ovien ja porttien läpi ja hypellä yli-inhimillisiä loikkia. Kun tiirailu kyllästyttää, voi palata omaan ruumiiseensa ja jatkaa seikkailua.

Kaikkia turbaanipäämme kykyjä tarvitaan seikkailun kuluessa: hyppyjä monen metrin levyisten kuoppien yli, tiukkaa taistelua kahden laavakuopan välissä, jossa ensimmäisen virheen tekijä polttaa muun muassa hihansa, ja paljon muuta rentouttavaa. Osapuilleen kaikki Tuhannen ja yhden yön kliseet ovat tietysti mukana.

Erityisesti viehättää prinssin liikkeiden realistisuus. (Vaikka harva meistä kuitenkaan vetää itseään sormenpäittensä tasolle montakymmentä kertaa peräkkäin.) Kun sankarimme esimerkiksi kääntyy täydessä juoksussa, ei hän vain mariomaisesti pölläytä muutamaa pölypilveä ja jatka samalla vauhdilla vastakkaiseen suuntaan, vaan kääntyy ihan oikeasti. Eivätkä hypytkään kanna kymmentä kertaa omaa pituutta korkeammalle.

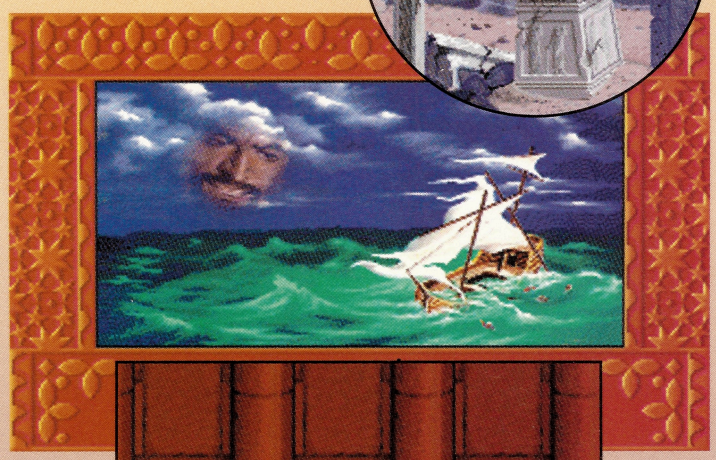
Palikoita ja bittikarttoja

Pelin grafiikka ja varsinkin animaatio hivelevät silmiä. Prinssi on jopa vaihtanut valkoisen pyjamansa kunnolliseen itämaiseen vaateparteen. Myös muiden hahmojen animaatiota ja spritejä on paranneltu.

Suurin muutos edelliseen Persian Prinssiin verrattuna on taustagrafiikan lisäys. Kun ykköosassa oli vain monotonisia tasoja ja palkkeja, nyt on tarjolla esimerkiksi silmiä hivelevän kauniita ornamentteja. Haukkamiesten temppelissä tuli ihan oikeasti jylhä tunnelma suuria pilareita katsellessa. Toki mukana on niitä "yksitoikkoisia" tasojakin, mutta ne liittyvät taustagrafiikkaan niin hyvin, että niitäkin katselee varsin mielellään. Lisänä ovat tietysti ne muutamat täyden grafiikan ruudut.









Urhea ryömintäretki saattaa päättyä käärmeiden pesään.



Prinssi E2xD3! – Shakki ja matti.

Nami peli

Prince of Persia 2 on erittäin onnistunut peli. Jo ensimmäisten tasojen aikana iskee himo pelata ja lumovoima pysyy päällä aina pelin viimeisiin hyppyihin asti. Uskomatonta kyllä, pelin saa jopa tallennettua!

Joissain kohdissa ongelmat aiheuttavat harmaita hiuksia ja nostavat verenpainetta, mutta niistäkin selviää ahkeralla yrittämisellä. Pitkästä pinnasta on kieltämättä apua. (Lyhytjänteisille tarjoaa Pelit-BBS pikku apuohjelman).

Prince of Persia 2 on toimintapeli aikuiseenkin makuun. Jos ykkösestä tykkäsi, kakkosesta pitää varmasti. Minä pidin.

Ossi Mäntylahti

Broderbund/EOA
PC (rutkasti käännöksiä odotettavissa)
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster(Pro), Roland, Disney SS
Ohjaus: N, J
Kiintolevy: 6,9 Mt
Testattu: 486/33 SB 8 Mt
Muuta: Windows-yhteensopiva.

Toteutus
Animaatio ja grafiikka ovat todella namia silmille ja äänipuoli täyttää tehtävänsä.

Kynnys
Vaikea ja vaikeutuu jatkuvasti.

Yhteenveto
Jos jaksaa kiukutella muutamien ongelmien kanssa parhaimmillaan useamman päivän, on Prince of Persia 2 nautinnollinen pelikokemus.

Tasohyppelytoiminta

88

Kuole!

SPACE HULK

Games Workshopin Space Crusaden pääosissa häärii kivenkova avaruusjalkaväki. Mutta kun meno ylittää jalkaväen sietokynnyksen, kutsutaan paikalle terminaattorit, superraskaisiin panssareihin pukeutuneet geneettisesti muokatut tappokoneet, joilla on vielä isommat pyssyt. Tervetuloa Warhammer 40000:n macho-maailmaan.

Space Hulkissa terminaattoreiden tehtävä on putsata Space Hulkeja, aikoinaan yliavaruuteen nälkkiin jääneiden alusten hylkyjä. Näiden hylkyjen miehistöt ovat liittäneet aluksiinsa toisia aluksia ja lopputulos on ruma, iso ja sokkeloinen. Jostain syystä näitä alusrumiluksia kansoittavat genestealerit, jotka muistuttavat enemmän kuin vähän kolmesta elokuvasta tuttuja alieneita.

Siinä, missä Gremlinin Space Crusade pysyi uskollisena lautapeliversiolle, on Electronic Artsin Space Hulk muuttunut tosiaikaiseksi 3D-sokkeloammuskeluksi, joka on enemmän kuin vähän maustettu taktiikalla. Lopputulos on väkivaltainen, hermoja rassaavan ahdistava ja aggressiivinen pakkaus, joka saa jopa Wolfenstein 3D:n tuntumaan leppoisan väkivallattomalta.

Veljet mariinit

Pelaaja johtaa yhtä, viittä tai kymmentä terminäattoria erilaisissa tehtävissä. Näiden tarkoitus on tiettyyn paikkaan pääsy, esineiden noutaminen, taktisten pisteiden varmistaminen, tietyn genestealer-määrän lahtaaminen tai tiettyjen paikkojen polttaminen.

Vapaassa järjestyksessä pelattavien harjoitus- ja Space Hulk -tehtävien lisäksi on juonellinen, 21 tehtävästä koostuva Deathwing-kampanja (heppoisine) välianimaatioineen kaikkineen, jonka joutuu käymään läpi järjestyksessä. Kaikkiaan tehtäviä on 51 (eli "over fifty deadly missions", niin kuin paketti kertoo. Heh). Jos viisi mopotehtävää unohdetaan, vaikeustaso pompahtelee vaikeasta melkein mahdottomaan. Taktiikan ja nopeuden lisäksi vaaditaan suuri annos silkkaa raakaa hyvää tuuria, mutta kyllä läpipeluu onnistuu.

Aika jäässä

Pelaaja on kiertoradalla olevassa aluksessa ja ohjaa joukkojaan kahden näytön kautta. Ruhjova väkivalta näkyy parhaiten 3D-ruudussa, mutta jotta mariinit pysyisivät viisi sekuntia kauemmin hengissä, täytyy taktista komentoruutua hyödyntää jatkuvasti.

Mariinit liikkuvat Beholder-tyylisesti ruuduttain, joskin pehmeästi. Sivuttain liikkumista ei ole, vaikka se olisi painonsa arvoinen kultaa, mutta positiivisesti tuliaseet voivat ampua 45 astetta kumpaankin suuntaan.

Terminaattori on sen verran älykäs, että yksin jätettynä hän osaa ampua kaikkea silmien eteen osuvaa. Ihmisohjauksessa sekä tuli- että lähitaistelu sujuvat paremmin, mikä kannattaa pistää korvien taakse ennen kuin ne revitään irti.

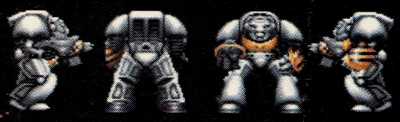
Space Hulkin tärkein apuväline on Freezetime. Se jäädyttää pelin, jolloin pelaaja voi rauhassa jakaa määräyksiä, tutkia tilannetta ja napata oluen (ykköstä tietty). Ongelma onkin se, että Freezetime vähenee, vähenee, vähenee... ja kun se loppuu, siirtyy peli reaaliaikaan, halusi tai ei. Onneksi tosiajassa liikkuminen puolestaan lisää Freezetimea, ja ohjelmoijat ovat varmaan vahingossa antaneet Freezetimeä yleensä tarpeeksi. Hyvä keksintö kuitenkin, joka vain lisää Space Hulkin päällekäyvän ahdistavaa tunnelmaa.

Don't Stand So Close to Me

Liikkuvia genestealereita on vain yhtä mallia ja niiden ainoa ase on kuusi vahvaa raajaa, eivätkä ne muuta kyllä sen puoleen tarvitsekaan. Nämä hauskat pikku vintiöt myös käyttäytyvät viehättävän älykkäästi. Sen sijaan, että ne jatkuvasti juoksisivat tuleen, ne jäävät nurkan taakse kytikselle, hivuttautuvat lähemmäksi ja tietysti välillä käyvät laumoina päälle. Jopa reitinvalinnoissa välähtelee runsas tekoäly. Gauntletin tapaan 'stealereita ilmestyy kentälle loputtomasti tietyistä "ovista".

Raskas työ vaatii raskaat aseet. Kauempaa tapahtuvaan tappotyöhön on kolme työkalua: Storm Bolter, perus-, paras ja pääase ampuu räjähtäviä raketteja loputtomasti, 50 mm:n kanuuna, josta tirisee kymmenen käytävänputsaajaa, on aika susi, sillä yleensä se on tyhjennetty ensimmäisen kohtauksen päätteeksi sekä kuuden laukauksen liekinheitin, joka jättää jälkeensä palavan alueen ja on toisinaan korvaamaton, toisinaan ei. Se on myös ainoa ase, jolla omistakin saa hengen pois, joten tähtääminen skannerin kautta on parempi oppia ennen kuin genestealerit pääsevät nauttimaan liekitetystä mariinista.





Mikäli genestealer pääsee suuteluetäisyydelle, voi sitä huitaista voimahanskalla (moottorisahalla tai ilman), sähkökynsillä varustetuilla salamahanskoilla, voimamiekalla tai vaikka ukkosvasaralla plus kilvellä. Pääsääntöisesti mariinien kakkosase on voimahanska, jolloin he kuolevat kahdeksan kertaa kymmenestä lähitaistelussa. Kannattaa muistaa eräiden aseiden itsetuhokytkin ja antaa kamuille muutama sekunti lisäaikaa.

Pala, saastakasa!

Grafiikka on hyvää, ja iso plussa tulee kentälle jäävistä verisistä raadonkappaleista. Pikku miinus taas siitä, että jos huoneessa muka on genestealerien lisääntymisalue, voisi se näkyä ruudussakin. Äänenkäytöstä Space Hulk ehdottomasti ansaitsee kauniin ja kirkkaan kultamitalin. Nyt peli itse pitää huolen muun muassa "Burn!", "Die, slimeball" ja "Eat metal!" -huudoista. Pelaajan ei tarvitse enää kuin karjahtaa suosikkikirouksensa Storm Bolterin jumittuessa.

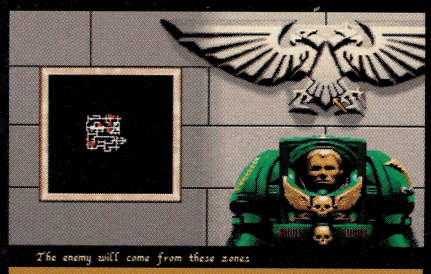
Moraalia kohotetaan vielä "We Bring Death!", "Fight With Honor!" ja muilla tunnelmaan sopivilla huudoilla. Runsaan puheen lisäksi aseiden äänet ovat tappavan jykeviä ja viimeistään kuolinhuudoissa palaa niin naapureiden kuin perheenjäsenien pinna. Koneen kytkemisestä stereoihin seuraa aitoa nautintoa, avioero ja kotoa karkoitus.

Space Hulkin taustalla kaikuu valitusta, karjahtelua sun muuta tunnelmaa kohottavaa. Bonuksena kohdalle osuvat höyryputket suhisevat, sähköjohdot rätisevät ja tuulettajat humisevat. Tunnelman kohottamisen lisäksi ääniefektit pitävät pelaajan tehokkaasti tilanteen tasalla.



Vitosen viimeiset hetket.

Skanneri, terminaattorin toiseksi paras ystävä.



Tehtävänjaossa kannattaa olla tarkkana.



Ruumiinrepaleet täyttävät käytävän.



Genestealer saa salamahanskoista.



Hirviö häviää veripilveen.



Raakaa peliä poijat

Space Hulkin tehtävät ovat yleensä lyhyitä, mutta sitäkin raivokkaampia, joten peliin voi tarttua pikku pyrähdyksiäkin varten. Vaikka luulisi, että tietty samankaltaisuus ja vaikeimpien tehtävien hiominen aiheuttaisi tiettyä tylsistymistä, niin jopa läpipeluun (no mutta tottakai) jälkeenkin tuli Hulkia vielä veivattua.

Voisin taas lässyttää jotain tyyliin "pikkuviilauksella ja englantilaisen pelidesigniin olennaisesti kuuluvan sadistisen vaikeuden vähentämisellä niuku nauku itkua porua", mutta jos peli on tunnelmaltaan kuin Cameronin Aliens-elokuvan taistelukohtauksien summa ja en yksinkertaisesti pystynyt lopettamaan pelaamista, olisi vähän outoa olla antamatta sille muut kuin kunnon pisteet.

Taistelkaa kunnialla, mutta älkää pitäkö pelatessa niitä parhaita housuja.

Nnirvi

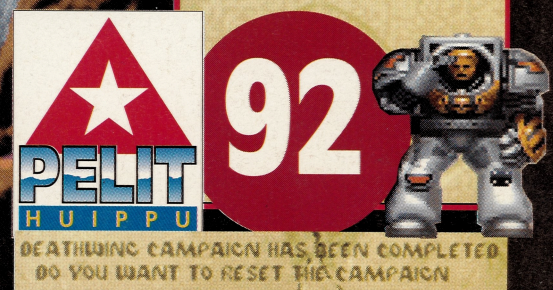
Electronic Arts
PC (Amiga tulossa)
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 8,5 Mt
Muuta: 260 k EMS, tukee Stackeria, Superstorea ja DRDOS 6:sta.
Testattu: 486 SB

Toteutus
Loistavat äänet ja näppärä grafiikka saavat aikaan upean ilmapiirin. Muutamia mielipiteenvaraisia pikkujuttuja lukuunottamatta laatutyötä.

Kynnys
Pelimekaniikan oppii nopeasti, hengissäpysyminen onkin sitten eri juttu.

Yhteenveto
Tappavan rankka taistelupeli, ei hitaille ja helposti masentuville.

Taktinen ammuskelu



Jäinen painajainen

TRANSARCTICA



Vuonna 2022 maapallo viruu tuhon partaalla ankaran kasvihuoneilmiön riehuessa valloillaan. Saman vuoden jouluaattona tiedemiehet toteuttavat Operaatio Sokeaksi kutsumansa suunnitelman räjäyttämällä pallon navoilla useita ydinlatauksia. Jotain menee kuitenkin pahasti pieleen ja maapallo suistuu pitkään ja kylmään ydintalveen.

Näin saa alkunsa Transarctican lohduton jäämaailma, jossa ainoana kulkuvälineenä kaupunkien välillä toimivat valtavat junat. Junaratoja hallitsee rautaisella kouralla Viikinkiunioni, joka ei siedä kilpailijoita saatika vastustusta. Kaiken yllä häilyy legenda auringosta, jota kukaan ei ole enää vuosisatoihin nähnyt, kiitos taivaalle levittyneen pilvipeiton. On kuitenkin pieni joukko ihmisiä, jotka eivät tyydy vain haaveilemaan, vaan alkavat toimia unelmansa saavuttamiseksi. Nämä kapinalliset ovat kaapanneet Viikinkiunionilta yhden sen suurimmista junista: Transarctican.

Kilpavarustelua

Kuten arvata saattaa, pelaaja löytää itsensä kapinallisjoukkion luotsaaman Transarctican komennosta tavoitteenaan saada aurinko jälleen näkyviin. Tehtävää hankaloittavat Viikinkiunionin taistelujunat, rikkinäiset radanpätkät ja monet muut ongelmat.



Aluksi suurelta vaikuttava pelialue on hämähäkinverkkona ratayhteyksistä ja kaupungeista, joista on mahdollista ostaa mitä moninaisimpia tarvikkeita junaansa. Kaupunkeja on kuutta eri laatua: joissain kaupataan esineitä, toisissa myydään mammutteja, sotilaita, vaunuja tai orjia ja joistain saa vain tietoja tehtävän eteenpäin saattamiseksi. Kartalla on myös hiilikaivoksia ja asemia, joissa junaa saa korjattua tai järjesteltyä.

Junan varustelu nousee nopeasti tärkeäksi, sillä muuten ei onnistu niin kauppa kuin sodankäyntikään. Kaikkeen tarvitaan vaunuja ja vaunut taas maksavat rahaa. Rahana käytetään hiiltä, jota on turha kaupankäynnillä kuvitella saavansa. Voitot ovat olemattomia ja ainoaksi varteenotettavaksi rahanhankintakeinoksi jääkin kaivosten hyödyntäminen. Tämä ajaa mielenkiinnon pois kaupankäynnistä, joka suuremmilla voitoilla olisi tuonut peliin aivan omaa mielenkiintoaan Elite-tyyliin. Nyt kaupungeista tulee osteltua vain ohjuksia ja muita elintärkeitä komponentteja.

Tylsää taistelua

Kohdatessaan toisen junan pelaaja pääsee komentamaan joukkojaan erityisessä taistelupelissä, ellei tätä osuutta ole alussa jättänyt pois, jolloin kone päättelee kahnauksen voittajan. Taistelussa junat kulkevat vierekkäin ja räiskivät toisiaan tykeillä ja lähettävät sotilaita ja mammutteja sabotoimaan vastustajaa. Kaiken junien välissä liikkuvan saa hengiltä joko konekivääreillä tai ohjaamalla sotilaat taisteluun.

Taistelu on uskomattoman hidastempoista ja aluksi kuolettavan tylsää, mutta varusteiden parantuessa alkaa maistua hiljalleen paremmalta. Monia ärräpäitä nostattavia tyhmyyksiä löytyy silti vaikka muille jakaa. Miksi konekivääreillä ei saa ammuttua toisessa junassa olevia joukkoja? Miksei tykillä saa hengiltä hyökkäävää mammuttia? Omien joukkojen tekoälyä olisi myös voitu vaivautua kehittämään, nyt pelaaja joutuu huolehtimaan kaikesta. Edes konekivääriä ei voi asentaa ampumaan omia aikojaan.

Transarctican ohjastelu toimii

parhaiten hiiren välityksellä ruudun alareunassa sijaitsevan paneelin kautta, josta muun muassa pääsee kolmeen erilaiseen komentovaunuun ja kartalle. Kartalla ja taistelussa kuvaruutua saa vieritettyä eri suuntiin hiiren avulla. Pointterilla on muuten tavattoman ärsyttävä tapa juuttuilla joskus paikalleen, mikä etenkin taistelussa alkaa nopeasti rassata. Muuten käyttöliittymä toimii ihan kivasti, joskaan joystickia en saanut toimimaan.

Visuaalisesti peli on melko laimea, muutamina valopilkkuina elävät still-kuvat silloin tällöin. Animaatiota ei pelistä juurikaan löydy, mutta ei niitä pahemmin kaipaakaan. Audiopuoli on vaatimaton muutamine erittäin huonosti digitoituine kolahduksineen. Taustalla vinkuu koko ajan väsyttävän tylsä musiikki, jonka mieluummin kääntää kokonaan pois. Piippariäänistä riittää, kun totean, että niitä tuskin kuulee kaiken ulvonnan takana.

Kokonaisuutena Transarctica jättää itsestään ihan siedettävän jälkimaun. Alussa se tuntuu tappavan tylsältä, viikon päästä sitä pelailee mielikseen, kunnes siihen taas lopulta kyllästyy. Pitemmän päälle se alkaa paremman kaupankäynnin puutteessa toistaa itseään. Hupia muutamaksi viikoksi.

Tapio Salminen

Silmarils
PC, Amiga
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib,SoundBlaster
Ohjaus: N, J, H
Kiintolevy: 2 Mt
Testattu: 386/33 VGA SB

Toteutus
Katseltavaa grafiikkaa heikoilla efekteillä. Sujuva systeemi.

Kynnys
Hitunen strategiantajua tarvitaan.

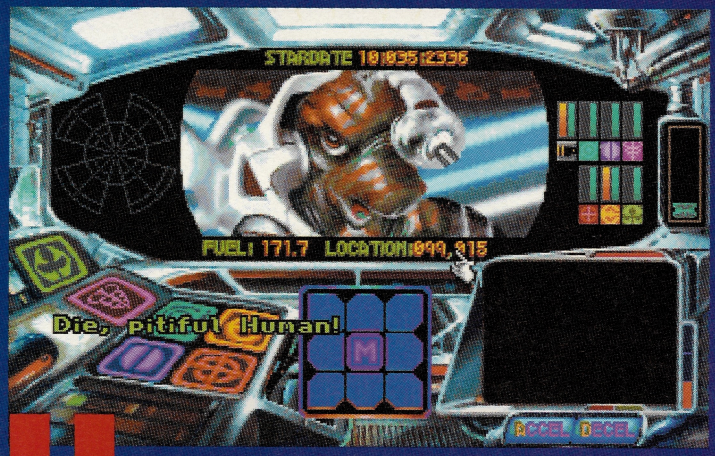
Yhteenveto
Hyvä idea, joka alkaa pitemmän päälle toistaa itseään.

Mieto strategia

74



Köyhän miehen Star Control



Hui hirveää! Avaruutta hallitseva hirvittävä Skeetch-rotu uhkaa tuhota ihmiskunnan sukupuuttoon ja Homo Sapiensin ainoa toivo on pelaaja paranneltavassa avaruusaluksessaan. Tehtävänä on luoda yhteyksiä muihin rotuihin ja saada aikaan liitto inhoja skeetchejä vastaan. Matkan varrella taistellaan avaruudessa, keräillään mineraaleja planeetoilta kulujen kattamiseksi ja höpötellään toisten avaruusmatkaajien kanssa.

Tilanne Thule-sektorilla

Huimaavan omaperäinen avaruusseikkailu aloitetaan tukiasemalta, jossa lätkäistään luottokortti kouraan ja saadaan ohjeet huippusalaiseen tehtävään. Avaruusasemalta voi myös ostaa bensaa tai viritellä alustaan, lisäksi aseman kuppilasta löytyy turhautuneita istuskelijoita, joilta voi penätä mielenkiintoisten paikkojen koordinaatteja ja muita vinkkejä.

Mikäli kapakasta ei kuitenkaan vihjeitä tipu, kartalta löytyy masentavan monta aurinkoa, joita tietysti kutakin kiertää lukuisa määrä planeettoja. Taisteluita ja mineraalinkeräilyä lukuunottamatta navigointi Proto-avaruudessa tapahtuu kätevästi osoittamalla hiirellä haluttua planeettaa tai tähteä.

Alussa ovat krediitit tiukoilla, joten heti planeettoja koluamaan. Planeetan läheisyyteen saavuttaessa laukaistaan maamoduuli, jotta aavikoilla lojuvat mineraalipinot saadaan kerättyä talteen. Pintaliito nähdään kolmiulotteisesti ohjaamosta käsin, mikä ei visuaalisesti ole mikään elämys, mutta hankaloittaa rasittavasti keräilyä ja navigointia.

Syö vakuumia!

Thule-sektorilla liikkuu monenlaista riidanhaastajaa, joten taisteluitta ei selviä. Etäisesti Wing Commanderia muistuttavat taistelut ovat pelin huonoista piirteistä huonoimpia. Pitkäveteiset välienselvittelyt ympärillä kieppuvien vihollisaluksien kanssa ovat käsittämättömiä kymmenen minuutin rupeamia, joissa on ilmeisesti tarkoitus kyllästyttää toinen hengiltä. Hommaa ei yhtään helpota rähmäinen hiiriohjaus ja sekava tutka, ja kaiken kukkuraksi taistelu on kamalaa nykimistä, alukset kun pysähtyvät aina ääniefektien ajaksi.

Ilmalukosta ulos!

Protostar on unettava kopio Star Controlista. Oikeastaan ainoa ero on se, että Protostarissa taistelut ja liikkuminen nähdään kolmiulotteisesti ohjaajan perspektiivistä kun Star Controlissa ne nähtiin ylhäältä päin.

Vaikka Protostar häviää Star Controlille mennen tullen, ei Protostaria oikein voi sanoa äärimmäisen huonoksikaan, musiikki ja grafiikka on hyvälaatuista ja muukin totetutus on taisteluja lukuunottamatta ihan kelvollista. Perusongelmana on vain, että peli on äärimmäisen tylsä, eikä yhtään ennennäkemätöntä ideaa tule vastaan ellei sitten ole viettänyt elämäänsä patterin välissä. Jos taas avaruuspelit eivät ole vielä tuttuja, löytyy sata muuta mielenkiintoisempaa peliä.

TJ Talasmaa

Tsunami
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib, SoundBlaster, Roland MT-32/LAPC-1, Pro Audio Spectrum
Ohjaus: H
Kiintolevy: 7 Mt
Testattu: 486, SoundBlaster



Toteutus
Ammattitaitoisesti toteutettu tylsä ja hengetön tuote. Bonusta täydellisestä hiiriohjauksesta, näppäimistöön ei tarvitse koskea.

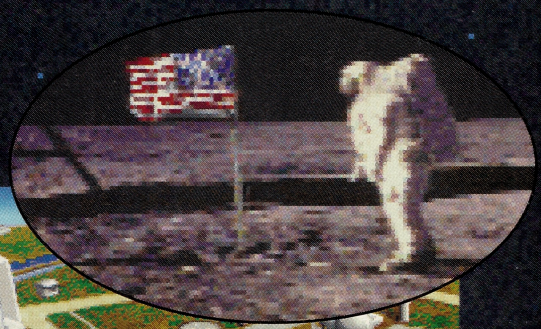
Kynnys
Oltava pirteä kun peli alkaa.

Yhteenveto
Krooh...

Seikkailu/avaruusroolipeli

70

Kilpaa kuuhun



BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE
U.S.-SOVIET SPACE RACE SIMULATION



Päävalikkona toimii Cape Canaveral (tai Baikonur).

Ihmisen ensimmäiset sanat hänen astuessaan kuun pinnalle olivat: "Ei se olekaan juustoa!" (Ihan totta!). Vasta sitten Neil Armstrong lausahti huolella sorvatun lauseen: "Tämä on pieni askel ihmiselle, mutta jättiharppaus ihmiskunnalle". Kiitos Interplayn, nyt on sinusta kiinni, lausutaanko se englanniksi vaiko venäjäksi.

Kun jumalattomien kommunistien Sputnik vuonna -57 ilmestyi maapallon kiertoradalle, niin kutsuttu vapaa maailma sai hirveän shokin. Tästä sai alkunsa mahtava avaruuskilpailu, joka kulminoitui vuonna -69 miehitettyyn avaruuslentoon kuun pinnalle. Sen jälkeen avaruusohjelmien rahoitus onkin ollut vähän niin ja näin, mitä kirotaan viimeistään siinä vaiheessa kun maapallo alkaa olla ikävä paikka asua ja pois pitäisi päästä. Siinä parinkymmenen vuoden päästä. Pitäkää hauskaa.



Tästä se kaikki alkoi.

Buzz Aldrin's Race Into Space alkaa keväällä 1957 ja pelaajalla on aikaa aina vuoden -75 syksyyn asti saada miehitetty lento kuun pinnalle.

Pelaajaparka nousee johtamaan Yhdysvaltain tai Neuvostoliiton avaruusohjelmaa. Mielyttävien kokopäiväisten p****njauhantapalaverien ja tehtävädelegoinnin asemesta pelaaja joutuu käärimään hihansa ja todella johtamaan koko projektia, mikä tekeekin Buzz Aldrinista fantasiapelin.

Johtajan kova osa

Vuosi jakautuu kevät- ja syyskauteen. Keväällä kassaan kilisee koko vuoden määrärahat, ja summan suuruus riippuu aika paljon siitä, miten hyvin ohjelma etenee. Mitä pelaaja tekee, selvinnee johtaja Nirvin puolivuotisraportista.

Ensin hän lukee uutiset. Päärakettisuunnittelijan sydän paukahti rikki, joten tutkimus kärsii. Yksi astronautti on päättänyt pyrkiä politiikkaan ja kaksi pitää muuten vaan lomaa. Voihan per...

Sitten töihin. Ensimmäiseksi urhea johtajamme suunnittelee seuraavan kauden lennot. Huolimatta Titan-raketin vähän heikosta turvallisuuslukemasta hän päättää lähettää kaksi Gemini-lentoa ja yrittää saada Yhdysvallat ensimmäiseksi maaksi, jonka suorittaa avaruustelakoinnin. Toiselle alukselle ei riitä varamiehistöä, mutta riski se on joka kannattaa. Varsinkin kun pistäytyminen CIA:n puheilla paljastaa neukkujen (Homo Communistus Russiensis, nyk. sukupuuttoon kuollut laji) suunnittelevan täysin samaa.

Astronautteja näyttää olevan saatavilla, joten Nirvi palkkaa näitä aimo nivaskan Apollo-ohjelmaa ajatellen. Siitä vain mopot peruskoulutukseen ja parin vuoden kuluttua taivaalle (ehkä). Rahat eivät vielä riitä Apollo-ohjelmaan, tosin.

Tutkimuslaitoksella hän heittää muutaman megataalan tutkimustyöhön, jotteivat Titanit kosahda jo laukaisualustalle. Ups, sekä Gemini-moduulia että Titan-kantorakettia on kumpaakin yksi liian vähän, joten ostoksille vain.

Hetken johtajamme harkitsee miljoonien tilastojen selailua, mutta ei inspiroi, joten hän siirtyy kauden lentoihin. Suunnitelmiin kuluu Mercury-kapselin maapallon kierto plus avaruuskävely sekä Marsin ohilento Surveyor-luotaimella. Kamat pultataan kasaan, aikataulu määrätään ja vuoro lopetetaan.

Kynnet kuluu

Vuoron loputtua lennetään suunnitellut lennot, joka onkin pelin jännittävin vaihe. Pikku



animaatiopätkien ja digitoitujen efektien sekä puheen kera alus nousee taivaalle. Mercury kiertää pallostamme, mutta voi! ilmakehään saapuminen ravistaa irti lämpökilven ja Cooperista tulee täysin kypsytetty. Maine kärsii miinus kymmenen pistettä. Mars-luotain sentään pääsee ilmaan, mitä nyt ohjaussignaali hukkuu kurssinkorjauspisteessä ja Surveyor suorittaa ohilennon Hevon Tuuttiin. Niin se kevät kuluu kiroillessa. Neukut onnistuvat ja korjaavat pistesaaliin ensimmäisestä pidennetystä maapallonkierrosta.

Päivän menuu

Pääsääntöisesti Buzz koostuu melkoisesta määrästä staattisia valikkoruutuja ja taustalla pauhaa pian kyllästyttävä musiikki. Toteutuksellisina kohokohtina toimivat avaruuslennot. Digitoidut pätkät ovat osittain pikkuisen suttuisia ja epäselviä (so what else is new?), mutta digitoitujen kommenttien tukemana luovat varsin tehokasta tunnelmaa. CD-ROM-versiossa sekä ääntä että kuvaa lienee rutkasti vielä enemmän.

Mutta eiköhän taas ole aika kurkistaa, mitä NASAn johtaja Nirvi puuhastelee?

Johtaja Nirviä on alkanut yhä enemmän jurppia puolen vuoden pelivuorot. Miksei kuukauden välein? Tai reaaliaikaisesti? Pieni askel olisi siis jättiharppausta parempi. Miksi minun pitää suunnitella lennot vuosi eteenpäin vain huomatakseni, että lennon miehistö ottaa pitkät tai lähtee lomalle? Miksei niitä voi suunnitella samalla vuorolla kun ne lennetään? Ja miksei peli edes varoita, ettei lentoja ole suunniteltu? Ja miksi niitä voi lentää niin vähän? Ja miksi niiden helvetin astronauttikakaroiden pitää viettää vuosi yhdessä ennen kuin ne voi edes pistää lennolle?

Miksi minun pitää valikkoviidakosta etsiä kissojen ja Laikojen kanssa sinne tänne ripoteltua tärkeää tietoa kaiken nollainformaation seasta? Miksei kukaan idioottisuunnittelijoista ole tajunnut pistää mukaan kattavaa yleisraporttia?

Ja ennen kaikkea, miksi tietokonepelissä tärkeimmässä asemassa ovat kynä ja miljoona kiloa paperia, joita on käytännössä pakko käyttää, ettei koko ohjelma leviä käteen heti?

Aldrinin tekijät eivät tunnistaisi ergonomiaa vaikka se tulisi kotiin käymään ja söisi heidän lapsensa. Jopa suurin osa tilastoista on niin hienosti laadittuja, että informaatiota saa tiristää puristimella. Minulta loppui niin motivaatio, järki, into ja velvollisuudentuntokin ennen kuun valloitusta. Ilmeisesti kahden vuoden kehittelytyö on mennyt valikkojen piirtelyyn.

Avaruudenvalloituksesta on aivan turhan vähän pelejä, ja vaikka Buzzissa on paljon hyvääkin, pelaajavihamielisyys ajaa pelaajan paremmin suunniteltujen tuotteiden pariin. Raskaan linjan strategisti saanee kyllä mahdollisesti pelistä huvia irti.

Asiasta kiinnostuneet (ja muutkin) painukoon videovuokraamoon hakemaan elokuvan Valiojoukko (The Right Stuff, ohj. Philip Kaufman, 1983), joka kertoo Yhdysvaltain avaruuslentojen alkuajoista. Tämä erinomainen elokuva on luotu nautittavaksi Buzz Aldrin's Race Into Spacen kanssa.

"Sput"-Nik Nirvi

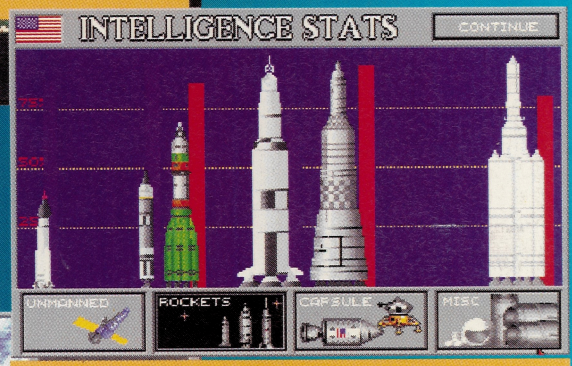
Interplay/EOA
PC (CD-ROM tulossa)
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib, SoundBlaster, Pro Audio Spectrum, Gravis UltraSound, Roland
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 16,5 Mt
Testattu: 486/50, SB



Ottaen huomioon sen, että joka pisteessä voi käydä huonosti, on miehitetty laskeutuminen Kuuhun helpommin suunniteltu kuin tehty.

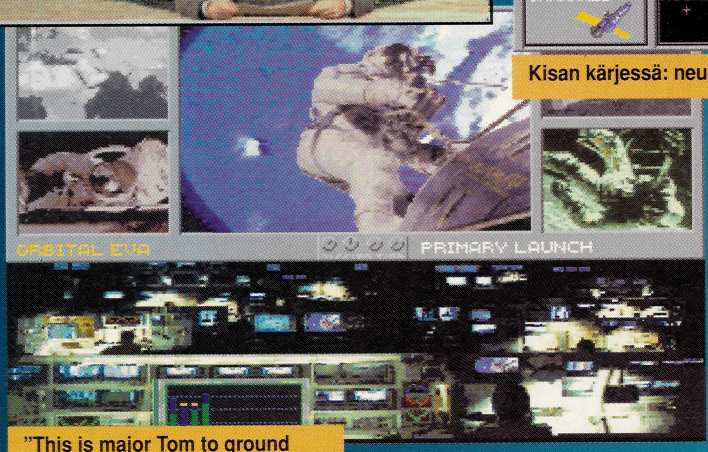


Jos vihreä (suoritus) ylittää sinisen (turvamarginaali), tapahtuu karmeita. Tämäkin lento onnistui hiuskarvan varassa.



Kisan kärjessä: neuvostoliittolainen avaruustekniikka.





"This is major Tom to ground control..." Yhdysvaltain ensimmäinen avaruuskävely.

Toteutus

Itse avaruuslennot digitoituine pätkineen ja samplattuine äänineen ovat kiehtovia, muuten mr. Menu on tehnyt ylitöitä. Tiedonhallinta on ergonominen painajainen.

Kynnys

Raskaille strategisteille.

Yhteenveto

Sekava toteutus pilaa lupaavan ja ainutlaatuisen pelin.

Strategiapeli



Hattutemppu

Olipa kerran jalkapallopeli nimeltään Kick Off. Suuresti sitä rakastettiin, kunnes perillinen oli ottava sen paikan: Kick Off 2 oli uusi jalkapallopelien kuningas. Koitti päivä, jolloin valta oli jälleen vaihtuva. Mutta uusi kuningas ei ollut sukua vaan vieraan maan valloittaja. Sensible Soccer riisti valtikan ikääntyneeltä kuninkaalta. Mutta nyt sen on ensimmäisen kerran on puolustettava valtaistuintaan vanhan kuningassuvun uutta perillistä vastaan.

Goal! on itse asiassa Kick Off 3, mutta ohjelmoija Dino Dinin loikkasi Virginille ilman oikeuksia tuohon maagiseen nimeen. Mikäpä uudessa nimessä, onhan peli saanut ilmaista mainosta niin kauan kun jalkapalloa on pelattu.

Ensi silmäys Goalin valikkoihin tuo mieleen ne kultaiset ajat, jolloin KO2:n pelilevyke lensi sängyn alle, jos hävisi MM-loppuottelun. Kenttätyyppejä on tutut neljä, tosin nyt ne ovat realistisempia. Ottelun keston voi säätää ja tuulen saa halutessa häiritsemään peliä. Tuomareita riittää lahjotuista liiankin virkaintoisiin ja vastuksen tasoa voi muuttaa.

Uusia optioita on paljon. Maalivahdin voi säätää imurin, inhimillisen ja ilmiön välillä. Perinteisen pystysuuntaan vierivän kentän lisäksi on mahdollista pelata vasemmalta oikealle ja näkymää kenttään pystyy muuttamaan kauko- ja lähikuvan välillä.

Joukkueita Goalissa on kiitettävästi, vieläpä oikeine kokoonpanoineen. Mukana on kymmeniä Euroopan seurajoukkueita sekä kattava otos maajoukkueita. Pelaajien taitoihin vaikuttaa kahdeksan tekijää, mutta käytännössä palloilijoiden tasoerot eivät ole niinkään riippuvaisia diagrammeista, vaan muista asetuksista. Edellä mainitun vaikeustason lisäksi joukkueita voi juoksuttaa viidellä nopeudella Vanhainkodin Valtista (VahVa) Luotijuna Pinkojiin (LuoPio).



Se on MAALI!

Kun pelaajat juoksevat kentälle, näkymä on etäisesti tuttu: nurmella seisoo lauma klooneja. Nämä geenioikut ovat kuitenkin suurempia ja paremmin animoituja kuin KO2:n kalmaläiskät ja kenttä on suhteutettu pelaajiin nähden oikein. Kun vihdoin tarttuu peliohjaimeen, on selvää, että Goal ei ole vain trimmattu Kick Off 2. Pelattavuus, vaikkakin näennäisesti sama, on läpikäynyt suuria muutoksia. Pallon hallinta on realistisempaa, sillä peliväline ei käännyttäessä karkaa monen metrin päähän. Oman lisänsä pelituntumaan tuo pelaajien kiihtyvä nopeus. Futarin vauhti kasvaa mitä pidemmälle tämä juoksee ja taas laskee, kun muutetaan suuntaa. Saattaa kuulostaa turhalta, mutta toimii hyvin ja lisää todentuntuisuutta. Kierrettä eli "aftertouchia" saa potkuihin, jos haluaa.

Kaikkein olennaisin ja hienoin osa pelattavuutta on ns. trap ball. Käytännössä termi tarkoittaa sitä, että pysähdytään pallon kanssa, kun joystickin nappia pidetään pohjassa. Tällöin pelaaja voi kääntyillä paikallaan pallo jalkansa alla ja miettiä, minne syöttää. Näin syntynyt syöttö menee millilleen pelaajalle, jolle se on tarkoitettu (ellei vastustaja ehdi väliin). Oikein hallittuna "trap" on mahdottoman joustava ja monipuolinen. Harjoittelemalla sen voi toteuttaa kesken juoksun eikä vain soveltaa kömpelösti irtopalloihin, kuten asian laita oli KO2:ssa. "Trapin" voi kytkeä vaikka vain silmänräpäykseksi sen sijasta, että seisoisi pitkään paikallaan.

Sivurajaheitoissa sekä kulma- ja vapaapotkuissa käytetään uutta lentoratasysteemiä. Potkun tai heiton pituus, korkeus ja suunta määritellään pisteviivalla. Vapaapotkutilanteissa voi muuria siirtää ja vaihtaa siinä olevien pelaajien määrää. Rankuissa ei enää suunnata potkua nuolella, mutta maalivahtia saa yhä ohjata. Luonnollisesti pelaajat voivat loukkaantua, mutta myös vain satuttaa itsensä, jolloin he pystyvät jatkamaan ottelua, tosin vaivoin. Taktiikoita ja pelureita saa vaihdella ja ottelun kohokohdat voi tallentaa levylle.

Titaanien taistelu

"Riittää jo löpinä! Meitä kiinnostaa vain, onko Goal parempi kuin Sensible Soccer." Hyvä on, mutta pelkäämmepä, että vastaus ei ole niin yksiselitteinen. Niin oudolta kuin se kuulostaakin, Goal ja SS ovat niin erilaisia pelejä, että niitä on vaikea verrata. Mikä toimii Sensissä, ei kävisi Goaliin ja päinvastoin. Kummassakin on paras mahdollinen ratkaisu niiden esittämään näkemykseen jalkapallosta. Se, että Goalissa ei näe yhtä paljon kenttää kuin Sensissä, ei ole haitta. Kentän koon oppii hahmottamaan ja pian peli sujuu mutkitta.

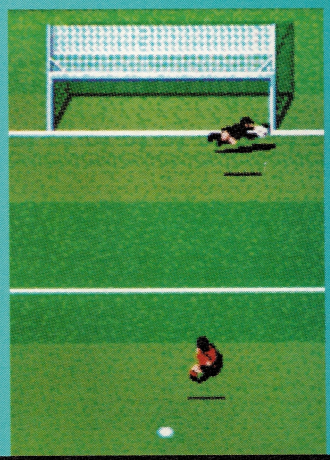
Siinä missä pelaaminen on Sensissä lähinnä edestakaisin juoksemista, tarjoaa Goal sinänsä realistisemman kuvan jalkapallosta. Peli ei kulje vain ylös ja alas, vaan läpi koko kentän. Syöttöpeli "trapin" avulla on todella vaikuttavaa ja jos sitä ei opi, Goalista ei saa lähimainkaan kaikkea irti.

Sensiblen maagisista luvuista Goalin pudottaa vain karumpi toteutus ja pelaamisen vähyys. Pelissä on vain itse muokattava liiga ja yksittäiset ottelut, mutta

toivottavasti Dini väsää datalevykkeitä. Sensi Soccerin omistaminen ei tarkoita sitä, että Goal pitäisi jättää kaupan hyllylle. Hyviä jalkapallopelejä ei koskaan ole liikaa ja Goal on erinomainen.

J. & P. Piira

Virgin
Amiga (ST ja PC tulossa)
Amiga 1 Mt, tukee lisälevyä
Testattu: A500, 1200



Toteutus
Goalissa on kaikkea mitä jalkapalloliltä voi odottaakin.

Kynnys
Ei yhtä helposti omaksuttava kuin Sensi Soccer, mutta täysin yhtä nautittava.

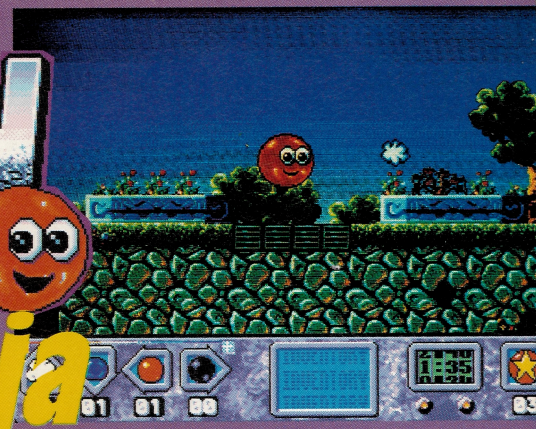
Yhteenveto
Ei, me emme syrji muita pelejä jalkapallon kustannuksella. Sille ei voi mitään, että tämän hetken pelattavimmat Amiga-pelit simuloivat miehiä nahkakuulan perässä.

Jalkapallopeli



PELIT purkki
90-1205757
PELIT HUIPPU

MORPH
Muutostiloja



Millenium
Amiga 500/600 (A1200, PC tulossa)
Muuta: A1200:ssa ohjelma näyttää vain demon
Testattu: Amiga 500

Erään tylsän koulupäivän jälkeen Morris Rolph, ystävilleen Morph, päätti vierailla tiedemiessetänsä luona. Hän oli keksinyt mtolekyylisiirtimen, joka toimi kuin Star Trekin siirtäjä. Morph asettui auliisti koekaniiniksi, mutta salama iski laitteistoon. Sen sijaan, että Morris olisi aineellistunut laboratorion toiselle puolelle, hänen molekylirakenteensa hajosi. Morphin ei auta muuta kuin uuden olotilansa, jossa hän kykenee muuttumaan vedeksi, kaasuksi, palloksi tai kuulaksi, turvin etsiä koneen osat sedän tontilta.

Morphissa on neljä tasoa, jotka on jaettu kuuteen kenttään. Kussakin on aikarajan puitteissa etsittävä koneen osa ja tie ulos. Näyttämöinä toimivat sedän labra, puutarha, tehdas(?) ja viemäristö. Peli on kuvattu sivulta ja näyttää hämäävästi tasohyppelyltä joka suuntaan vierivine kenttineen, mutta on itse asiassa omaperäinen ongelmanratkontapeli.

Morphin on edettävä muuttamalla muotoaan olosuhteiden mukaan. Pallo on kimmoisa ja pääsee useisiin paikkoihin, mutta kaikki terävä ja tuli puhkaisevat sen. Rautakuula pystyy murtamaan seiniä, mutta uppoaa veteen kuin... rautakuula. Vesitippa voi valua ritilöistä ja ahtaista paikoista sekä sammuttaa tulen, mutta liukenee veteen. Kaasu on kevyt ja leijailee jatkuvasti ylöspäin. Sekin pääsee ritilöiden läpi, mutta tuulettimet ja tuli ovat haitaksi.

Kullekin olomuodolle on rajoitettu määrä muuttumiskertoja, jotka vaihtelevat tasoittain. Lisäksi on yleinen muuttumiskerroin, jota ei saa ylittää, vaikka yksittäismuutoksia olisi jäljellä. Olomuotoa vaihdetaan kätevästi joystickilla, mutta aina sitä ei tarvitse tehdä itse. Kentissä on lämpöpattereita ja jääpaloja, jotka muuttavat Morphin olomuodosta toiseen ilman maksua. Esimerkiksi vesi höyrystyy lämmössä kaasuksi ja kaasu kiteytyy kylmässä nesteeksi. Kentiltä voi myös kerätä lisää yksittäisiä ja yleisiä muuttumisoikeuksia sekä erilaisia bonuksia.

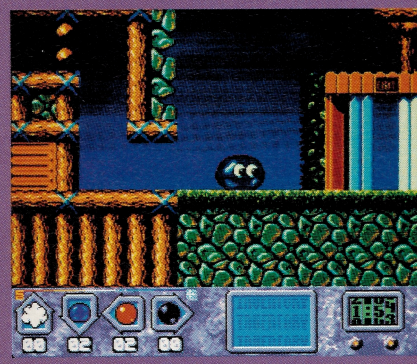
Morphissa ei ole koodisanasysteemiä, mutta sen korvaavat loppumattomat jatkomahdollisuudet. Kenttiä voi pelata niin kauan uudestaan, että ratkaisu löytyy ja välillä voi vaihtaa tasoakin. Jatkomahdollisuuksien rajattomuus on kaksipiippuinen juttu. Toisaalta se tekee pelistä helpon, mutta toisaalta on hyvä, että pystyy heti yrittämään uudelleen epäonnistumisen jälkeen, jotta tuntuma säilyy. Koodisanojen puute ei häiritse myöskään siinä suhteessa, että kaikki kentät täytyy aina pelata uudelleen läpi, sillä ne ovat inhimillisen kokoisia.

Viime vuoden lopulla ilmestyneestä demosta peli on huomattavasti kaunistunut. Grafiikka ei ole taiteen riemuvoitto, mutta on värikästä ja selkeätä. Olomuodot ovat hyvin animoituja ja ääniefektit tasokkaita.

Morph on siitä erikoinen peli, että se ei turhauta. Kun on tehnyt virheen, sen myös tiedostaa. Syy on peliohjaimen päässä, ei pelin suunnittelussa. Toki joissakin kentissä vaaditaan niin taidokasta joystickin käsittelyä, että oikein ihmettelee, ovatko tekijät todellakin tarkoittaneet sellaista ratkaisua. Tavallisesti kentissä on kuitenkin lukuisia ratkaisuvaihtoehtoja, mikä edesauttaa mielenkiinnon säilymistä ja estää osaltaan turhautumista.

Vuoden aikana Amigaan ilmestyneet puzzlepelit voi laskea yhden käden sormilla ja siksi onkin paikallaan, että Morph on mallikas katoavan(?) lajinsa edustaja.

J. & P. Piira



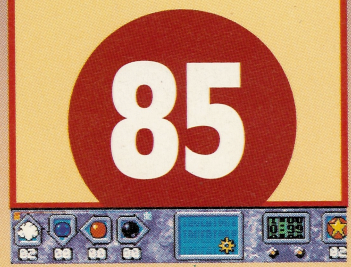


Toteutus
Selkeä grafiikka, hyvää animaatiota ja tasokkaat äänet.

Kynnys
Periaatteen oppii nopeasti.

Yhteenveto
Sopivan visainen, paikoitellen jopa yllättävän nokkela peli, mutta ei koskaan ärsyttävä. Morphin parissa viihtyy.

Puzzlepeli



Oopperan kummitus kävelee jälleen



Pariisin oopperatalon katsomo kohisee jännittyneiden ihmisten keskusteluista, onhan uuden kohutun oopperan ensi-ilta. Valot himmenevät ja hälinän vaiettua esitys vihdoin alkaa. Äkkiarvaamatta yleisöstä kaikuu naisen kirkaisu, joka pian vaimenee suuren kattokruunun murskautuessa katsomoon. Salin tyhjennyttyä ryhdytään etsimään syytä onnettomuudelle ja tutkimukset ajautuvat pian oopperassa työskentelevän etsivän, Raoul Montandin, harteille.

Klassikkoelokuvasta/kirjasta ideansa lainanneen pelin tapahtumat alkavat nykypäivän Pariisin oopperasta, jossa kuulu Oopperan kummitus on palannut terrorisoimaan kulttuurinharjoitusta yli sadan vuoden tauon jälkeen. Pelaajan ohjaaman Sureten etsivän Raoulin suorittamat tutkimukset alkavat saada outoja käänteitä, kun todisteet osoittavat kummituksen olemassaolon.

Seikkailtuaan pelin alkupuolen nykyisyydessä Raoul oudosti siirtyy ajassa taaksepäin vuoteen 1881, jolloin kummitus vielä todella elää ja on voimissaan, sekä uhkaa kaapata oopperan uuden tähden Christinen. Nopeasti käy ilmi, että estääkseen tulevaisuuden onnettumuuden täytyy Raoulin pelastaa Christine ja kohdata kummitus.

Sujuva systeemi

Return of the Phantom on järjestyksessä toinen MicroProsen tuottama seikkailupeli ja se käyttääkin samaa MADS-systeemiä kuin ensimmäinen peli Rex Nebular. Yleisilmeeltään systeemi muistuttaa LucasArtsin SCUMMia ja onkin melkein yhtä nopea ja mukava käyttää, hiirellä siis.

Keskustelutuokioita pelissä on keskimääräistä vähemmän, mikä ei kuitenkaan menoa pahemmin haittaa. Vaikka sanan säilän säihkyessä Raoul saa valita sanottavansa ruudun alalaitaan ilmestyvästä valikosta, ei pelaajalla silti ole paljonkaan kontrollia keskustelujen suhteen, sillä typerimmätkin vaihtoehdot täytyy yleensä käydä läpi.



Synkät katakombit saavat hermot pinnalle.

Helppo nakki

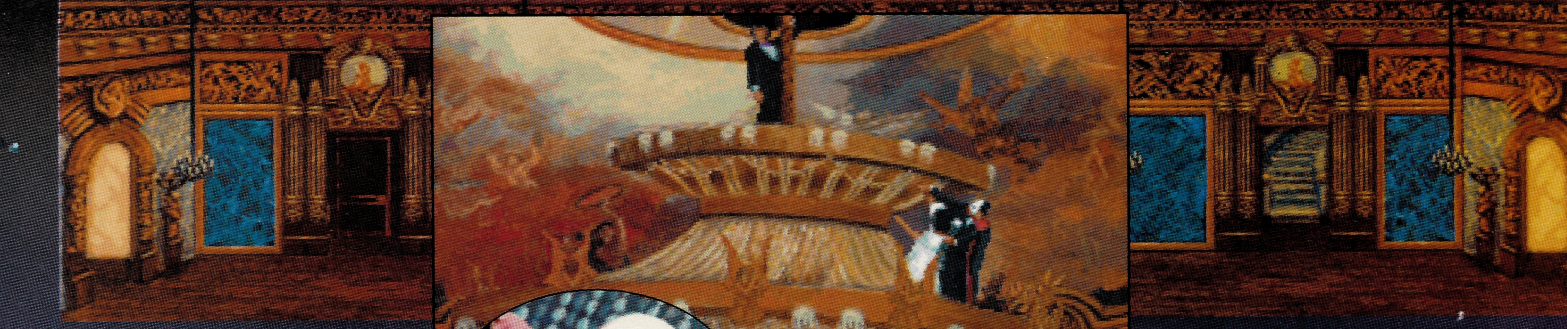
Paketin takakannen ja mainosten mukaan pelaajaa odottaa kiehtova ja vaativa etsiväseikkailu, jossa Oopperan kummitusta metsästetään erilaisia johtolankoja etsiskellen. Valitettavasti todellisuus ei kuitenkaan ole aivan näin kirkas, sillä Return of the Phantom ei ole etsivämysteeri, vaan melko tavallinen, mutta silti mukava seikkailupeli. Vaikka pelin voi pelata kahdella eri vaikeustasolla, aloittelijalla ja haastavalla, eivät vaikeammankaan tason ongelmat vaadi ruudinkeksijää läpipeluuta varten. Etenkin alkupuolen ongelmat muodostuvat pääosin vain oikeaan paikkaan kävelystä tai oikealle henkilölle puhumisesta, myöhemmin mukaan tulee sentään hitunen oikeaakin seikailua kuten esineiden käyttöä ja tutkimista.

Seikkailija saa kuitenkin niellä karvaan kalkin, kun seikkailu kaikkien suruksi päättyykin juuri, kun sen parissa on todella alkanut viihtyä. Pelin kulku on selvästikin suunniteltu niin, että se suorastaan työntää pelaajaa oikeaan suuntaan ja päätelmiin. Tämän voi tietenkin mieltää myös hyväksi asiaksi, mutta tältä valmiiksi viitoitetulta polulta ei ole mitään mahdollisuuksia tehdä harha-askelmia. Jos peliin jostain maagisesta syystä jää jumiin, ei pelaajalla ole muita ongelmia ratkottavana, vaan paikalleen jämähdetään ja kunnolla.

Loppupuolella peliä Raoulin urhea ohjastaja törmää seikkailun tylsimpään kohtaan, nimittäin oopperan katakombeihin, jotka hetken harhailun jälkeen alkavat epäilyttävästi muistuttaa tunnelmaltaan King's Quest 5:n aavikkosekoilua. Onneksi Raoul ei sentään kuole joka välissä, mutta muuten laaja sokkelo on suomeksi sanottuna helvetillisin viritys, jonka olen koskaan läpi

Älä lue!

Hädän hetkellä Ratkaisu katakombeihin:
o,y,o,y,y,v,o,o,o,o,v,v,y,y,v,y,o,y,o,y,o,o,a,o,o,o,o,y,y,y,v,v,v,y,o.
Yhdistelmä vipulukkoon katakombeissa: 5,18,9,11.



kolunnut, ja ilmeisesti yritys pidentää muuten hyvin lyhyttä peliä.

Ongelmista täytyy mainita yksi tosi tympeä viritys, nimittäin 26 vivun systeemi, josta täytyy keksiä oikea neljän vivun yhdistelmä. Tämä löytyy vihaamastani labyrintista, eikä siihen keksi vastausta muuten kuin kokeilemalla. Väärästä yhdistelmästä heittää Raoul veivinsä, joten yrittämistä on riittämiin.

Tunnelma katossa

Ensimmäisenä pelissä kiinnittää huomiota sen kaunis grafiikka, joka sopii peliin kuin nyrkki silmään ja luo mukavaa taustatunnelmaa Oopperan kummituksen jahtaamiseen. Värit ovat kautta linjan pehmeitä pastellisävyjä vanhan oopperarakennuksen hämäriä nurkkauksia ja käytäviä hienosti maalaillen. Rakennus on suurimmilta osin siististi piirretty, jopa muuten kammottavat katakombit ovat katseltavan synkkiä ja kosteita. Muutamissa paikoissa piirrosjälki vaikuttaa hieman suttuiselta, mutta yleisesti seikkailu on ilo silmälle.

Animaatio Phantomissa on aivan oma lukunsa, sillä siihen MicroProsen pojat ovat ilmiselvästi pistäneet kovan painon. Eri hahmojen liikkeet ovat todella sulavia ja realistisen tuntuisia, erityisesti ihastuin Christinen hameen lainehtimiseen hänen kävellessään. Hahmot on digitoitu videolta, ja jälki on myös sen näköistä. Kahdessakin mielessä, sillä paitsi realistisia, hahmot ovat myös hivenen suttuisia. Epämiellyttävin piirre on hahmojen hitaus. Raoulilta kävely huoneen toiseen laitaan kestää hetken, mutta onneksi animaation yli saa hypättyä välilyöntiä painamalla.

Seikkailun äänipuoli on myös hyvin hoidettu, ja peli tukee jopa Rolandin ja SoundBlasterin yhteiskäyttöä. Pelin kirkkomaiset urkutaustat pääsevät kunnolla oikeuksiinsa vasta Rolandin kautta kuunneltuna, mutta myös SoundBlasterin tuottamaa musiikkia kuuntelee mielikseen, sillä jylheät kirkkourut on onnistuttu Blastikallakin toistamaan yllättävän hyvin. Paikasta riippuen musiikki vaihtelee hieman, mutta suurimman osan se kuitenkin pysyy melko samankaltaisena eli kauniina.

Tietenkin pelissä on myös digitoituja efektejä, kuten Kummituksen mielipuolinen nauru ja naisen kirkaisu. Sampleja on sopivasti ripoteltu pitkin peliä ja ne tekevät oman osansa tunnelman luomisessa. Niitä on kuitenkin melko vähän, joten enemmästäkin olisin ollut iloinen.

Mukava jälkimaku

Seikkailun suurin plussa on eittämättä sen kiehtovan goottilainen tunnelma, johon uppoutuva pelaaja nopeasti unohtaa ajan kulun ja nukkuminen saattaa jäädä vähemmälle. Ainoa särö fiiliksessä on Raoulin salaperäinen siirtyminen nykypäivästä 1800-luvulle, tapahtumaa kun ei pahemmin selitellä ja tiedonjanoinen pelaaja jää ihmettelemään tapahtunutta.

Kummituksen paluun peluun jälkeen jää mieleen pyörimään ristiriitaisia mielikuvia. Päällimmäinen niistä kuitenkin on, että peli on auttamatta joko aivan liian helppo tai lyhyt. Pelaaja jää harmittelemaan mukavan pelin pikaista loppumista ja olo on kuin pikkulapsella, jonka tikkunekun joku julkimus on vienyt. Karsea katakombiverkosto ja lyhyt peliaika laskevat Return of the Phantomin loistavuutta, mutta silti en voi väittää, etten olisi viihtynyt Oopperan kummitusta jahdatessani.

Tapio Salminen

MicroProse
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib(Gold), SoundBlaster(Pro), Covox Sound Master, PAS(16), Roland
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 9 Mt
Muuta: 2 Mt RAM (480 kt EMS)
Testattu: 486/66 8 Mt SB Roland

Toteutus

Kaunista grafiikkaa ja mukavaa musiikkia siisteillä efekteillä. Hyvä käyttöliittymä.

Kynnys

Ei vaadi ruudinkeksijän älykkyyttä, mutta paikoitellen pitkää pinnaa sitäkin enemmän.

Yhteenveto

Mukava peli, joka loppuu aivan liian lyhyeen. Pelihistorian hirvittävin katakombi.

Seikkailupeli

84





Kaunista ja tahmaista

Olipa kerran hullu lelukauppias, joka riemastutti kaupungin lapsia tappavilla leluillaan. Tämä umpikiero ryöväri ja murhamies täytti kummitustalonsa kellaria myöten toinen toistaan merkillisimmillä arvoituksilla ja puzzleilla. Taloon aikoinaan kutsutut kuusi vierasta ratkovat yhä haamuina puzzleja. Vain pelaaja eli seitsemäs vieras puuttuu...

CD only, please

The 7th Guest on noin seitsemänsadan megan (kyllä, 700!) CD-peli. Mukana on oikeiden näyttelijöiden digitoituja esiintymisiä, minuuttikaupalla puhetta sekä tietysti CD:lle tallennettua musiikkia. Äänikortin jo pitkään omistaneena luulin olevani paatunut alkudemojen kuuntelija, mutta Seitsemännen vieraan CD-äänellä varustettu alkudemo aiheutti pahanlaatuisen tajunnanlaajentuman. Vaikka äänikorteissa on olevinaan CD:n tasoinen ääni, ei aidon CD:n dynamiikalle vedä mikään vertoja!

CD-tekniikka näkyy heti myös grafiikassa: talon käytävillä liikuttaessa näkymä todella siirtyy portaattomasti seuraavaan huoneeseen – ja vielä tarkassa super-VGA näyttötilassa! Silmiähivelevän kaunis kummitustalo on ammattitaitoisten taiteilijoiden mestarinäyte. Nerokkailla yksityiskohdilla täytetty talo on tehty taidokkaasti yhdistelemällä ray tracing -grafiikkaa ja digitoituja kuvia.

The house of many puzzles

Pelaajan eli seitsemännen vieraan tehtävänä on ratkaista talon puzzlet, joita löytyy lukuisa määrä talon eri huoneista. Kaikkiin puzzleihin ei pääse heti käsiksi, vaan ne on ratkottava tietyssä järjestyksessä. Vaikka the 7th Guest vaikuttaakin aluksi seikkailupeliltä, kyse on itse asiassa seikkailupeliympäristöön liitetyistä puzzleista.

Omaperäisiä ja hauskoja puzzleja löytyy ympäri taloa, kaukoputkesta, keittiön kaapista tai vaikkapa maton alta. Helpoimmasta päästä on esimerkiksi ruokasalipuzzle: kakun jakaminen niin että kaikille tulee sekä kakkua että koristeita. Vaikeitakin puzzleja löytyy: shakkipulmalla ei voi olla ratkaisua – vai onko?

Usein huoneeseen tultaessa käynnistyy aitojen näyttelijöiden esittämä interludi, josta saattaa saada vihjeitä puzzlen ratkaisuun. Rasittavasti kerran käynnistettyä näytöstä ei saa millään katkaistua kesken.

Pahempi moka on, että puzzlejen ratkaisu on tappavan hidasta puuhaa. Korostetun hitaat animaatiot näyttävät ensimmäisellä kerralla hyvältä, jatkossa ne vain ärsyttävät. Monet puzzlet ratkookin paljon nopeammin kynän ja paperin avulla.

Päämenusta saadaan esiin kartta, josta näkyvät ratkaistut alueet. Kun kaikki puzzlet on pelattu läpi, siirtyy peli demomoodiin jossa voi ratkoa puzzlet uudestaan omassa järjestyksessä, mikäli jotakuta moinen hupi kiinnostaa. Hyvä piirre on kirjastosta löytyvä vihjekirja, jolla saa vihjeen puzzlen ratkaisuun.

Ainakin erilainen seikkailupeli

Vaikka seikkailupelifanaatikot voivatkin pettyä pelin tyylistä, minusta The 7th Guestin idea on virkistävän omaperäinen. Jos käyttöliittymä olisi parempi ja puzzlejen ratkaisu nopeampaa, olisi peli huippulaatua. Silti The 7th Guest on jo myynyt niin paljon, että jatkoa on tulossa. Paremmalla käyttöliittymällä, please.

Suuri osa pisteistä tulee näyttävyydestä ja käytetystä tekniikasta eikä niinkään itse pelin ideasta. Alkulumous haihtuu pian ja Seitsemäs vieras enemmän turhauttaa kuin ihastuttaa. Miksi ihmeessä esimerkiksi päämenun pitää tulla niin hitaasti esille? Tai miksei jorinoita ja esityksiä voi katkaista esimerkiksi hiiren näpäytyksellä?

On tämä silti älyttömän hyvännäköinen tekele ja niukin naukin hankinnan arvoinen tuotos CD-ROMin omistajille. Ja vaikka The 7th Guest ei ole sittenkään se odotettu CD-tekniikan läpimurtopeli, on CD-ROMin potentiaali nyt kuitenkin nähty – muiden pelien tehtäväksi jää tehdä varsinainen läpimurto.

TJ Talasmaa

Trilobyte / Virgin Games
PC CD-ROM
Näyttö: Super-VGA, MCGA
Ääni: SoundBlaster & Pro, PAS-16, Adlib Gold, Roland MT-32
Ohjaus: H
Kiintolevy: 5 Mt
Muu: CD-ROM
Testattu: 486, SoundBlaster 16 ASP, tuplanopeuksinen CD-ROM



Toteutus
Käsittämättömän hyvää grafiikkaa ja ääntä, lähes pilattu kehnolla käyttöliittymällä.

Kynnys
Puzzlet sopivan vaikeita, itse pelaaminen helppoa.

Yhteenveto
Visuaalisesti parasta sitten Comanchen jälkeen! Kuinkahan hyvän seikkailupelin tästä olisi saanut?

Seikkailupeliltä näyttävä puzzlepeli

80

V for Victory – Market Garden

Operaatio Kauppa-puutarha



Liittoutuneiden vuonna 1944 käynnistämä Operaatio Kauppapuutarha oli saksalaisille valopilkku niin synkeiden loppuvuosien keskellä. Olivathan teutonit saaneet enemmän tai vähemmän turpiinsa molemmilla rintamilla jo muutaman vuoden ajan, ja nyt vuoden 1944 syksyn tullessa paettiin Ranskasta parasta mahdollista vauhtia. Saksalaisten tilanne Kauppapuutarhan aikoihin tuntui toivottomalta ja jopa länsirintamalla toimivat saksalaiset kenraalitkin olivat sitä mieltä, että loppu on lähellä.

Montyn tempaus epäonnistuu

Koska sota näytti jo lähes voitetulta, luultiin että vain kourallinen saksalaisia erottaa Liittoutuneet lopullisesta voitosta. Yleisen sodanvastaisuuden kasvaessa Liittoutuneiden johto oli suostunut Montgomeryn uhkarohkeaan suunnitelmaan siepata sillanpääasema Reinin toisella puolella Arnhemin kohdalla.

Hyökkäys alkoi 17. syyskuuta, ja sen kärjessä olivat Englannissa sijaitsevista tukikohdista lähetetyt kaksi amerikkalaista ja yksi englantilainen maahanlaskudivisioona. Huonon sään takia joukot laskeutuivat kahden SS-panssaridivisioonan keskelle, joiden olemassaolosta ei kukaan tiennyt.

Lautapelin tuntua

V for Victoryn Market Gardenin skenaarioissa rämmitään Arnhemin alueen liejukossa. Koska alueella kulkee monta kanavaa, taistelut käydäänkin useimmiten tukevasti linnoitettujen silta-alueiden läheisyydessä.

Maahanlaskuoperaatioiden vaarallisuus sekä puolustajalle että hyökkääjälle tulee varsin kouriintuntuvasti esille, esimerkiksi 1. Maahanlaskudivisioonan tuho -skenaariossa nähdään mallisuoritus täydellisesti päin ahteria menevästä operaatiosta. Suositellaan pelattavaksi saksalaisten puolella.

Suuria muutoksia pelin moottoriin ei ole tullut, Market Garden näyttää samalta kuin aikaisemmatkin V for Victoryn osat. Tuttuun lautapelimäiseen tyyliin operaatiokartat perustuvat heksapohjaisiin karttoihin, joissa kussakin heksassa (kuusikulmiossa) voi olla tietty määrä yksiköitä. Pelin yksi "heittovuoro" on jaettu kolmeen vaiheeseen: siirtovaiheessa liikutetaan yksiköitä heksasta toiseen, taisteluvaiheessa samaan heksaan tunkevat erimerkkiset yksiköt taistelevat ja lopuksi tietokone kertoo kuinka kävi.

Käytössä on erilaisia pataljoonia tai komppanioita, joista jälkimmäisiä kannattaa käyttää lähinnä tunnustelijoina aitojen tiedustelijoiden puuttuessa. Aselajeja on hyvä valikoima: pioneereja voi käyttää vesistön ylitykseen, panssareilla vahvistetaan maajoukkojen hyökkäystä ja ilmatorjuntajoukkoja sijoitellaan komentopaikan läheisyyteen.

Myös joukkojen moraali, väsymys ja huolto on huomioitu. Tämän johdosta mottistrategia toimii laskuvarjomiehiä vastaan usein paremmin kuin suora toiminta: vihollisjoukko ympäröidään tiukasti, parin tunnin välein ammutaan tykistökeskitys tai pyydetään ilmaisku – muutaman päivän kuluttua voi ottaa vastaan antautumisia.

Dummkopf, mein Herr!

Tekoäly on muista sotapeleistä tuttua tasaisen yllätyksetöntä mekaniikkaa. Esimerkiksi hämäyshyökkäyksiä, koukkauksia selustaan, huoltoreittien katkomisia tai vaikkapa komentopaikkojen valtauksia on turha odottaa ja tietokone toimii lähinnä nappulansiirtoautomaattina.

Toisaalta hyvänä puolena historiallinen tarkkuus on V for Victoryn kolmannessakin osassa hyvin tärkeässä asemassa, ja tekijät ansaitsevat kunniamaininnan pelin mallittamisesta aitoihin tapahtumiin. Yksiköiden koostumus, vahvuudet sekä erityispiirteet ja toimintatavat on huomioitu hyvin – esimerkkinä vaikkapa erot tykistön käytössä saksalaisten ja englantilaisten välillä.

Kunnollinen kaksinpeli puuttuu

Kauppapuutarhaa voi pelata joko sakemannien tai liittoutuneiden puolella, konetta vastaan tai kaverin kanssa vuorotellen. Kaksinpeli vuorotellen on lähinnä teoreettinen vaihtoehto, tuskinpa kukaan jaksaa odotella kun toinen käskyttää kaikki sata pataljoonaansa. Harmittavasti kaksinpelimahdollisuus kahdella koneella modeemin tai suoran kaapelin välityksellä ei ole mahdollista.

Kun kerran aito kahden koneen peli puuttuu, olisin kaivannut toimivampaa tekoälyä ja tarkempaa analyysiä rintamatilanteesta. Vajavaisuuksistaan huolimatta kyseessä on kuitenkin parasta kovan linjan sotastrategiapeliä mitä on nähty sitten Harpoonin, joten Market Garden on pakkohankinta – vaikkakin lähinnä paremman puutteessa.

TJ Talasmaa

Three Sixty Pasific/EOA
PC
Näyttö: Super-VGA
Ääni: SoundBlaster, Adlib
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 5 Mt
Muuta: väh. 386SX ja 4 megaa muistia, VESA-ajuri Super-VGA-näyttöä varten
Testattu: 486, SoundBlaster



Toteutus
Erittäin toimiva ja näyttävä käyttöliittymä, vienosti musiikkia ja ääniä.

Kynnys
Manuaalia joutuu lukemaan ahkerasti muutamia tunteja ennen kuin tajuaa mitään. Tämänkin jälkeen joutuu oppaiden pariin palaamaan usein.

Yhteenveto
Kelvollinen strategiapeli paremman puutteessa.

Strategiapeli

86

Ja lonkero maistuu...

●● Maniac Mansionia pelataan jatkyvasti, vaikka se ilmestyikin jo vuosia sitten. Mutta nyt: tarina jatkuu...



"Tohtori Fred yrittää valloittaa maailmaa päästä sojottavine tuntosarvineen..." Ei vaiskaan, kysymys on tohtori Fredin kehittämistä älykkäistä lonkeroista, jotka alunperin olivat mustekalan lonkeroitten pätkiä.

Pelastakaa lonkero!

Tohtori Fred jatkaa omituisia kokeitaan. Tekevälle tietenkin sattuu ja eräänä päivänä Fredin salaperäinen laite päästää saastetta vieressä virtaavaan jokeen. Janoinen lemmikkilonkero siemaisee purosta suullisen vettä ja voila! Purppuranpunaisesta lonkerosta tulee huippuälykäs, huippuvallanhimoinen hirviö, joka aikoo valloittaa maailman. Nopeasti Fred vangitsee sekä hirviölonkeron että sen kaverin vihreän lonkeron ja aikoo tuhota ne. Mutta Bernardin vanha kamu vihreä lonkero kuitenkin ehtii lähettää Bernardille "apua!"-viestin.

Bernard syöksyy kavereineen paikalle ja saakin vapautettua lonkerot, vain huomatakseen tehneensä hirveän virheen: purppuralonkerolla on edelleen maailmanvalloitussuunnitelmia. Onneksi tohtori Fred on suunnitellut aikakoneen eli Chron-O-Johnin. Ja niinpä tohtori Fred ja Bernard ystävineen päättävät pelastaa maailman – eilen.

Aikakoneen testaaminen tosin on jäänyt vähemmälle, ja niinpä kone heittää Bernardin kaverin hevirokkari Hoagien 200 vuotta ajassa taaksepäin, toisen kaverin Lavernen 200 vuotta ajassa eteenpäin ja palauttaa Bernardin itsensä nykyaikaan. Samalla kone tietenkin hajoaa. Tehtävä on yksinkertainen: sekä Hoagien että Lavernen on saatava koneeseensa virtaa ja Bernardin on hankittava timantti saadakseen kaverinsa siirrettyä aikakoneella takaisin. Siinä sivussa on kuitenkin pelastettava yksi kappale maailmoja lonkeron "käsistä"...

Ammattitaitoisen hauskaa

LucasArts Gamesiin voi luottaa. Jälleen kerran Lucas on tehnyt huippuhauskan, huippumielenkiintoisen ja kaiken lisäksi huippuhelppokäyttöisen pelin, joka on yksinkertaisesti pakko pelata siltä istumalta läpi.

Day of the Tentacle eli Maniac Mansion 2 on täynnä upeita oivalluksia, hauskoja jippoja ja riemukkaita tapahtumia. Kaikki on kuvattu sarjakuvamaisesti ja välianimaatiot muistuttavat hämmästyttävän paljon piirrettyjä filmejä. Peli jopa puhuu koko alkudemon ja osan välianimaatioista ihan oikeiden näyttelijöiden voimalla.

Kaiken lisäksi juoni on hyvä ja tehtävät sopivan loogisia. Eteenpäin pääsee alussa hyvinkin helposti ja joka esineelle löytyy ihan oma paikkansa, kuinka hullulta se sitten tuntuukin.

Aikansa kutakin

Itse asiassa kyseessä on siis kolme seikkailua ja seikkailijaa, jotka toimivat suht itsenäisesti, mutta pystyvät aikakoneen vessan kautta siirtämään kamaa toisilleen. Kun yhden kanssa jää jumiin, voi toisen kanssa jatkaa, sillä usein kamoja, jotka löytyvät menneisyydestä, pitääkin käyttää tulevaisuudessa ja päinvastoin.

Hoagie joutuu aikaan, jolloin Yhdysvaltain perustuslakia rustattiin. Mukana ovat niin John Hancock, Thomas Jefferson ja George Washington, kuten myös Benjamin Franklin. Asiassa on vain yksi pikku mutta: Franklin ei vielä ole keksinyt sähköä, jota tarvitaan aikakoneeseen.

Lavernen ajassa taas ihmiset ovat lonkeroitten lemmikkieläimiä ja orjia, joiden kesken järjestetään muun muassa kauneuskilpailuja. Tämä kammottava tulevaisuudenkuva pitäisi estää, ja se vaatii nykyajassa olevan Bernardin kanssakäymistä tohtori Fredin hullun perheen kanssa.

Koska jokainen pelin henkilö on omassa ajassaan, tuon ajan tapahtumat tietysti vaikuttavat toisen aikaan. Esimerkiksi jos menneisyydessä hakkaa puun poikki, se häviää tulevaisuudestakin.



miset, kaikki näkyvät hahmon naamalta. Lisäksi jos ohjaamansa henkilön jättää hetkeksi rauhaan, Hoagie alkaa röyhtäillä, Laverne purra kynsiään ja Bernard raapia päätään. Day of Tentaclen alkutekstit ovat muuten ainoat, jotka olen katsonut kahteen kertaan.

Tapansa mukaan LucasArts on heitellyt mukaan hykerryttävän paljon sisäpiirin vitsejä. Pelistä löytyy viittauksia niin Star Warseihin, Monkey Islandeihin kuin Loomiinkin. Onpa mukana LucasArtsin omaa henkilökuntaakin, kuten myös vinkkipuhelimen puhelinnumero. Tällä kertaa keskustelut eivät kuitenkaan ole niin hauskoja kuin varsinaiset tapahtumat.

Day of the Tentacle voittaa Monkey Islandit animaation runsaudella, mutta häviää verbaalisessa hauskuudessa. Indy & Atlantiksen Tentacle voittaa mennen tullen: kuolla ei voi, mukana ei ole alipelejä erilaisten kulkuvälineitten ohjailuna ja ongelmat ovat enemmän ainakin meikäläisen mieleen. Mutta kokonaisuudessa harvalla pelitalolla on meriittilistallaan näin upeita pelejä viimeisen parin vuoden aikana. Lonkero maistui todella hyvältä.

Tuija Linden

LucasArts Games/U.S. Gold
PC, CD-ROM
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro, Roland
Ohjaus: J, H (N)
Kiintolevy: noin 14 Mt
Testattu: 386/25, SoundBlaster Pro ja CD-ROM

Toteutus
Hengästyttävän paljon animaatiota, digitoituja ääniä, musiikkia, huumoria...

Kynnys
Sisään pääsee heti, irti ei.

Yhteenveto
Upeasti toteuttu nautittavan hauska seikkailu, joka todistaa jälleen LucasArtsin voiman.

Seikkailupeli

PELIT HUIPPU

92

Vain pakki puuttuu

Sarjaan Nerokkaat ideat kuuluu Hullun Edin huoneesta löytyvä PC. Se nimittäin sisältää vanhan Maniac Mansionin kokonaisuudessaan. Peli toimii aivan normaalisti, eli pelin voi tallentaa ja palata myöhemmin takaisin, kun varsinaisen seikkailun jatkaminen ei enää kiinnosta. Siis kaksi peliä yhden hinnalla! (Maniac Mansion vie muuten yhtä paljon tilaa kuin Monkey Island kakkosessa kuolleen kokin muodonmuutosanimaatio!)

Käyttöliittymä on vanha tuttu SCUMM. Ainoa muutos on kursorin muuttuminen käytettävän esineen näköiseksi. SCUMM itse toimii edelleen kuin ajatus: ei tarvitse opetella, sen oppii heti.

iMuse-tekniikalla toteutettua musiikkia on paljon. Joka henkilöllä on oma tunnusmelodiansa, minkä lisäksi joka paikka, jopa moni tapahtuma on saanut oman biisinpätkänsä. LucasArts on myös vihdoinkin keksinyt digitoidut efektit, joita onkin melkoinen määrä. Jopa vessan vetäminen on digitoitu.

Animaatiota on todella runsaasti. Virnuilut, punastumiset, hämmästy-



TORNADO

Maata nuollen välillä kuollen

Domarkin Harrier Assaultia lukuunottamatta brittisimut ovat jo kauan menneet metsään. Mutta Digital Integration tekeekin niukasti metsän yläpuolella liihoittavan simun, joka saman tien ponnahtaa huippusimujen joukkoon.

Kauan tekeillä olleen Tornadon pääosassa on brittien oma kaksipaikkainen kääntyväsiipinen hyökkäyskone, joka tuli kuuluisaksi viimeistään Persianlahden sodan näyttämöllä, jossa sillä tehtiin onnistuneita hyökkäyksiä Irakin maakohteita vastaan. Tosin sodan ensimmäiset Irakin kaappaamat sotavangit olivat myös Tornado-pilotteja.

Nopeasti ja matalalla

Panavia Tornado GR.4 IDS on pitkälle erikoistunut hyökkäyskone, joka on aina asejärjestelmiä ja elektroniikkaa myöten tehty hyvin nopeita, hyvin matalalla lennettäviä hyökkäyksiä varten. Kääntyvät siivet, monipuoliset tutkat ja ohjelmoitava autopilotti pitävät huolta siitä että pommit menevät minne pitääkin.

Koneen navigointijärjestelmä on kuin risteilyohjuksessa. Lentokoneen muistissa on digitaalinen kartta, johon suoraan alaspäin osoittava tutka jatkuvasti vertaa koneen sijaintia. Autopilotin ohjauksessa Tornado voi lentää täydellä nopeudella muutaman kymmenen metrin korkeudella tarkkaan maaston piirteitä seuraten, jolloin lentäjä ja aseupseeri voivat keskittyä muihin tehtäviin.

Pelissä on mukana myös Tornadon ilmapuolustusversio 3F ADV, maastoa seuraavan tutkan ovat korvanneet keskimatkan AA-ohjukset. Sen verran kankea kone Tornado kuitenkin on, ettei sillä ole juurikaan mahdollisuuksia muita moderneja hävittäjiä vastaan.

Hyvin suunniteltu on puoliksi tehty

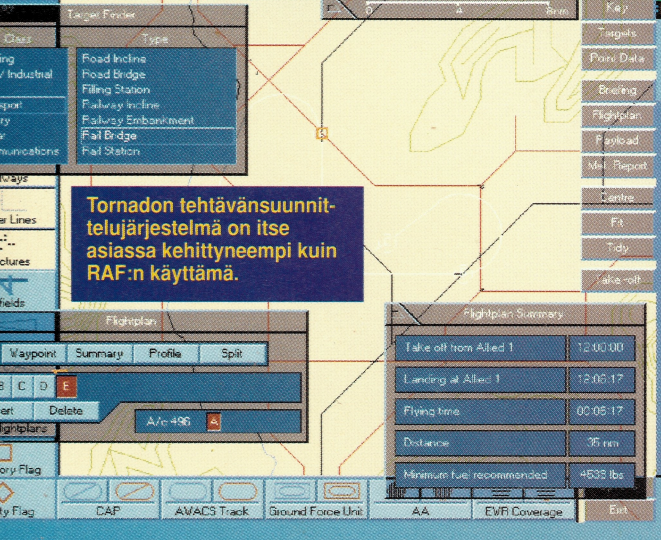
Tornado nöyryytti kokenuttakin tietokonepilottia sysäämällä silmille niin valtavan tietopaketin, että itse lentäminen tuntui ensin sulalta mahdottomuudelta, varsinkin kun brittikoneiden HUD-symbologia eroaa melkoisesti jenkkikoneista. Pelin mukana tulevan yli kolmesataasivuisen manuaalin tutkiminen on pakko. Onneksi peliin pääse sisälle vähitellen asian kerrallaan opettelemalla, mutta ensimmäiseksi lentosimulaattoriksi Tornado saattaa kuitenkin olla turhan raskas.

Tehtäviä tarjotaan simulaatioista aina täyteen kampanjaan, jossa pelaaja itse määrää maalit ja suunnittelee tehtävät. Lisäksi mukana on kaksinpeli modeemin tai sarjakaapelin välityksellä. Outoa kyllä, kaksinpelissä ei voi jakaa samaa konetta, vaikka kysymyksessä onkin kaksipaikkainen lentokone.

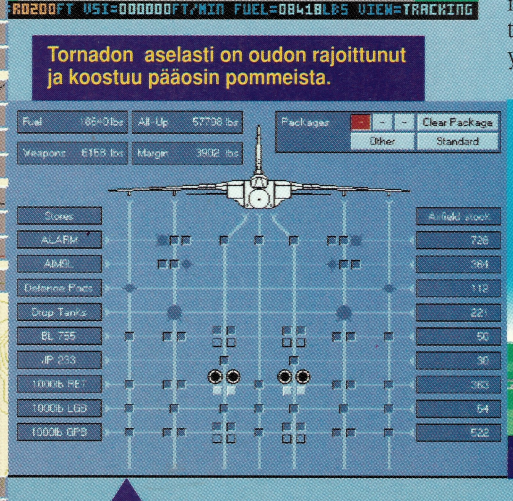
Kaikista piloteista pidetään kirjaa ja omia kampanjoita on turha yrittää suunnitella ennen kuin on osoittanut taitonsa valmistehtävissä. Tehtäviä menestyksekkäästi suorittamalla saa ylennyksiä ja vähitellen va-



Tornado muuttaa lentokentän perunapelloksi.



Tornadon tehtävänsuunnittelujärjestelmä on itse asiassa kehittyneempi kuin RAF:n käyttämä.



Tornadon aselasti on oudon rajoittunut ja koostuu pääosin pommeista.



ALARM odottaa tutkasignaalia.

paammat kädet johtaa omaa laivuettaan. (Mukana on kapteeni deFault, jolla saa lentää mitä tahansa).

Tehtävien suunnittelu on tehty monipuoliseksi ja tarkaksi. Syytäkin, sillä monen koneen ilmaiskuissa täytyy ajoittaa iskut sekunnilleen ja kartoittaa lentoreitit hyvin tarkkaan maaston ja vihollisen toiminnan mukaan. Ohjelma osaa tutkia ja analysoida uhat, tutkapeiton, tunnetut vihollisten sijainnit ja antaa niistä varsin kätevät raportit. Laivueensa saa jopa hajotettua tilapäisesti. Itse asiassa tehtävien suunnittelussa kuluu helposti enemmän aikaa kuin itse lentämisessä. Muiden lentosimulaattoreiden tekijät voisivat ottaa mallia Tornadosta, yhdenkään simun suunnitteluosio ei ole päässyt edes likimain samalle tasolle.

Uhkaava taivas

Kaksipaikkaisen koneen ohjaaminen yksin on kiireistä puuhaa, sillä sekä pilotin että aseupseerin paikat ovat varsin täynnä näyttöjä ja mittareita. Lentoonlähtökin on tarkempaa kuin normaalisti. Jollei siipien ja laippojen asento ole vauhtiin nähden oikea, rankaisee simulaattori tunaroinnista herkästi. Lentokentän lähestyminen ja laskeutuminen onneksi hoituu hyvin pitkälle autopilotin avulla, joskin on aina mahdollista että vihollinen on hyökännyt kentälle, jolloin kraatereiden väistely aiheuttaa harmaita hiuksia.

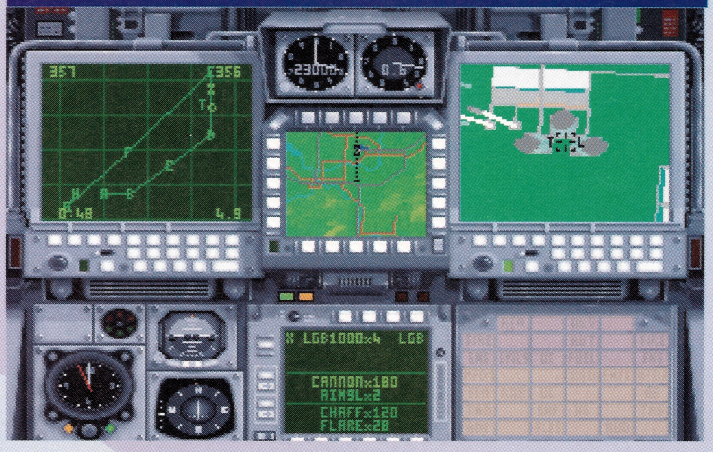
Tornado on jäykkä ja kankea kone lentää, onneksi suurimman osan lentämisestä hoitaakin älykäs ja ohjelmoitava autopilotti. Taistelu- ja hätätilanteissa tietysti tarvitaan ohjaussauvaa ja nopeita refleksejä, mutta muu aika ilmassa kuluu erilaisten tutkanäyttöjen seuraamisessa, asejärjestelmien valmistelussa ja pommituksen valmistelussa.

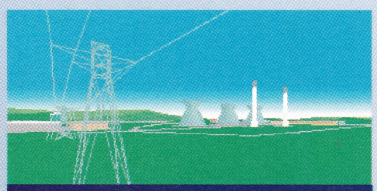
Pienehköön asearsenaaliin kuuluu pari poikkeuksellisen mielenkiintoista systeemiä. Lentokenttien tuhoamista varten on 2500 kiloa painava säiliö, joka ripottelee kiitoradalle kymmenittäin pinnan alla räjähtäviä pommeja ja sadoittain miinoja aiheuttaen varsin näyttävää tuhoa. Tutkiin hakeutuva ALARM on hauska yllätys vihollisen ilmatorjuntamiehille, ohjus nimittäin osaa roikkua laskuvarjolla vihollisten päällä odottaen paljastavaa tutkasignaalia. Maverick-tyypistä ilmasta-maahan-ohjusta ei Tornadossa ole, joten pommittaminen tulee opittua.

Tornadon maailma on erittäin uskottava. Maasto on vaihtelevaa ja kaupungit sekä tukikohdat ovat täynnä yksityiskohtia. Tuhottavista maaleista ei todellakaan tule pulaa ja mukava piirre on se, että sodan kulku riippuu paljon siitä, milloin ja millaisia kohteita tuhoaa. Esimerkiksi isku huoltoyhteyksiin tai varastoihin hidastaa armeijoiden etenemisen kummasti. Maasota on jatkuvasti käynnissä ja myös omat joukot antavat kyytiä liian röyhkeiksi heittäytyville vihollisko neille. Mehukkain tehtävä ehkä on Decapitation, jossa tarkoituksena on päästää päivältä vihollisen poliittinen johto.



Pilotin ja aseupseerin työpisteet. Aseupseerin näytössä TIALD-laserpommitusjärjestelmä, jolla saa pommin vaikka postiluukkuun.





Yksityiskohtaista vektorigrafiikkaa.

Ihanat laserit

Allekirjoitan edellisen, joskin arvostan grafiikan korkeammalle, mieluummin 25 mailin näkyvyys kuin Gouraud-varjostettua lähimaastoa. Ja laserpommitusjärjestelmä vei sydämeni. Kuivakkuudestaan huolimatta Tornado liittyy huippulentosimujen pikkuruiseen joukkoon.

Nnirvi

Brittiläistä puisevuutta

Pelin ulkoasua voisi kuvata lähinnä tarkoituksenmukaiseksi. Grafiikka ja äänet eivät loista erinomaisuudellaan, mutta ovat kyllä varsin selkeitä. Räjähdyksiin ja muihin efekteihin tekijät olisivat voineet panostaa hieman enemmän, nyt ne jäävät kovin vaisuiksi. Onnistunutta osumaa ei juhlisteta komeilla räjähdyssarjoilla, mutta onneksi erilaiset pommit tekevät edes hieman erilaista tuhoa. Tavanomaisen grafiikan voi antaa anteeksi jo siksi että se liikkuu erittäin sulavasti. Matalalla lennettäessä vauhdin tuntu ollaan saatu aikaan erinomaisesti.

Pyrkimyksenä on ilmiselvästi ollut tinkimätön realistisuus joka ikävä kyllä paikka paikoin verottaa pelattavuutta. Peliin on jäänyt kummallisia lapsuksiakin. Vaikka useimmat lennot suoritetaan monen koneen voimin, silti taivaalla joutuu olemaan tuppisuuna. Minkäänlaista radioliikennettä ei ole mukana, vaikka taivaalla on AWACS-koneita ja siipimiehiä mustanaan. Pahasti jää kaipaamaan Falconin siipimiesten riemunkiljahduksia ja muita kommentteja.

Tehtävien jälkipuinti on jätetty hieman arvailuksi. Vaikka suunnittelu ja lennonvalmistelu ovat seikkaperäisiä, jälkipeli jää kovin vaatimattomaksi. Kylmästi ilmoitetaan omien ja vihollisten tappiot sekä ylimalkaisesti niiden aiheuttamat vaikutukset. Jotain näyttävämpää jää tässäkin kaipaamaan.

Pienistä puutteistaan huolimatta Tornado on ensiluokkainen. Vauhdikkaita ilmataisteluja on turha hakea, mutta nippelihullut, kokeneet tietokonepilotit saavat paljon aihetta iloon. Tehtävät ovat todella haastavia ja vaativat huolellista suunnittelua ja pilkuntarkkaa lentämistä onnistuakseen. Näennäisestä toiminnan puutteesta huolimatta tylsyys ei pääse iskemään, SA-Mit sitäkin useammin.

Kaj Laaksonen

Digital Integration
PC
Näyttö: VGA
Ääni: SoundBlaster, Adlib, Roland
Ohjaus: N, H, J, FCS
Kiintolevy: 8,3 Mt
Muuta: DOS 5.00, 1 Mt RAM, 386 tai parempi
Testattu: 486/33, SB



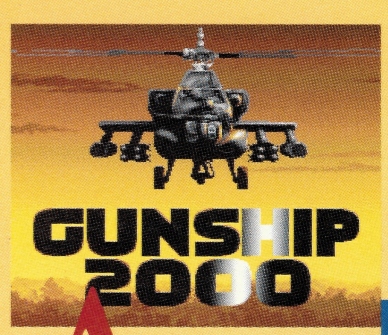
Toteutus
Valintaruuduissa grafiikka erinomaista ja selkeää. Muu grafiikka on hyvää vektorigrafiikkaa ilman sen kummempia hienouksia.

Kynnys
300-sivuinen manuaali täytyy sekä lukea että ymmärtää. Ei aloittelijoille.

Yhteenveto
Kiireesti Tornadon ohjaimiin jos muut lentosimulaattorit ovat tuntuneet helpoilta tai epärealistisilta.

Lentosimulaattori

88



Ilmojen aselaivat





Amiga-piloteilla ei ole ollut hurraamista viime aikoina. Tarkemmin ajateltuna ne harvat lentosimut, joita PC-kaverille kehtaa näyttää, ovat jo keränneet paksun pölykerroksen vuosien saatossa. Tähän valitettavaan tilanteeseen on nyt tullut parannus, sillä Gunship 2000 on vihdoinkin ilmestynyt Amigaan, eikä viipynyt matkalla kuin kaksi ja puoli vuotta. Ehkäpä se poikkesi Bermudan kolmion kautta. Oli miten oli, pitkä odotusaika ei ole ollut turha.

MicroProsen tarkka helikopterisimulaatio päästää pelaajan seitsemän taisteluhelikopterin ohjaimiin kahdella sotanäyttämöllä, Keski-Euroopassa ja Persianlahdella. Kaikkien suosikkikopteri AH-64A Apachen lisäksi mukana ovat AH-1W SuperCobra, OH-58D Kiowa Warrior, UH-60K/L Blackhawk, AH-6G Defender, AH-66A Comanche ja AH-64 Longbow Apache. Toimiupseerille avautuvat vain viiden ensimmäisen ohjaamot, mutta luutnantti pääsee ottamaan tuntumaa komanssiin ja kapteenina testataan apassin isoveljen tulivoima.

Punanahat sotapolulla

Harjoitus on luonnollinen ensiaskel, jonka jälkeen siirrytään yksittäistehtäviin. Kun pelaajan taidot ovat vakuuttaneet iskuryhmän komentajan, annetaan mahdollisuus johtaa laivuetta, mikä onkin GS2000:n ydin. Tällöin taivaalle nousee viisi helikopteria. Pelaaja johtaa raskasta yksikköä, johon kuuluu kaksi siipimiestä, ja kahdesta kopterista koostuvaa kevyttä yksikköä ohjailllaan komentamalla sen johtajaa. Jokaiselle kopterille voi antaa myös yksilöllisiä käskyjä. Käskyjä ei ole monta, mutta ne kattavat kaiken tarpeellisen. Kaikki tämä hoidetaan lennon aikana karttaruudusta. Tietenkin siipimiehille saa valita helikopterit ja aseistuksen sekä myös palkita heidät onnistuneista suorituksista. Mikäs siinä, ovathan he kiitettävän toimeliaita ja suhteellisen älykkäitä.

Muutaman tehtävän jälkeen päästään itse asiaan, eli kampanjaan, jossa ei enää lennetä toisistaan riippumattomia irrallisia tehtäviä. Jokainen toimi, onnistuipa tai ei, vaikuttaa sodan kulkuun ja helikoptereiden sekä aseistuksen saatavuus vaihtelee tehtävästä toiseen.

Lentojätkä

Oletetaan, että kaikki edellä kerrottu on teoreettisella tasolla mukavaa ja monipuolista, mutta käytäntöhän jokaista kiinnostaa. Mitä iloa olisi hiotuista taktiikoista, jos peli tuntuisi emuloivan lähinnä kulmikasta kilpikonnaa krapulassa? Iloksi todettakoon, että käytännössä Gunship 2000 on yhtä nautittava kuin paperilla. Peli on kauttaaltaan korkeatasoisesti ohjelmoitu eikä kärsi tyypillisistä PC:stä Amigaan -käännöksien virheistä.

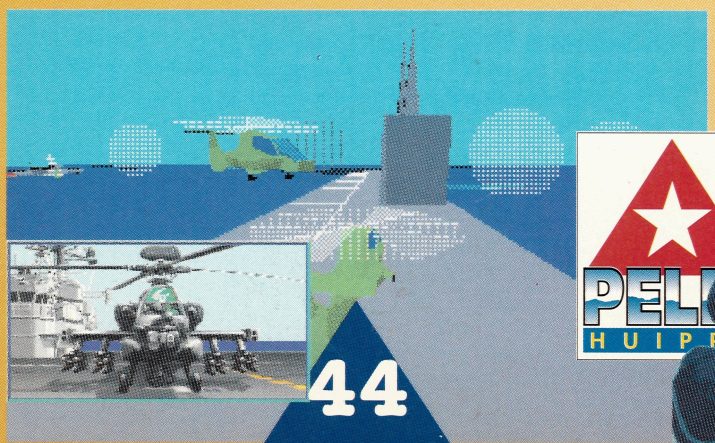
Gunshipin vektorigrafiikka voi PC-maailmassa olla vanha vitsi, mutta Amigassa sitä ei sovi ylenkatsoa. Maisemat vierivät nopeasti ja pehmeästi, eikä horisontti kallistu 45 astetta kerrallaan. Vaikka "topografinen 3-D", jota peli käyttää, ei ole maailman monimutkaisinta ja yötehtävät eivät ole mielenräjäyttäviä, välittää peli tarpeeksi uskottavan kuvan maailmasta pilotin kypärästä nähtynä. Ääniefektit ovat kohtalaisia ja kakkospilotti, jonka voi halutessaan säätää hoitamaan asesysteemejä tai puolustusmekanismeja, pärskii puhetta tiuhaan tahtiin.

Yksi G2000:n parhaita puolia on se, että sen omaksuu helposti. Peli sopii keltanokista veteraaneille, sillä realismin voi lukuisin muuttujin säätää juuri sellaiseksi kuin haluaa. Realistisimmillaan helikopterin lentämiseen vaikuttavat kaikki ilman kosteudesta lämpötilaan. Helpolla tasolla tottuu siihen, että kopterin korkeuteen eivät käännökset ja muu vaikuta, mutta vaikealla tasolla voivat panssarit rutista, jos ei ole tarkkana liikkeissään. Onneksi ohjekirja kertoo kaiken lentämisen saloista.

Ainoa asia, mikä Amigan G2000:sta puuttuu, on videonauhuri, mutta sillä ei ole merkitystä pelin kannalta. Pieniä parannuksiakin on, esimerkiksi omien ampumat ohjukset näkyvät tutkassa. Huolellinen käännöstyö hyvästä helikopterisimusta takaa sen, että Gunship 2000 on Amigan paras lentosimulaattori.

J. & P. Piira

MicroProse UK
Amiga 1 Mt, tukee lisälevaria/kiintolevyä (muistia väh. 1,5 Mt)
Kiintolevy: 3 Mt
Testattu: A500 3 Mt + kiintolevy, A1200



PELIT purkki
90-1205757
Demo Pelit-BBS:ssä!

Toteutus
Toimiva vektorigrafiikka ja hyvä tuntuma helikopteriin.

Kynnys
Jos joku ei Gunshipistä löydä itselleen sopivaa vaikeustasoa, se ei ole pelin vika.

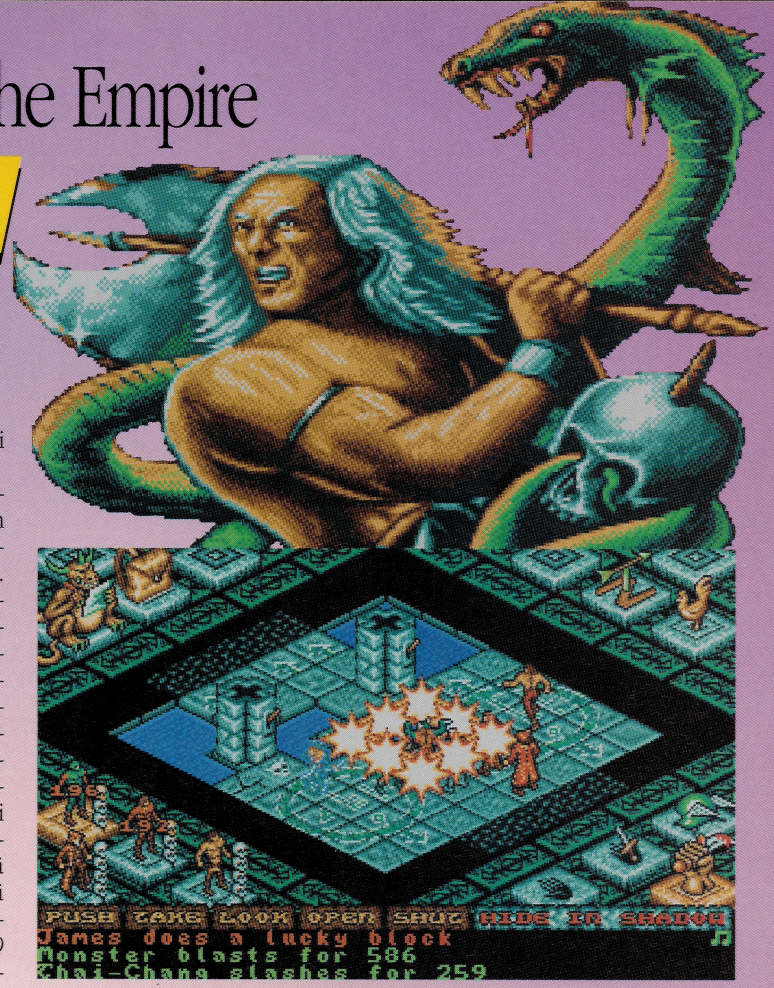
Yhteenveto
Turhia kiemurtelematta, Amigaan ei parempaa lentosimulaattoria rahalla saa. (Eikä millään muullakaan!)

Lentosimulaattori



Worlds of Legend: Son of the Empire

Sarja jatkuu samana



Alkuperäisestä Legendistä on kulunut jo reilusti yli vuoden päivät. Arvon seikkailijat istuvat iltaa lähipubissa ja tylsistyvät hyvää vauhtia, kun yllättäen vieras astuu sisään.

Imperian keisari, joka sattumoisin on ryhmän ninjan isä, on murhattu. Moinen ei sovi seikkailijoidemme oikeustajuun, joten he lähtevät kostoretkelle. Ei kovin omaperäinen, mutta ihailtavan realistinen perusta juonelle. Motiivina kostonhimo on paljon uskottavampi kuin oireyhtymä nimeltä "vastustamaton halu vapauttaa maailma pahasta", josta suurin osa keskiajan seikkailu-orientoituneesta väestöstä tuntui pelien perusteella kärsivän.

Edellisen Legendin karaistuneen tappajapoppoon saa imaistua uuteen seikkailuun vaivatta, koska Son of Empiren porukka on täsmälleen sama kuin Legendissä: berzerkki, ninja, riimumestari ja trubaduuri. Vanhalla joukkiolla ovat niin rahat, kokemuspisteet kuin riimumestarin riimutkin yhä tallessa. Jos ryhmää ei ole tai löydy, sellainen on helposti luotavissa.

Taistelua käydään reaaliajassa, eli yhteenotot ovat parhaimmillaan todella näyttäviä kahden joukkion takoessa toisiaan ja taikojen singahdellessa ympäri aluetta. Jokaisella hahmolla on oma erikoiskykynsä, josta on yhteenotoissa hyötyä: ninja voi muuttua näkymättömäksi, berzerkki räimiä hirvioitä apinan raivolla ja trubaduuri auttaa kavereitaan soittamalla heidän ominaisuuksiinsa hetkellisesti vaikuttavia melodioita. Riimumestari korvaa sekä normaalin papin että maagin, koska hänellä on niin parantavia kuin massatuhoa tekeviä taikoja.

Seikkaileminen tapahtuu pääosin luolastoissa, joissa edellisen osa tyyliin sitten selvitellään puzzleja ja etsitään avaimia hiki hatussa.

Taikasysteemistä sitä tuntemattomille: ideana on hieman Dungeon Masterin (rauhoitu, sydän) tyyliin rakentaa taiat osista. Taiat koostuvat riimuista ja niihin liittyvistä taikakomponenteista. Jokainen riimu kuvaa jotain taian ominaisuutta, eli esimerkiksi normaalin magic missilen vastine rakennetaan yhdistämällä riimut "nuoli" ja "vahinko". Loogista. Riimuja saa ostamalla, komponentteja voi lisäksi löytää luolistoista. Loitsut sekoitetaan ennen käyttöä, ja niitä voi olla kerrallaan käytössä kymmenen erilaista, joista kutakin voi sekoittaa valmiiksi 99 kappaletta. Täyteen ladattu riimumestari onkin melkoinen tappokone. Hänen kokemuksensa tai tasonsa ei mitenkään vaikuta taikomiseen, vaan kaikki on kiinni ällistä ja porukan rahatilanteesta – riimut maksavat paljon.

Hieman ärsytti se, että maastossa vaeltaessaan joutuu koko ajan kaivamaan kulkulupia esiin, eivätkä siellä mellestävät, toisiensa kanssa sodassa olevat sotilasryhmät tappele keskenään. Kaupungit vaihtavat omistajaa tiuhaan tahtiin, ja koko sodasta jää vaikutelma päämäärättömästä hosumisesta. Kuolema on pikkujuttu, temppeleissä saa henkiinherätyksen ilmaiseksi ja luolista löytyy regenerointialustoja. Onnipisteet tosin tippuvat rajusti prosessissa, mutta kuitenkaan peli ei ole menetetty vaikka 75 prosenttia porukasta potkaisisi tyhjää.

Outoa kyllä, Legend 2 on suora kopio juuri halpapelinä ilmestyneestä edeltäjästään. Legendin systeemi on hyvä, mutta kyllä pikkuhiomista kaivattaisiin sinne tänne. Niin kiintolevykuin lisälevaritukikin puuttuvat yhä (!) eikä levyistä saa tehtyä varmuuskopiota normaalein keinoin.

Kyllä Son of Empireä mielellään pelattua tuli, mikä todistaa, ettei peli ainakaan huono ole. Toivon kuitenkin hartaasti, ettemme aitoon SSI-tyyliin saisi lähiaikoina ihailtavaksemme kymmentä tusinaa Worlds of Legend -sarjan peliä, jotka eroavat toisistaan vain juoneltaan.

Kimmo Veijalainen



Mindscape
Amiga 500–4000, PC
Amiga-versio toimii 0,5 Mt muistilla
Testattu: A500



Toteutus
Viimeistä piirtoa myöten sama kuin edeltäjässään, eli hyvä lukuunottamatta idioottimaisia kopiosuojauksia ja tukea ainoastaan yhdelle korppuasemalle.

Kynnys
Pelaaminen sujuu kuin itsestään.

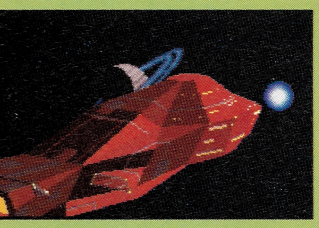
Yhteenveto
Seikkailu on hieman monotonista, mutta muuten mielekästä, jos äänet on kytketty pois päältä.

Roolipeli

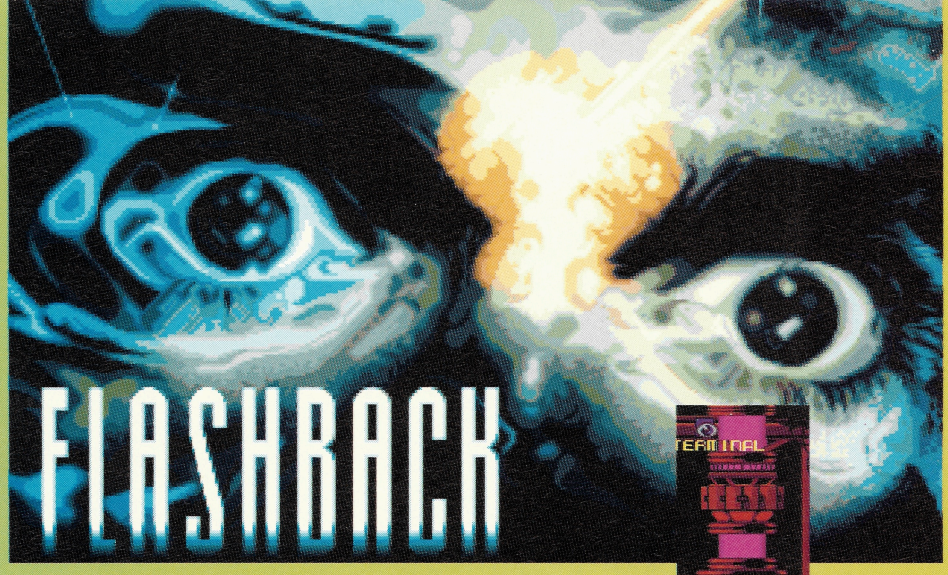
83

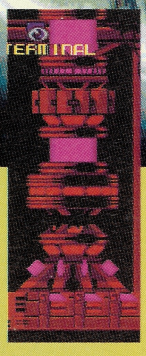
Demo Pelit-BBS:ssä!

PELIT purkki 90-1205757







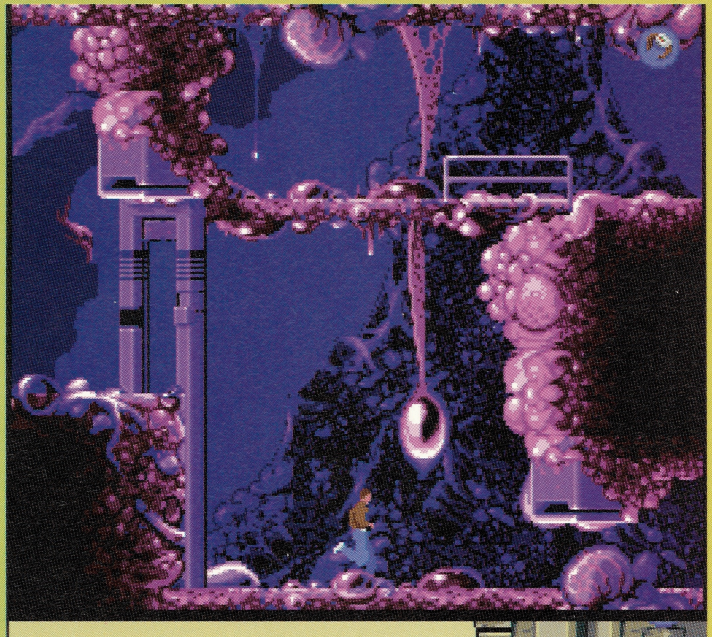


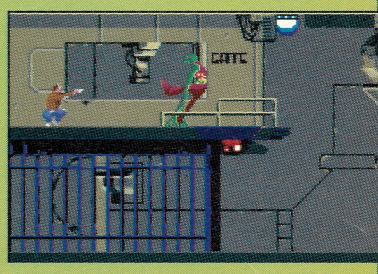
Pikseli-kidutusta

Ranskalaisen Delphinen uutukainen on saanut vaikutteita sellaisista scifi-elokuvista kuin Blade Runner, Running Man, Total Recal ja Terminator 2. Ensimmäisestä lainataan replikantit, toisesta verinen TV-show, kolmannesta muistilla pelleily ja viimeisestä muotoaan muuttava robotti. Tuloksena ei voi olla muuta kuin hitti – mutta onko se hyvä?

Galaktisen turvallisuuspoliisin nuori agentti Conrad Hart herää Maan siirtokunnan, Titanin, keinoviidakossa. Painostava ilmasto ei yhtään auta sitä asiaa, että Conradin pää tuntuu kerrassaan tyhjältä.

Epäonnekseen Conrad oli nimittäin tyttöystävänsä kanssa saanut selville, että useampikin Maan mahtimiehistä onkin planeetan valloitusta havittelevia avaruusolentoja. Tarina ei kerro, miten oliot saivat vihiä löydöstä, mutta tyttöystävä katoaa ja Conrad yritetään murhata. Vahingosta viisastuneena agenttimme kopioi muistinsa ja lähettää sen ystävällensä Ianille Titaniin. Lopulta Conrad kaapataan ja hänen muistinsa tyhjennetään. Olioiden kahvitauolla Conrad pakenee ja seuranneen takaa-ajon jälkeen rysähtää avaruusskootterilla Titanin pinnalle.







Cliffhanger

Flashback **ei** ole Another World 2, vaikka käyttääkin polygoneihin perustuvaa animaatiotekniikkaa. AW:ssa oli lähinnä kyse vain oikeasta ajoituksesta oikeassa paikassa ilman muita vaihtoehtoja. Videolta elävöitettyä Conradia sen sijaan ohjataan kuin mitä tahansa toimintapelihahmoa, mutta tämä agentti ei kuitenkaan ole ihan tavallinen iso-Arska-klooni.

Sen lisäksi, että Conrad kävelee, juoksee ja hyppii läpi yksittäisistä ruuduista koostuvan pelimaailman, kykenee hän riippumaan sormistaan, kiipeilemään ylös- ja alaspäin ja tekemään kuperkeikkoja. Loppumattomin ammuksin varustetun pistoolin Conrad vetää näyttävästi takkinsa suojista ja hiipii ase valmiina toimintaan.

Viidakosta selviydyttyään saapuu Conrad varsinaiseen siirtokuntaan, jossa hän saa muistinsa takaisin (hassua, omissa muistikuvissaan Conrad on tiedeopiskelija, mutta Delphine on muuttanut juonta hänen selkänsä takana). Ainoa keino palata maahan on voittaa matkalippu ”tapa tai tule tapetuksi” TV show'ssa. Osallistumiseen vaaditaan henkkarit, mutta väärennetyt sellaiset maksavat maltaita. Rehtinä kansalaisena Conrad kerää rahat kasaan tekemällä töitä, joita saa työautomaateista.

Voitettuaan tulevaisuuden Speden Spelit pääsee Conrad Maahan ja törmää yökerhon kellarissa avaruusolentoihin. Hui, ne ovat vihreitä, liskomaisia ja pystyvät muuttamaan muotoaan! Agentti vangitaan, mutta ei kauaa jaksa kunnioittaa isäntiensä vieraanvaraisuutta. Conrad ajautuu olentojen orgaaniselle emäälukselle ja lopun kaikki arvaavatkin. (Muuten, se tyttöystävä ei löydy.)

J. & P. Piira

Delphine/U.S. Gold
Amiga 500–3000, PC
Amiga 1 Mt, tukee kiintolevyä
Kiintolevy: 3 Mt
Testattu: A500 + kiintolevy/A1200



Hampaat irvessä

Delphinen uutukainen oli taatusti yksi kesän odotetuimpia pelejä, antoihan Another World jo melko mukavan näytteen ranskalaisfirman uusista suunnitelmista. Peli ottaakin pelaajan tiukasti otteeseensa heti alusta alkaen, eikä käsi meinaa millään eksyä virtanappulan suuntaan.

Vaikka kontrollit ovatkin aluksi hankalat, kotvan kuluttua pelaaminen alkaa sujua kohtuudella. Pelihahmo on hyvin animoitu, joskin reaktionopeus on kuin hidastetusta filmistä. Aluksi tämä ei haittaa. Vähitellen peli kuitenkin paljastaa luonteensa; kyseessä on sekoitus Prince of Persiaa ja Rick Dangerousta, mikä ei välttämättä ole kovin hyvä yhdistelmä.

Pelissä suorastaan hekumoidaan äkkikuolemilla ja muuten vain pirullisilla kohdilla. Silti hinku edetä (ja saada seuraava salasana) on yllättävänkin kova. Salasanat ovat kuitenkin turhan harvassa. Pelitilanteen tallennus muistiin kenttiin ripoteltujen save-palkkien kohdalla ei tunnu riittävältä lohdutukselta.

Lopputulos on mukaansatempaava "yritän vielä kerran" -pelikokemus, jota ei tosin voi suositella kellekään tervejärkiselle. Puolenkymmenen salasanan jälkeen minun kärsivällisyyskuppini tuli täyteen. (...vai tuliko??...aaargh!)

Jos joku lukijoista vääntää tämän pelin läpi vaikeimmalla vaikeustasolla todistettavasti koko ajan hymyillen ilman yhtä kirosanaa, hän saakoon diplomin ja Pelit-lehden lahjana ratsupiiskan ja käsiraudat.

JTurunen

80



The Lost Action Hero

PELIT purkki 90-1205757

Englantilaisissa lehdissä Flashback on kerännyt huikeita pisteitä ja kyllä peli pelkästään grafiikan perusteella kehut ansaitsikin, muuta valittamista ei ole kuin paikoitellen heikonlaiset taustat. Vanha klisee "grafiikka ei tee peliä" ei kuitenkaan Flashbackin kohdalla voisi olla osuvampi. Delphine on joskus todennut, että jos heillä on jokin este, se ei ole Amiga, vaan mielikuvitus. Valitettavasti se on totta, sillä mielikuvitus on loppunut kesken.

Delphinen alaa ovat olleet seikkailupelit ja Flashback on jo toinen yritys toimintapelien saralla. Vaikka on esineiden keräämistä ja käyttöä sekä vähän puhumista, ei varsinaista vuorovaikutusta pelimaailman kanssa löydy. Seikkailuna Flashback on siis samaa luokkaa kuin ikivanhat 8-bittiset arcade-adventuret, mutta entä toimintapelinä?

Conradin ohjattavuudessa ei ole mitään vikaa, hahmoon on enemmän tuntumaa kuin samantyyppisessä Prince of Persiassa. Upeasti animoitu liikevalikoima ja ensimmäinen taso luovatkin kuvitelman, että Flashback on hyvä, mutta jo toisella tasolla kulissit alkavat sortua. Osio Titanin sisuksissa on turruttavan tylsää ja pitkäveteistä edestakaisin juoksemista ja koko peli yhä pahenevaa nanopikselin tarkkuudella hyppimistä.

Pelitilannetta ei voi edes tallentaa levylle, vaan tasoille on sijoitettu muistiintallennuspisteitä. Tasokooditkaan eivät auta siihen, että yksittäinen osio pitää pelata yhdeltä istumalta läpi. Kun yksi pikselinviilausongelma on selvitetty, alkaa toiminta, jota valitettavasti kestää loppuun saakka. Luulisi, että on hauskaa ammuskella olentoja riekaleiksi ja ihailla Conradin notkeutta. Mutta kuuluuko toimintapeliin eteneminen loputtomien yritysten ja erehdysten kautta?

Varsinkin kun Conrad ei voi ampua kuvaruudun ulkopuolelle, mutta viholliset voivat! Tai olennot pystyvät ampumaan suojakenttänsä läpi, mutta sankari ei! Loputon paluu edelliseen tallennuspisteeseen (Conradista on näes tsiljoona replikanttia) tai tason alkuun alkaa koetella mielenterveyden rajoja.

Jos toiminta on pielessä, niin ei Flashback logiikallakaan loista. Titanin siirtokunnan ja maan yökerhon arkkitehtuuri tuo pikemminkin mieleen Ryhmä-X:n harjoittelusalin kuin ihmisille suunnatun ympäristön. Portaat ja sen sellaiset puuttuvat tyystin. Tuskin evoluutio kehittää ihmisiä 200 vuodessa hämähäkkimiehiksi. Miksi Conrad saa löydetyllä henkilökortilla työluvan, mutta ei voi osallistua sillä Death Toweriin? Maassa ei ole ihmisen ihmistä, joten turhaan avaruusoliot juoniansa punovat. Maaosuudessa jos missä olisi tarvittu seikkailupeliotetta, sillä nyt siinä ei ole selkeätä päämäärää, kunhan mennään eteenpäin. Vastaavia mustia aukkoja pelin juoni on niin täynnä, että jopa Super Mariot vaikuttavat nerokkailta.

Paul Cuisset on pelisuunnittelijana takautuva. Hänen ensimmäinen pelinsä Future Wars on yhä Delphinen paras tuote. Sen juoni oli erinomaisesti kirjoitettu ja täysin looginen, joten ei voi muuta kuin ihmetellä, miksi Flashback on näinkin epäonnistunut. Pelissä olisi ollut aineksia todelliseksi klassikoksi, mutta tällaisenaan Flashback on puolivillainen toimintapelin irvikuva. Ikävää, että tekninen loisto on sokaissut ennen niin omaperäiset pelisuunnittelijat.

J. & P. Piira



69



PC-Update

Sensible Soccer

Urheilupeli. Kunnon jalkapallopeleistä on ollut PC-koneilla pulaa. Kick Off on ollut lähes ainoa tarjokas ja sitäkin alkaa ikä vähitellen painaa. Sensible Softwaren uusi futispeli muistuttaa ulkoisesti kovasti Kick Offia, mutta pinnan alla on yllättävän monipuolinen peli.

Suomalaisia tietysti riemastuttaa se, että vuoden 1992 maajoukkue on mukana, samoin kuin kaikki muutkin eurooppalaiset maajoukkueet. Huomattavasti mielenkiintoisempaa pelata kun vastassa ei olekaan Englannin liiga vaan perinteiset suuret futismaat sekä vähän pienemmätkin, kuten Latvia tai Kreikka. Valittavana ovat ystävyysottelut, liiga ja cup. Joukkueiden määrän, vuodenajan, sään ja yksin- tai kaksinpelin voi määritellä.

Itse pelissä ei mitään ihmeellisiä temppuja olla tehty. Kuvakulma on suoraan ylhäältä ja pelaajat ovat pienehköjä. Hahmojen pienuus ei sikäli haittaa, että kentästä on mukavan suuri osa kerralla näkyvillä. Ohjaus toimii mallikkaasti ja syötöt, kuljetukset ja pukkaukset sujuvat luonnollisesti.

Laukauksen voimaa ja kierrettä on mahdollista ohjata tarvittaessa. Maalivahti on onneksi tietokoneen ohjauksessa, peli pyörii nimittäin sen verran vauhdikkaasti että pelaaja tuskin ehtisi palloja torjumaan. Valmentajan pallille joutuu istahtamaan kentällisten koostumuksen ja ryhmityksen suunnittelun ajaksi.

Grafiikassa, äänissä sekä etenkin futispelissä tärkeässä ruudunvierityksessä PC-versio ei pärjää Amiga-versiolle. Pelattavuus on silti varsin kohdallaan. Siisti ja hyvin toteutettu versio, jolle ei pahemmin ole kelvollisia kilpailijoita.

Kaj Laaksonen

Sensible Software
PC
Näyttö: VGA, EGA
Äänet: SoundBlaster, Adlib, Roland
Ohjaus: N, J
Testattu: 486/33, SB

85

A1200-Update

James Pond 2 – Robocod

Tasohyppely. Kalojen kala, agenttiturska James Pond, ei malta olla muistelematta parin vuoden takaista maailmanpelastustehtäväänsä, vaikka uusi toimeksianto kuussa odottaa. Mikäs sen mukavampaa kuin kullata muistot 32-bittisiksi.

Varusteenaan vertikaalisesti venyvä robottihaarniska Pondin on tunkeuduttava läpi yhdeksän tason, kunnes tohtori Mayben katala juoni joululahjojen sabotoimiseksi saadaan tehtyä tyhjäksi. Muutoksia 500-versioon nähden on hiukan runsaammin kuin Gremlinin Zoolissa. Peliin on lisätty uusia kenttiä ja joidenkin karttasuunnittelua on muutettu. Lisäksi Pond voi huristella uudella erikoisautolla (Pondiac?).

Copper-taustoja on kohennettu lisäsävyillä ja -kuvioilla. Tulos on pehmeä ja värikäs. Osa vihollisista on tehnyt Jacksonit ja esimerkiksi englanninlakritsiukko on nyt piparkakkuinen. Taustagrafiikan muutokset sen sijaan ovat tuskin havaittavia. Robocod 1200 on myös himpun nopeampi kuin 500-versio eikä kompastele spritevyöryssä. Äänitehosteitä on trimmattu, mutta onneksi Richard Josephin iloinen musiikki on ennallaan.

Pond on sympaattinen sankari, ja peli on lähinnä pilailua tavanomaisista söpötasohyppelyistä. Hahmon ohjattavuudessa Robocod on vertaansa vailla, mutta valitettavasti alkuperäisen version pahin vika on korjaamatta. Pelissä ei nimittäin ole lainkaan koodisanasysteemiä. Alkutasojen jatkuva uudelleen tahkoaminen on ärsyttävää ja myöhemmät tasot ovat turhankin laajoja. Näiden puutteiden paikkaaminen olisi oikeuttanut Robocodille ykkössijan allekirjoittaneiden tasohyppelylistalla, mutta tällaisenaan se kipuaa parhaimmaksi vain 1200-luokassa.

J. & P. Piira

Millennium
Amiga 1200, PC
Tukee kiintolevyä
Testattu: A1200

81

Amiga-Update

The Ancient Art of War in the Skies

Strategiapeli. MicroProsen ensimmäistä maailmansotaa käsittelevän pelin Amiga-versio ilmestyi lopulta. Tämä ei-niin-kovin-syvällinen sotapeli yhdistää simppeliä strategiaa toimintaosuuksiin. Vastapelurina toimivat eri persoonallisuuksilla varustetut tekoälyt.

Strategiaosuus, jossa yksinkertaisesti komennellaan koneita kohteita pommittamaan, on hyvä. Kartta liikkuu vauhdikkaasti ja hiiri+näppis-ohjaus toimii loistavasti, eikä turhauttavaa valikonkoluamista enää pelin aikana ole.

Pelin toimintaosuudet ovat aneemisia niin ideoiltaan kuin pelattavuudeltaankin, ja runsaat miettimistauot niiden latausten välissä eivät sovi heikkohermoisille. Luojan kiitos niitä ei ole pakko pelata.

Lähes kaikkeen voi vaikuttaa säätämällä optioita ennen pelin alkua. Tässä jos olisi kaksinpelimahdollisuus modeemin tai piuhan välityksellä, niin todellinen klassikko olisi valmis. Mukana tuleva kampanjaeditori on toimiva, mutta ei erityisen käyttäjäystävällinen. Manuaalissa on puppua, mutta myös hauska Englanti-Saksa-Ranska-sanasto.

Ancient Art of War toimii kaikilla Amiga-malleilla, sen saa kiintolevylle, fyysistä suojausta ei korpuilla ole, peli käyttää standardeja Amigan näppäinkarttoja ja grafiikat on piirretty huolella. Äänet ovat toimivia ja musiikit aiheeseen sopivia, eikä bugejakaan juuri löytynyt. Paitsi tallennuksessa: jos tiedostonimeen sisältyy skandeja, kone poikkeuksetta kaatuu.

Korpuilta pelaavan ei tarvitse pelätä rannenivelten kulumavikoja, sillä 'Prose on kiinnittänyt erikoishuomiota levynvaihtelun minimoimiseen. Peli toimiikin megaisella, yksilevarisella koneella ongelmitta, jos toimintaosuuksiin ei kajoa. Kun vain saisi vielä Civilizationista yhtä hyvin toteutetun version Amigalle (syvä huokaus).

K.Veijalainen

MicroProse
PC, Amiga 500–3000, 1200.
Ohjaus: N,H,J
Kiintolevy (Amiga): 2,6 Mt (vaatii 1 Mt muistia, kiintolevyltä pelatessa 1,5 Mt).
Testattu: A500 1 Mt & A500 3 Mt + kiintolevy

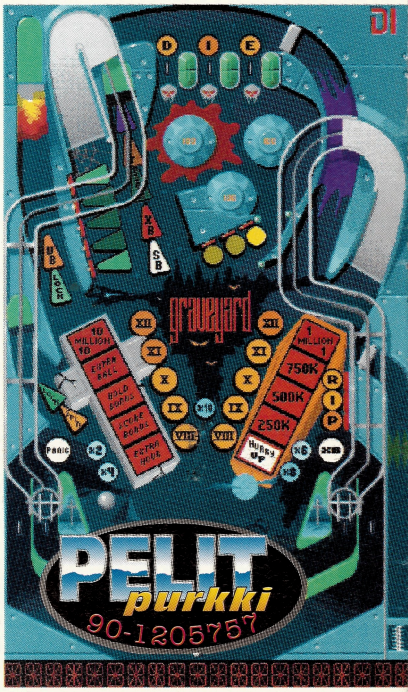
89

CD-ROM-Update

Lucasin "talkiet"

Ihka uuden CD-ROMini myötä minun oli tietysti ihan pakko pelata taas muutama "vanha" Lucas läpi. Ensimmäisenä pelasin jo kauan sitten ilmestyneen Loomin.

Loom on herkullinen pikku tarina Kutojien kiltaan kuuluvasta Bobbin-pojasta, jonka täytyy pelastaa maailma tukkimalla elävien ja kuolleiden maailmojen väliin Todellisuuden kankaaseen revitty reikä. Loom on



sama vanha tuttu CD-ROM-versionakin, ainoa ero on, että kaikki vuorosanat on puhuttu varsin ammattitaitoisesti. Seikkailupeleihin tutustuvalle Loom on mainio aloitus: sillä meikäläisenkin on aikoinaan aloittanut. Helppo ja lyhyehkö.

Indy & Atlantis aiheuttaa hiustenrepimistä (muistatteko, kuinka monta kertaa sitä on käsitelty Pelit-lehdessä?). Peli puhuu CD-ROMilla yli 8000 lausetta ja kaikki ääniefektit on digitoitu. That's it folks, muuta eroa alkuperäiseen ei ole. Ja jokainen varmasti muistaa, millainen peli Indyn kadonneen Atlantiksen metsästys on.

Day of the Tentacle ilmestyi samaan aikaan PC-version kanssa. Vaikka PC-versiokin puhuu paljon, CD-ROM puhuu kaikki vuorosanat. Kieltämättä upeasti ammattinäyttelijöiden voimin toteutettu sarjakuva.

Tuija Linden

LucasArts Games
PC CD-ROM
Testattu: 386, CD-ROM, SB Pro

PC-Update

Pinball Dreams

Flipperi. Digital Illusions vakuuttaa nyt PC:lle käännetyllä Pinball Dreamsillään epäuskoisenkin flipperistin. Vaikka flipperi on aitoa ja oikeaa vain vanhoilla mekaanisille koneilla pelattuna, PC-versiosta ei jostain syystä pääse irti.

Kaikki neljä kenttää, Ignition, Steel Wheel, Beat Box ja Nightmare, rullaavat sulavasti ja pelaavat hyvin. Pallo liikkuu ja pomppii varsin aidon näköisesti, jopa niin, että pienellä tönimisellä (eli välilyönnillä) sitä saa mahdollisesti ohjattua oikeaan suuntaan, kunhan varoo iki-ihanaa tilttiä.

Ääniefektit ovat tyylikkään aitoja, tosin SoundBlasterin kautta vaisuhkoja ja ainakin omassa koneessani musiikki sai pelin hidastumaan silminnähtävästi, parissa koneessa jopa tuskastuttavasti. Siitä on kuitenkin pelatessa hyötyä, sillä muuten Pinball Dreams on yhtä nopea kuin aitokin flipperi.

Peli on idioottimaisesti kopiosuojattu: sen voi installoida vain kolme kertaa, jonka jälkeen levyke tuhoutuu. Ei hyvä systeemi, vaikka uuden levyn saakin pyytämällä suoraan 21st Century-ryltä.

Myönnettävä on, että vaikka pelattavana on niin hyvä roolipeli kuin Betrayal at Krondor, Pinball Dreamsiä on tullut hakattua jo monta päivää. Imua siis on vaikka muille jakaa.

Tuija Linden

Digital Illusions/21st Century
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster ja 2, Roland
Ohjaus: N
Kiintolevy: 2,5 Mt
Testattu: 386/25, SB, 486/25, SB ja 386SX, SB

86



Amiga-Update

Dune II

Strategiapeli. Frank Herbertin kuuluisa sci-fi-romaani on poikinut jo toisen tietokonepelin. Tosin yhtäläisyydet kirjallisen tuotoksen ja Westwoodin pelin välillä ovat melko vähäiset, sillä Dune II on uuden Command & Conquer -strategiapelisarjan aloitusjakso.

Hiekan peittämä planeetta Arrakis on elintärkeän rohdon ainoa lähde. Se, joka hallitsee rohdon tuotantoa, hallitsee myös maailmankaikkeutta. Keisari on julistanut haasteen kolmelle talolle, Atreidekselle, Ordokselle ja Harkonnenille, kilpailla keskenään planeetan herruudesta. Alkaa taistelu Dyynistä.

Sotaa käydään rakentamalla tarpeellisia rakennuksia puolustukseen, aseistukseen sekä tietenkin rohdon keräämiseen ja jalostukseen. Käytettävissä oleva sotakalusto lisääntyy valloitusten myötä ja rahavarat ovat suoraan verrannollisia niitettyyn rohtoon.

Strategiapeliksi Dune II on harvinaisen looginen ja helposti omaksuttava, jonka vuoksi sen parissa viihtyy mielellään. Toiminnot rakennusten ylläpidosta taistelemiseen ovat sopivan pelkistettyjä ja itsestäänselviä, joten ohjekirja jääkin lähinnä pakolliseksi kylkiäiseksi.

Myös käännöksenä Dune II saa hyväksyttävän arvosanan. Grafiikka on käännetty esimerkillisesti ja ero PC-versioon nähden on käytännössä olematon. Ääniefektit ovat hyviä ja puhe on jopa parempaa kuin PC:ssä. Ainoa vika on levykeohjelmointi. Levyasema ei paljon valita itse pelin aikana, mutta siihen asti päästäkseen on korppuja syötettävä tiuhaan tahtiin. Kiintolevyltä pelaaminen onkin jo toinen tarina. Hatunnosto Westwoodille siitä, että vielä muistavat Amigankin olevan elossa.

J. & P. Piira

Westwood/Virgin
Amiga 500-3000
1 Mt, tukee lisälevaria/ kiintolevyä (muistia väh. 1,5 Mt)
Testattu: A500, 1200

87

Amiga-Update

Syndicate

Räiskintä. Peli, joka on jo ennen ilmestymistään nostettu kulttien joukkoon, paljastuu pinnan alta vain leveileväksi räiskintäpeliksi. Tosin pinta ei Amigassa ole kovin korea. Blade Runner-tyyppiseksi luotu pelimaailma on epäuskottava ja sen PC:stä karkeasti imuroitu graafinen ilmiasu ei asiaa parenna. Vaaleanpunaiset kadut ja karkeasti oranssilla ja harmaalla sävytetyt pilvenpiirtäjät näyttävät pikemminkin saippuaoopperoiden lavasteilta kuin synkiltä, lohduttomilta tulevaisuuden kaupungeilta.

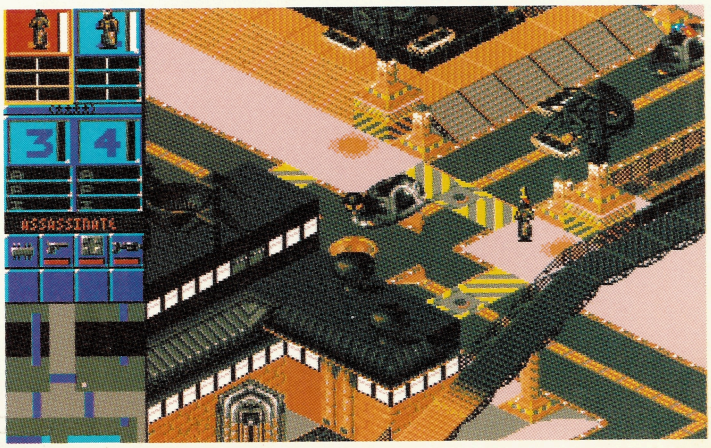
Ei karkea toteutus peliä kuitenkaan petä. Syndicate olisi nimittäin voinut olla paljon enemmän kuin se on. Bullfrog näyttääkin omaksuneen nykyisen valtalinjan: eihän itse pelillä ole mitään väliä, kunhan siinä on kaikkea jännää, kuten cyborgeja ja paljon aseita. Eli varma hitti. Pelkkä väkivaltainen roiskiminen näennäisesti monipuolistettuna ei meitä kuitenkaan jaksa kiinnostaa. Kyllä ne, jotka huokaisevat onnesta nähdessään Arnoldin ampuvan polvilumpioita tohjoksi, varmaan Syndicatesta nauttivat. Suotakoon se heille, makuasioistahan ei sovi kiistellä.

J. & P. Piira

Bullfrog/EOA
Amiga 500-3000
1 Mt, tukee lisälevaria/kiintolevyä (muistia väh. 1,5 Mt)
Muuta: A600 vaatii 2 Mt kiintolevyltä pelaamiseen.
Testattu: A500, 1200

73

PC-arvostelu sivulla 22



AMIGA 1200

Prosessori Motorola 68020, 2MB näyttömuistia, ROM 3.0, AGA 16.miljoonan väripaletti, 2.5" IDE kovalevyohjain, lisänä nopeat kovalevyt 20-210MB ja matematiikkaprosessori 68881 tai 68882.

AMIGA 1200 2MB RAM 0MB HD hiiri, virtalähde	4.195.-
AMIGA 1200 2MB RAM 80MB HD hiiri, virtalähde	6.195.-
AMIGA 1200 2MB RAM 130MB HD hiiri, virtalähde	7.195.-
AMIGA 4000-25MHz/30/80MB HD/4MB RAM	12.995.-
AMIGA 4000-25MHz/40/120MB HD/6MB RAM	17.995.-
AMIGA 4000-25MHz/40/245MB HD/6MB RAM	18.995.-

AMIGA Lisälaitteet

A1200 Muistikortti 0MB RAM mukana 68881 14MHz	1495.-
A1200 Turbokortit 68030 33 ja 40MHz 0MB RAM alk.	3495.-
Commodore 1960 multisync monitori A500 => A4000	3995.-
Commodore 1940 Quadsync monitori kaiuttimilla	**3195.-**
Commodore 10845 14" Monitori kaikkiin Amigoihin kaapelilla	1795.-
2.5" ATID kovalevyt kaapelilla 80MB -> 2395.- 130MB ->	3295.-
AMIGA 500 512KB KELLO/VIRTAKYTKIN (80ns muistipiirit)	195.-
AMIGA 500 PLUSSAN/A600 1MB Muistikortti "2MB Chip"	395/445.-
AMIGA 2000 2/8MB muistikortti 995.- 4/8MB 1595.- 8/8MB	2695.-
RocHard A500 Kovalevyohjain 52MB, virtalähde, 0/8MB muistikortti	2495.-
RocHard 100MB kovalevyllä .... 2995.- RocHard 170MB kovalevyllä ...	3995.-
LISÄLEVYASEMA RF332C profesional A500/600/1200/2000/3000/4000	495.-
LISÄLEVYASEMA RF382CIV pikahaku/virustutka/anticlick testivoitta ja	545.-
AMIGA 500 tai 2000 sisäinen levyasema asennuspalolla	449.-
AMIGA 500/500+ VORTEX ATonce 286/7.2MHz Emulaattori	695.-
A2000 Commodore A2286+5.25"HD levyasema+ MSDOS	1295.-
A2386sx kortti 1MB ram Amiga 2000-3000-4000 koneisiin	2995.-
AMIGALLE Roctec Hiiri mikrokytkimillä sekä tarkalla pallolla	129.-
ROCGEN Genlog A500/2000/3000 kotivideoden tekstityksen	795.-
Super Denice .. 395. ROM 1.3 .. 195. ROM .. 2.0	395.-
Automaattinen Kickstart vaihta ja A500-600-2000 tietokoneisiin	195.-
A2300 videoiden tekstitykseen tai A2232 Seriali-kortti	795.-
Soundsampleri stereo näytteenotto taajuus 55KHz "OMNI"	395.-
SKANNERI hyvällä OHJELMALLA ja printteriketjutuksella	995.-
AMIGA Midi-interface 4xout 1xin 1xthru sekä liitäntä johdolla	169.-
TV-Modulaattori A520 .. 190.- 50W virtalähde A500/600/1200	495.-

DISKETIT

Tyyppi	MK/KPL	10	50	100	400	800
3.5" Media	DSDD	3.95	3.25	3.10	2.95	2.90
3.5" Nimet	DSDD	3.50	3.20	2.75	2.65	2.50
3.5" Media	DSHD	5.95	5.45	4.95	4.75	4.50
3.5" Nimet	DSHD	5.45	4.95	4.45	4.25	3.95
5.25" Media.	DSDD	3.50	2.75	1.99	1.90	1.80

386-486

386/40MHz/1MB ram/52MB HD/14" SVGA	5.995.-
486/33MHz/1MB ram/52MB HD/14" SVGA (cyrix)	7.395.-
486/33MHz/1MB ram/130MB HD/14" SVGA (cyrix)	7.995.-
486/33MHz/1MB ram/52MB HD/14" SVGA	8.395.-
486/33MHz/1MB ram/130MB HD/14" SVGA	8.995.-
486/50MHz/1MB ram/52MB HD/14" SVGA	9.395.-
486/50MHz/1MB ram/80MB HD/14" SVGA	9.995.-
486/66MHz/TOWER/1MB ram/52MB HD/14" SVGA	10.995.-
486/66MHz/TOWER/1MB ram/130MB HD/14" SVGA	11.595.-

PC-Tarvikkeet

MEDIA CONCEPT äänikortti Sound Blaster 2.0 yhteensopiva, lisäksi mukana peli, midiohjelmisto, hyvä mikrofoni, hyvät stereo kaiuttimet sekä äänen digitointiosa. Myös AdLib yhteensopiva. **649.-**

SOUNDPLASTER PRO	1299.-	NAYTONOHJAIN 1MB RAM	495.-
LOCAL BUS Tsenglabs SVGA	1495.-	I/O 2xS/1xP/1xGam.	129.-
Mini tower kotelo virtalähteellä	495.-	SUPER I/O ATID/2xS/1xP/1xG.	199.-
SUO. 102/AT NÄPPÄIMISTÖ	249.-	SVGA VÄRI (matalasäteily)	2195.-
3.5" 1.44MB levyasema	399.-	PC HIIRI	129.-
MS-DOS 6.0 käyttöjärjestelmä	495.-	Windows 3.1 ohjelmisto	395.-

Liike avoinna 10.00-18.00 La. 10.00-14.00

MODEEMI BOXI 90-666 981 tai FAX 90-853 3526

Puh:90-666 907

Man & Man Co

Merimiehenkatu 26

00150 HELSINKI

Ratkaisupalvelu

Jäitkö jumiin? Pelit-lehden ratkaisupalvelu auttaa! Listaan on lisätty Pelit-lehdissä 1–5/92 olleet ratkaisut, sillä kaikki Pelit-lehdet vuodelta 92 on loppuunmyyty.

Laita kuoreen osoitteeksi

Pelit-lehti
Ratkaisupalvelu
PL 64
00381 Helsinki

ja tämän kuoren sisään kirjekuori, jossa on 2,10 markan postimerkki ja kuoren päälle oma nimesi ja osoitteesi. Maksa pankkiin tilille PSP 1771 613 kaksikymmentä markkaa per ratkaisu. Kirjoita kuittiin haluamasi ratkaisun täydellinen nimi (esimerkiksi Larry 3).

Lisäksi liitä ehdottomasti mukaan maksukuitti.

Saatavana olevat ratkaisut:

- Another World
- Battletech
- Castle Master
- Champions Of Krynn
- Chaos Strikes Back
- Codename: Iceman
- Countdown
- EcoQuest 1
- Eye of the Beholder 1
- Future Wars
- Hero's Quest I
- Heimdall
- Immortal
- Indiana Jones & LC
- King's Quest 1, 2, 3, 4, 5
- Larry 1, 2, 3
- Les Manley: Lost in L.A.
- Martian Dreams
- Monkey Island 1, 2
- Police Quest 1, 2 (vain vihjeitä, ei englanninkielisiä tekstejä)
- Police Quest 3
- Pool Of Radiance
- Quest For Glory I
- Quest For Glory II
- Shadowgate
- Space Quest 1, 2, 3, 4
- Star Trek, the 25th Anniversary
- Ultima 3, 5, 6
- Wasteland
- Willy Beamish
- Zak McKracken

HYVIÄ UUTISIA MULTISTORELTA !

1.9. ALKAEN, ASIAKKAIDEMME TOIVOMUKSESTA POISTAMME LINJAMME MAKSULLISUUDEN

OVATKO TUOTTEEMME NYT SUOMEN EDULLISIMMAT ?

FIKSU OSTAA MULTISTORELTA !

LINJAMME NUMEROT:

1 JA #: PC PELIEN HINNASTO (VALIKKO)
2 JA #: AMIGA PELIEN HINNASTO (VALIKKO)
3 JA #: C64 PELIEN HINNASTO
5 JA #: TILAUSLINJA
6 JA #: TULEVAT AMIGA PELIT
7 JA #: TULEVAT PC PELIT
66 JA #: JUURI SAAPUNEET PELIUUTUUDET
67 JA #: KUN HALUAT KLUBIIMME (KLUBIN JÄSENYYS MAKSUTON)
77 JA #: UUDESSA BITISSÄ ARVOSTELTUJEN PELIEN HINNASTO
78 JA #: TÄSSÄ PELIT LEHDESSÄ ARVOSTELTUJEN PELIEN HINNASTO
79 JA #: INFOLINJA (VINKKEJÄ LINJAMME KÄYTÖSTÄ)
83 JA #: MAC PELIEN HINNASTO
86 JA #: PC CD-ROM PELIEN HINNASTO
87 JA #: ATARI PELIEN HINNASTO
88 JA #: PC LISÄLAITTEET JA PELIOHJAIMET
89 JA #: AMIGA TIETOKONEET JA LISÄLAITTEET

ERIKOISTARJOUS PC:LLE

THRUSTMASTER

FLIGHT CONTROL SYSTEM	675,-	• 191 JA #
WEAPON CONTROL SYSTEM	775,-	• 192 JA #
RUDDER CONTROL SYSTEM (JALKA PEDALIT)	1375,-	• 193 JA #

PIKATILAUSLINJAMME NUMEROT SEURAAVILLE TUOTTEILLE

PUHELIN 9700-7557 31.8. SAAKKA (3,30 MIN + PPM)
PUHELIN 921-43 89 889 1.9. ALKAEN (NORMAALI PUH. MAKSU)
LINJAMME AVOINNA AINA
HENKILÖKOHTAINEN PALVELU ARKISIN KLO. 20.00 - 22.00

MULTISTORE OY

PL 41, 20761 PIISPANRISTI

Väki valtaa!

Englannissa on noussut kohu videopelien ja epilepsian yhteydestä, asia on kiirinyt peräti paikallisen hallintokoneiston rattaisiin. Huhut pelikauppoihin pökertyvistä pikkupojista löytävät tiensä kohulehtien lööppeihin.



Melkoisen pitkään Nintendo-pelien mukana on tullut epilepsiavaroitus. Siinä luetellaan joukko oireita, jotka voivat liittyä kyseiseen tautiin, muun muassa tahattomat liikkeet, huomiokyvyn katoaminen ja olotilan sekavuus. Vaikka nämä kaikki ovat huippupelin pelaamiseen liittyviä piirteitä, voivat ne myös kertoa taipumuksesta epilepsiaan. Aina epilepsia ei siis ilmene voimakkaina kouristuksina vaan lievempinä lihasnykinöinä tai esimerkiksi poissaolokohtauksina.

Tärkeää on muistaa, etteivät pelit sinänsä aiheuta epilepsiaa, vaan niihin liittyvät vilkkuvat efektit (tai vaikkapa Amigan välkkyvä Hi-Res-tila) voivat **laukaista** kohtauksen. Onneksi valonvälkkeen laukaisema epilepsia on varsin harvinainen epilepsian muoto. Epilepsiaa **aiheuttavia** tekijöitä voivat olla esimerkiksi lapsena sairastettu aivokalvon tulehdus tai aivotärähdys.

Suuri yleisö saa helposti kohukirjoittelusta sen kuvan, että pelien pelaaminen on epilepsian syy. Näin ei siis ole. Kyseessä on silti vakava asia ja asiallisen tiedon välittyminen pelaajille ja pelaajien vanhemmille on suotavaa.

Epilepsiakohtauksen ennaltaehkäisy on varsin vaikeaa, koska tautiin taipuvaisia ei etukäteen voi tietää. Hyvätasoinen (välkkymätön) monitori on yksi ehkäisykeino. Mikäli pelit pelataan television kautta, on syytä pitää huolta riittävästä katseluetäisyydestä. Eihän kukaan tuijota tv-ohjelmiakaan puolen metrin etäisyydeltä.

★★★★

Myös erilaiset amerikkalaiset vanhempainjärjestöt ovat heränneet pelien maailmaan, ja onpa Englantikin saanut oman Play For Life -liikkeensä. Ilmiö ei ole uusi, kyseiset järjestöt ovat vuosikymmeniä taistelleet erilaisia nuoruuteen liittyviä ilmiöitä vastaan aina itsetyydytyksestä biljardiin ja hedelmäpeleihin.

Aikoinaan lapsosistaan huolissaan olevat vanhemmat oppivat hinkkaamaan äänilevyjä väärinpäin. Urilta rupesi kuulumaan saatanallista ähinää. CD-levyjen tultua samat vanhemmat äkkäsivät kuunnella levyjä oikeinpäin ja löytyi lisää turmiollista tavaraa. Jopa kirjainyhdistelmä f-u-c-k sattoi esiintyä sellaisella äänitteellä jossa sitä ei väärinpäin kuunneltuna esiintynyt lainkaan.

Odotan innolla sitä hetkeä kun huolestuneet pirun pelossa elävät vanhemmat oppivat pelaamaan videopelejä. Sanomattakin on selvää, että jostakin Super Marion salaisesta huoneesta löytyy "saatanallisia" symboleita.

Näiden liikkeiden sanoma on selvä: video- ja tietokonepelit on kiellettävä. Perusteluna on yleensä pelien väkivaltaisuus; ne tekevät pelaajista sairaita tappajia, jotka potkivat jokaista ohikulkijaa monta kertaa ja mieluusti arkoihin paikkoihin.

Väkivaltaiset pelit ovat erittäin suosittuja, mutta kaduilla rehottavaa väkivaltaa on liian yksioikoista yrittää selittää tällä. Pikemminkin nuoret jostain syystä tuntevat vetoa väkivaltaa kohtaan, eikä ainoastaan peleissä vaan muussakin viihteessä ja harrasteissa.

Toki väkivaltaisten pelien vaikutuksia ovat viisaat miehet ja naiset tutkineet. Näissä selvityksessä on havaittu välittömästi pelaamisen jälkeen agressioiden lisääntyvän eritoten erittäin nuorilla 4–7-vuotiailla pelaajilla. Vanhemmilla pelaajilla ei vastaavaa ole havaittu. Itse asiassa yhdessä 11–14-vuotiaille tehdyssä tutkimuksessa väkivaltaiset pelit jopa vähensivät agressiota, eli toimivat tietyllä tavalla väkivallan purkutienä.

Aivan nuorimmille pelaajille soveliaimpia "pelejä" lienevätkin erilaiset interaktiiviset sadut Wolfensteinin sijasta.

★★★★

Mitään tutkittua tietoa ei ole siitä, voiko pitkä vuosia jatkuva väkivaltapeliputki muokata pelaajan suhdetta voimankäyttöön. Toistaiseksi videopeliväkivalta on melko sarjakuvamaista ja ero oikeaan tai vaikkapa elokuvaväkivaltaan on selvä.

CD-pelit toisaalta tuovat realismin myös videopeliruudulle. Vuorovaikutuksellinen "oikealla" verellä ja näyttelijöiden ruumiinosilla mässäily kuvaruudulla on teoriassa mahdollista. Tällaisen kuvaroiskauksen mahdollisia haittavaikutuksia on vaikea arvioida. Varmaa on kuitenkin se, että eri maiden elokuva- ja/tai videotarkastamot joutuvat pian uuden haasteen eteen: Englannissa itse asiassa yksi CD-peli onkin jo saanut pakkaukseensa K-15-lätkän.

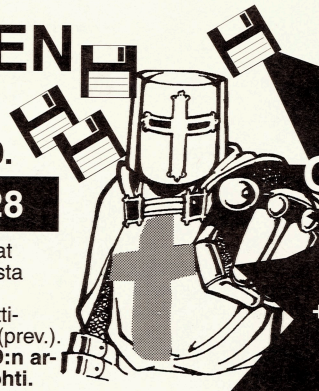
Joka tapauksessa on tärkeä ymmärtää etteivät videopelit **aiheuta** väkivaltaa, mutta voivat sitä sairaalloisen mielen kyseessä ollessa **laukaista**. Väkivallan syyt ovat taatusti paljon syvemmällä jossakin ihmismielen ihmeellisissä sopukoissa.

JTurunen

AMIGAN JA PC-OHJELMIEN HINTAROMAHDUS.

Satoja tyhjän disketin hintaisia ohjelmia alkaen 5,90.

PIKATILAUS PUHELIMELLA ✆ (931) 452 228



KAIKKI OHJELMAT hintavälillä 5,90 – 95,-
+ vielä 11. ilmainen PD- tai Ave-säästöohjelma.

Näillä hinnoilla sinun kannattaa tilata ohjelmadiskettejä nippukaupalla. Monet tilaavat nyt tyhjät diskettinsäkin ohjelmien kera.Jos kyllästyt tai et pidä jostakin PD-ohjelmasta tai mikäli se ei toimi esim. uuden A 600/1200:n kanssa, voit ottaa disketin uusio-käyttöön ja kopioida siihen jotain muuta.Valikoimissamme on myös täysihintaisia hitti-pelejä parhaimmalla mahdollisella tavalla mainostavia pelattavia demopeliversioita (prev.). **Erikoisetuna saat myös 11:nen ilmaisen valintasi mukaisen PD- tai monen PD:n arvoisen Ave-säästöohjelman jokaista tilaamaasi 10 Ave/PD-sarjan levykettä kohti.**

Keskitä siis mahdollisimman moni tilauksesi Avesoftiin. Tällä tavalla tuet myös suomalaista peliohjelmointia.

PELI-PD à 9,90 (AMIGA)

1. Moria 3.0 seikkailupeli (vaatii lisämuistin).
2. Super Bumper flipperipeli.
4. Lady Bug. Ohjaat leppäkerttua turvaan takaa-ajajilta.
5. Pac Man, kuuluisa pakomatka sokkelossa.
6. Amuletti. Ensimmäinen suomenkielinen tekstiseikkailupeli.
7. Monopoly, perustuu kuuluisaan lautapeliin.
9. Chess 2.0. Tekee Amigastasi shakkitietokoneen.
11. Larn kuuluisa roolipeli. Tarvitset lisämuistin.
13. Card Games korttipelikokoelma.
14. Hirsipuu 1.6, peli, jossa suomi/englanti sanasto - uusi -91 versio.
15. Standart Games. Useampia tunnettuja pelejä.
24. Peters Quest, seikkailupeli.
25. Paranoids. Pako mielisairaalasta.
27. Zerk roolipeli, miltei kuin Ultima.
37. Egyptian run, autopeli, jossa ajat rallia autiomaassa.
38. Ristinolla-peli. Hyvännäköinen kenttä ja hyvä konevastustaja.
39. Slotcars toimintapeli. Ajat romurallia. Kaikki keinot sallittuja.
41.-42. NetHack 3.0 l Mb. 2 x 9,90 mk.
43. Battleforce mahtava robottitaistelu.
45. Stonaye huippusuositun Boulder Dashin haastaja.
49. 50. 51. Star Trek -peli. Vaatii 1 Mb + lisälevyaseman.
52. 53. Star Trek 3.0, uusi seikkailu. 1 Mb + lisälevyasema.
54. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailu.
57.-57/2. Empire uusi versio 2.1. Sotapelin kingi! 2 x 9,90 mk.
59. Imperium Romanun valta- ja sotastrategiapeli. Ave!
63. Tetrix (duo) metallica (prev.), harvinaisen hieno Tetris-versio.
65. Bull Run, USA:n sisällissotaa nyt jännittävänä pelinä.
73. CAR V 2.0 autokilpailu. "Kanuunakuularalli" läpi Ruotsin.
75. Mercenary Simulation, suoritat sotatoimia eri maanosissa.
76. Cat & Mouse, varo kissoja + Go-mokupeli.
78. Mech Fight, uusi tasokas Mech-taistelupeli.
83. Videopoker. Pelaajille, jotka eivät pelkää tietokonejakajaa.
84. Billiards. Herrasmiespeli, joka ei tarkempia esittelyjä kaipaa.
91. Omega. Roolipeliuutuus, joka on Hackiakin laajempi (1 Mb).
97. Monty Python´s Flying Circus. Huippuluokan demopeliversio.
102. Ultimate Raider. Rajun moottoripyöräpelin PD-demoversio.
103. Robocop 2. Kuuluisan poliisirobottipelin PD-demopeliversio.
106. Moonbase. Rahtaa tavara avaruusasemalta kuun pinnalle.
108. Driwe Wars. Seikkaile tietokoneessa. Tuhoa irakilaisvirukset.
114. Train. Sähköjunasimulaattori, junien ystäville.
115. Lore of Conquest.´, V 1.3. Riskinsukuinen avaruudenvalloituspeli.
116.-117. Star Trek. Arvostettu Tobias Ricterin versio. 1 Mb.
123. Chuck Rock. (Prev.) näyttävä Mario-tyylinen kivikausiseikkailu.
125. D-Tect Doc Disk 4. Pelivinkit lähes 150 hittipeliin.
131. No Man´s Land. Uskomattoman pelattava commandokaksintaistelu.
133. Boulder Dash Collection. Monta versiota kuuluisasta hitistä.
136. Omega V 1,50 Adventure. Kokeneille roolipelaajille. 1 Mb.
139. Challenge Golf. Previkka tosi upeasta golf-pelistä.
143. Turrican II. Previkkaversio ammuntapelien huipulta.
146. Quatro Fun. Kahden peiaajan hirsipuu, loxio, ammunta, hevoskisa.
147. Humartia. Lennä ja tuhoa 75 kohdetta ohjuksillasi.
148. Sea Lance. Ydinsukellusvenesimulaattori. Ydinpolta muukalaiset.
150. Air Ace. Taistele brittihävittäjällä I maailmansodassa.
152. Hudson Hawk (prev.). Yksi parhaista platformpeleistä - taistele!
160. Hero Quest (prev.). Kuuluisa roolilautapeli nyt Amigalle.
164. Shadow Dancer (prev.). Olet Ninja, joten - hijaa!
167. Double Dragon III (prev.). Katutappelupelien ehdotonta eliittiä.
168. James Pond/Robogob (prev.). Roboturska seikkailee. Huipputasoa!
169. Big Run (prev.). Ohjaa Porshesi 3 D erämaarallin voittoon.
170. Team Yankee II "Pacific Island" (prev.) todella hyvä tankkisimulaattori.
174. Microprose Golf. Previkka Amigan ehkä parhaasta golf-pelistä.
176. John Madden (prev.). Amigan vuoden -92 parhaasta jenkkifutiksesta.
179. Tähtiarvaus ja aarteenetsintä. Kaksi kivaa koko perheen arvauspeliä.
180. Indy Heat (prev.). Raju formulakisa, älä unohda varikollakäyntejä.
182. Raid. Ohjaa taistelukopterisi läpi vihollisaaltojen.
185. Klondyke. Tyylikäs versio kuuluisasta pasianssista.
187. Populous 2 (prev.). Jumalallinen maailmanvalloituspeli vailla vertaa.
192. Titus Fox (prev.) Seikkaile Bagdadissa. Hyvä Platform-peli.
194. Xmaslemmings (prev.) Lyömättömät Lemmingsit jouluseikkailuissa.
195. Legend of Lothien. Jälleen uusi haastaja Ultimalle.
197. Space Crusade (prev.) Johda iskuryhmää. Laser Squadin tavoin.
199. Mikrobes. Brittipelilehtien ylistämä avaruuspeli. 1 Mb.
200. Croak. Paras näkemämme Frogger. Älä liiskaa sammakkoasi. 1 Mb.
201. Fire and Ice (prev.). Braybrookin huippuhaastaja Sonicille ja Zoolille.
204. Mental Image Gamedisk). Kolmen kovatasoisen pelin kokoelma: Satu (puzzlepeli), Invaders II, Castle of Dream. 1 Mb.
207. Guy Spy (prev.) Raivokas ammuskeluvälikohtaus alppihississä.
209. Dynaplaster (prev.). Amigan paras räjäyttelypeli - siis todella!
214. Pinball Dreams (prev.). Amigan paras flipperipeli.
215. Campaign (prev.) Taktinen tankkipeli - valitse vaunusi.
216. Sensible Soccer (prev.). Ehkä Kick Offiakin parempi futis.
217. Tear away Thomas (prev.). Sekä Zoolin että Hedgehogin haastaja.
218. Wonderland + editori. Värjää laiturit sankarillasi.
219. Tiny Skweeks (prev.). Johda pörröistä pikku ilkiötä.
220. Addams Family (prev.). Yksi parhaista pomppimispeleistä.
221. Cybernetix. Kuin Defender + Asteroids. PD:n parhaita.
222. Subattack. Tuhoa laivat torpedoillasi.
223. Qbick. Qberttiäkin paremmin pomppiva pyramidinvaltaaja.
224. Fire Force (prev.). 90-luvun Rambo avaa tiensä ampumalla.
225. KGB (prev.). Seikkailupeli, jossa taistelet byrokraattisen maailmanvallankumouksen puolesta. 1 Mb.
226. Pinball Fantasies (prev.). Jatko-osa Pinball Dreamsille.
227. Lotus III (prev.). Amigan ehkä paras kilpa-ajopeli. 1 Mb.
229. Eternal Rome V 1.1. Yhden tai monen pelaajan sotastrategiapeli.
230. New Pac Man V 1.1. 20 rataa ja 5 bonuskenttää.
231. Rocy V 1.0. Varteenotettava haastaja Boulder Dashille.
233. Diplomacy, strategiapeli I maailmansodan varjossa.
234. Galaxa -92 V 1.4. Torju nopeasti Alien-muodostelmat.
235. Little Boulder Dash in Diamond Land.
236. Thinkmania on kovatasoinen muistipelivastustaja.
237. Miinapeli, joka on pasianssin veroinen ajantappaja.
238. Last Refuge toimintapeli. PD:n parhaita
239. Maths Adventuressa ratkaiset huoneiden arvoituksia
240. Scud Busters arkade/strategiapeli. "Scud Morning"!
241. Ring War. Hyvän hallipelin kiva tietokoneversio.
242. Nigel Mansell´s World Championship (prev.). Formulakisa.
243. Road Rash (prev.). Moottoripyöräsimu, keinoja ei kaihdeta. 1 Mb.
244. Lethal Veapon (prev,). Puhdista satamakorttelit rikollisista. 1 Mb.
245. Flashback (prev,). Upeimmin animoitu näkemämme platform-peli.
246. Lemmings Tribes (prev.).Uuden sukupolven Lemmings-vaellus alkaa.
247. Rings of Zon. Hae avaimet taipaleiden takaa. (Ei A600/1200)
248. A 500 -pelit: Guinea Pig, Street Hunter ja Last Adventure.
249. Desert Strike, huippuluokan helikopteripeli. 1 Mb.
250.-252. Nethack 3.1, vaatii kovalevyn, 3 x 9,90 mk.

EURO-PD á 9,90 (AMIGA)

10. Kopiointiohjelmakokoelma 1.2. (uusi PD-kooste 5 parasta).
13. Digital Force. 9 kappaleen kokoelma. Räppiä ja discoa.
19. Kuuluisa Walker demo nyt meillä. Vaatii 512 K lisämuistin.
31. Deadly Mix X. Seitsemän musiikkidemoa. Suositellaan.
35. List Crator. Voit tehdä ohjelmistasi selkeän luettelon.
36. Pakattuja musiikkikappaleita. 11 pitkää sävelmää.
39. Hyötyohjelmapaketti. Kymmeniä apuvälineitä tosi harrastajalle.
40. Soundtracker V 2.4. Nyt entistä parempia soundeja.
41. Musiikkidisketti edelliseen (Soundtracker V 2.4.).
42. Soitindisketti nro 40 (Soundtracker V 2.4.)
43. Crazy Comics III. Hauskoja sarjakuvia. Tässä ei hymy hyydy.
45. Card Games, useita korttipelejä (pasianssi, ventti ym.).
48. Icon disk, sisältää yli 250 iconia.
49. Grafiikkadisketti, piirtoanim. pyöritys,slide show ym.
59. Forgotten Realms Slideshow Fraxion. Huippugrafiikka.
73. Uusio hyötyohjelmapaketti. Sis. n. 20 ohjelmaa.
94. 140 Assembler-käskyrutiinia - todella hyödyllinen.
98. MED-musiikkieditori. Laajasti yhteensopiva laatueditori.
99. Salainen CIA valtioanalyysi. 1.5 Mb.
103. A68K Assembler. Uusi versio, uusi Blink (vaatii Euro 104:n).
104. A68K CopDisassembler sekä muita tarpeellisia hyötyohjelmia.
105. Ave-hyötyohjelmakokoelma 1. Paljon tarpeellista samalla levyllä.
111-112. C-Kieli nyt saatavilla PD:nä. Yhteensopiva Lattice C:n kanssa.
113. Print Studio, printtaa kuvia, tekstiä ja grafiikkaa.
117. Revolution/Amaze 1990. Yli 50 huippubiisiä muistissa, uskot tai et.
122.-123. No brain - no pain megademo. Yksi parhaita! 1 Mb.
124. Suuri PD-selection. Runsaasti pelejä, demoja yms. ohjelmia.
140. Total Recall demo, kohtauksia elokuvasta!
141. Acme First Megademo. Demo parhaasta päästä!
144. Database Wizard. Ohjelma, jolla lokeroit vaikkapa ystäväsi.
145. Amigafox. Uusi tekstinkäsittelyohjelma grafiikkaominaisuuksin.
146.-146/2. C Manual. Täydellinen C-kielen manuaali. 2 x 9,90 mk.
151. Fixdisk V 1.2. Korjaa vioittuneita diskettejä toimintakuntoisiksi.
154. LCD-Calc. Amigan mahdollisesti paras taskulaskinohjelma.
155. Check Book. Hoida kotibudjettiasi.
157. Antrox Groupin suuri hyötyohjelmakokoelma 6.
158. Noisetracker 1.3 B by Ufo. Julkaistu 3/91.
160. Ave Utility Collection 4. Paljon hyötysoftaa.
161. 162. 163. Home/Profess Collection 1, 2 ja 3. à 9,90 mk.
165. Uusi Protracker 2. 1 A. Vuoden -92 musiikinteko-ohjelma
166. Mainio PD Diskmaster 3.2. Ehkä tärkein Amigan työkalu.
167. Soundtracker Collection. Monta soundtrackeria.
175. Matemaattinen lottoennustaja. Tilaa ja rikastu.
176.-185. The Best of Soundtracker. 10 disketillistä st-musaa. Single & Longplay optiot. Tilaa yhdessä tai yksitellen.
187. Avesoft Utility Colly 2. Kymmeniä hyötyohjelmia.
190.-191. Mahoney & Kaktus His Masters Noise. Yli 20 bittihittiä.
192. Digipix Collection. Hienoja kuvadigitointeja.
193. Simpson Demo by Delay. Look this - man! 1 Mb.
194. Terminator 2 demo by Z. Hieno slideshow ja musa!
195, 196, 197, 198 ,199. Digipix Slideshow. Hyvä musiikki + kuvat, joita voit itse lainailla. Tilaa yhdessä tai yksitellen.
200. Virus Checker V 6.15. Ehkä paras virustorjuntaohjelma.
202. Noiseplayer V 4.00. Noisetrackeriin uusi soittorutiini + musaa.
204. Hugeview 2. Katsele valtavia Amiga/PC kuvia, lisäile omia.
205. Ave suojaaja. Suojaa nyt itse ohjelmasi.
207. Videorekisteri pitää kirjaa videonauhoistasi/lainauksistasi.
208. Sutkauksia julkkisten suista. Vaatii sävellysohjelman.
209. New Tracker Collection. Paras sävellysohjelmakokoelma.
210. Techno Sounds. Teknomuusikoille. Vaatii sävellysohjelman.
211. Signal 7 Musicpack. Disketillinen hyviä biisejä.
212. ST Emulator. Tee Amigastasi ST (vähint. V1.3 + 1 Mb).
213. Typo Grapher. Fonttieditorin uusi mainio versio.
214-225. C-Manual. Viiden C-oppaan edestä manuaalitiedostoja. Lähes pakko-ostos C-ohjelmoijalle. Tilaa kaikki tai yksitellen.
226. Epic-demo. Mahtava 3D-demo avaruus-eepoksesta.
227. Bad Taste Slideshow. Väänteleen pelien tunnuskuvia.
228. Screen Jagerilla monitorikuva 1 FF-kuvaksi disketille.
229. Diskmate. Levyaseman moniajo-ohjelma.
230. Boot PIC:illä muutat Amigan alkukuvan.
231. Spectrum emulaattori Amigalle.
232. Inscript-sivuntaitto-ohjelmalla teet mainoksia ja kirjeitä.
233. Honem tekee kovalevystäsi lisämuistin jopa gigaan asti.
234. Multi Clock, puhuva kello- ja herätysohjelma.
235. Amo Keo. Näppärä tekstinkäsittelyohjelma.
236. Biocomp-biorytmiohjelmalla biorytmikäyrät esille.
237. Mega D.V. 1.01:llä Amigasi hoituu ilman CLI-komentoja.
238. Antikilovir torjuu tosipirulliset linkkivirukset.
239. Bbase 2 on Mikrobitin kehuma kortistointiohjelma
240. PGmosh muuttaa jopa eri koneiden kuvia eri grafiikkatiloihin
241. PPdata purkaa ja pakkaa tietokoneohjelmat tehokkaasti.
242. PREADER lukee ja näyttää kuva/teksti/musa/animaatiotiedostot
243. PWRITE tekstinkäsittelyohjelman uusi versio 3.3
244. PC task IBM PC emulaattori
245. Editkey muuttaa näppäinkirjaimet vaikka kuviksi.
246. Wasp kuvamuuntaja sovittaa yhteen GIF, IFF, SRGR ja PPM-tiedost.
247. Super Dupper on ehkä nopein ja varmin kopiointiohjelma.
248.–252. BBS boxisofta Amigalle laajennusosineen, sis. mm. suosituimman on-line-pelin Space Empire V.2.6. (5 x 9,90)
253. 3D Contruction Kit 2 [prev.] esittelee 3D pelintekoa.
254. Intro Cadilla (prev.) teet esim. rakennuspiirustuksia.
255. Wizkey tarjoaa yksinkertaisen ohjelmienajotarkastin.
256. Easy start kuin 255, mutta erilainen valikkosysteemi
257. Delitracker V.1.30 musiikkimodulien hyvä soitto-ohjelma.
258.–263. Ripped Stuff. Valtavasti hienoja kuvia ja logoja huippu PD-demoista. Tilaa yhdessä tai yksitellen á 9.90.
268.-270. Teckno Sounds. Kymmeniä tosi hyviä soundeja sekä efektejä. Tilaa kaikki tai yksitellen.
271. Tecknoslide by Zen. Näyttävä scifi-slideshow.
272. Golden Megamusic Collection 2. Paljon musiikkia samalla levyllä.
273.-281. Aveslides. Hienot kuvat musiikin kera. Tilaa kaikki tai yksitellen.
282. State of Art Demo. Uskomattoman hieno demokilpailun voittaja. 1 Mb.

PC:n PD-VALIOT á 15,90

1. Sam Secret Agent. Jännittävä Platform-peli (VGA).
2. Dangerous Dave. Hyvä toimintaplatform-peli (VGA).
3. Empire-kuuluisa sotastrategiapeli.
4. Columns--coloristyylinen haastaja Tetriksille.
5. Monopoly-tietokoneversio kuuluisasta lautapelistä.
6. Moria-kuuluisa roolipeli.
7. Windows pelit- Arachnid, Pasianssi, Backgammon ja Slot.
8. Gif-kuvien katseluohjelma Windowsille + pelit: poker,lander.
9. Mr. Label tekee kätevästi disketti- ja osoitetarrat.
10. Jungle Jack-valtavan pe!attava viidakkopipemania (VGA).
11. Joust-versio kuuluisasta hallipelistä (VGA).
12. Castle Wolfenstein- Dungeonmasterin tyylinen taistelupeli, vastassa natsit. Uskomattoman tasokas peli (VGA).
15. Compushow 8.33 B-katso erilaisia PC-ja Amigakuvia.
16. Digistudio V. 1.5. Soittaa ja editoi Amigamusiikkimoduleita.
17. Net Hack 3.0, kuuluisa roolipeli, vaatii kovalevyn (IMb).
18. Viruksentorjuntakokoelma mm. Frost, Vshield, Scan ja Clean.
19. Graphicworkshop 5.0, mm. rasteroi eri formaattien kuvat.
20. Tank Wars 2.5-jopa 1-10 pelaajaa. Tosi hyvä.(VGA).
21. Jumpman-C64:n huippupeli nyt PC:lle (VGA).
22. Scorched Earth 1.1.-huippuhyvä tankkipeli, paljon aseita(VGA).
24. Fraktaaliohjelma jolla piirtelet ja zoomailet Fraktaalikuvia.
25. 4 Dos 4.0 korvaa Dos:in. Ehkä jopa parempi kuin Dos 5.0.
27. Geoclock näyttää maailmankellon ja kartan jopa öineen.
28. The Draw tekee Ansi-grafiikkaa. Lähes pakko-ostos.
29. Alien World-lentäjä taistelee Alienejä vastaan (VGA).
31. 32. Falcon 3.0 (prev.) Uskomattoman hieno hävittäjälentosimu.
33. Digiplayer 2.5 äänen digitointiohjelma soundblasteriin. Hyvä.
34. Omega on roolipeli, jossa voit tehdä melkein mitä vaan.
37. Scream Tracker 2.2-PC:n vastine Soundtrackerille.
38. Valmiita musiikkimoduleja edelliseen.
39. Telemate 3.1-tosi hyvä tietoliikenne/boxiohjelma .
41. File Express 4.18-ammattilaistasoinen täydellinen kortistointi-ohjelma, vaikka yrityksen päivittäiseen käyttöön. Pakko-ostos.
42. Hyötyohjelmakokoelma 1-FD Format, Fontteditori, yms.
43. Dungeons of Doom-tasokas Dungeonmasterin haastaja.
44. Dark Ages Prince of Destiny. Dramaattinen rooliseikkailu.
45. Captain Comik-hauska seikkailupeli.
46. Pelikokoelma 1-Castle 1,3, Boulderdash, American football.
47. Copy Q 220. PC:n kopiointiohjelma.
48. Almanac. Windowsin alaisuuteen - hyvä!
49. Astrashow. Tähtitiedeohjelma tiedonhaluisille.
52. PC-Menu 10. Säästä levyjäsi. Helppokäyttöinen.
53. Cdisk. Kätevä levyjen luettelointiohjelma.
54. Vampyr. Roolipeli Ultimoiden ystäville.
55. WPedit tekstieditori Windowsille + uusia fontteja.
56. Another World -demo. Kestää monta katselua.
57. Monkey Island II Slideshow - uskomaton!
58. Info Plus -ohjelma kertoo koneesi tilan. Tarpeellinen erityisesti silloin, kun hankit uusia lisälaitteita.
59. FTM-format. Tee 1.78 Mb (HD) ja 720 Kb -levyt megaisiksi.
60. Eye Of Beholder. Pelattava demopeli, joka sisältää leveli-editorin ja monen levelin kartat GIF-kuvina.
62. Crypt 20 suojaaja salaa ohjelmasi ulkopuolisilta.
63. Gods. Huippupelin huippudemo. Vähint. 1 Mb
64. Worm Game. kerrankin kunnollinen versio matopelistä.
65. Bart Eye 2. Jutustelevan Bart Simpsonin katse seuraa hiirtä.
66. Cheat Disk. Paljon pelivinkkejä ja läpipelausohjeita.
67. Lemmings-demo ja Sadddd-daaaammm-radio.
68. Miner VGA -kaivosmiespeli ja Klondyke Breakout.
69. Vram hyödyntää vapaan videorammin. Saat lisää muistia.
70. VGA Shark. Jännittävä suketajapeli.
71. Corncob 3-D. Hieno lentosimu, vaatii kovalevyn.
73. Galactix. Hallipelimäisen hyvä avaruustaistelu, vaatii koval.
74. Talvisota. Suomalaisen strategiapelaajan pakkohankinta.
75. Keen 4. Ehkä PC:n paras PD-seikkailupeli.
76. Pelikokoelma 1: Archon, Azone, Missile, Stressi, Tapper.
77. Kilo. Avaruusammuntapeli räjähtävin tehostein.
78. Music-hyötyohj. CD-lev., videokas. ja tietok.pelien luetteloint.
79. Survey U.S.A. Ohjelma, joka esittelee upeasti USA:ta.
80. Star View esittelee tähtitieteelliset kartat.
81. Arcmaster. Hyvä valikko-ohjattu pakkaaja/purkaja.
82. Pinball flipperi ja Breakout muurinmurtopelit (VGA).
83. Whacker. Säv.ohjelma + mus.moduleita. Vaatii soundblasterin.
84. Xword. Ristisanatehtävien tekoon. Muutama valmiina.
85. Riskin kaltainen maailmanvalloituspeli. Vaatii Windowsin.
86. Line Wars. Sotastrategiapeli. Toimii myös boxipelinä.
87. Softspeak. Puhesyntetisaattori PC:n "peruspiipperille".
88. Automenu on nopeasti ohjelmat käynnistävä valikko-ohjelma.

89. Blaster Master äänidigitointiohjelma. Käyt. myös yläp. muistia.
90. Stupendos. Tekee dos-käsittelyn helpoksi. NC-tyyliset toiminnot.
91. EM 87 mat.pros. emuloi mm. cad-ohjelmat ilman prosessoria.
92. VGA Copy kopioi informoiden puheella. SB-äänikort. ei pakoll.
93. Mad Intro. Tarvitset Soundblaster äänikortin.
94. Elnalla Mac ympäristö koneellesi. Vaatii Windowsin.
95. Virussimulaattorilla simuloit viruksia koneellasi turvallisesti.
96. Black Board moniajo-ohjelm + multimediaa tukevia ohjelmistoja.
97. Boot:illa käytät monta autoexekia yhtäaikaa. Säästää muistia.
98. Scud Attack. Suojele kaupunkiasi patriot-ohjuksilla.
99. Uno-korttipelin PC:n PD-versio.
100. Up Town -business-peli. Perit pörssiyhtiön.
101. Back menu jA Unicom-ohjelmat Windowsille.
102. Concentrarion muistipeli. Tarvitset VGA-näytön.
103.-104. BBS boxisoftat pakattuna. 2 x 15,90,-
105. Pakkaus/purkuohjelmia BBS boxisoftien purkamiseen.
106. Black Jack. Kuuluisa kasinopeli (EGA).
107. Pharaoh´s Tomb. Seikkaile pyramidin uumenissa.
108. Spacewar. Anna plasmatykin soittaa. Hyvä peli!
109. Monuments of Mars. Ovatko marsilaiset vihamielisiä...
110. Duke Nukem. Toimintaseikkaile Dr. Proton tuhoonsa.
111. Arctic Adventure. Etelänapalainen taktinen selviytymispeli.
112. 1933. Kiinnostava toimintasimulaatio vektorigrafiikalla.
113. Tactical Starship Simulation. Ota Starfleet ja käy.
114. Tic Tac Toe. Hyvä 3 D ristinollapeli.
115. 3 D Star Trek. Istu kapt. Picardin komentotuoliin.
116. Bounce Zone. Kiva 3 D sulkapallo.
117. Chess. Vihdoinkin hyvän vastuksen antava shakkipeli.
118. 3 D Pac Man. Kunnon paku dungeonmaster-kulmasta.
119. Pokeri kolmella kortilla - 7 tietokonevastustajaa.
120. 4x4 Off-Road Racing (prev.). Tosi hyvä raparalli.
121. Pool . Vectorigrafiikalla toteutettu biljardipeli.
122. Astro Blaster. Puhuva avaruusammuskelupeli.
123. Accordian Pasianssi. Tosi läpsäkkä pasianssipeli.
124. Asqvire. Hoida hotelliketjullasi kilpailijat vararikkoon.
125. Acrostix. Muodosta sanoja sekä lauseita. Suursuosio USA:ssa.
126. Adventure Mapperilla amatöörikin tekee seikkailupelin.
127. Engl. tekstiseikkailu opettavaisen laajalla sanavarastolla.
128. Quatris II. Tyylikäs japanilaisen haastaja Tetrikselle.
129. Tetris. Tetraalista nautintoa Windowsin alaisuuteen.
130. 70 kpl Ansigraf. kuvia vaikkapa boxin pitäjälle.
131. 1858 iconia Windowsiin. Nyt on varaa valita.
132. African Desert Campaign 2.MS. pohj. Afr. sota.
133. Maze Mission Adventuressa sekkailet TST-ryhmälläsi.
134. Agressionissa yrität vallata kilpailijan asemat.
135. Age:lla arvioit tieteellisin perustein elinaikasi.
136. Aldo's Adventure tosi pätevä Donkey Kongin haastaja
138. Sukupuuohjelmalla järjestelet sukusi.
139. Opi englantia. **140.** Opi italiaa. **141**. Opi japania.
142.–143. Opi ranskaa. 2 x 15,90. **144.–145.** Opi saksaa. 2 x 15,90.
146. Opi kemiaa. **147.** Opi morsetusta.
148. 600 valtio yms. lippua upeasti esillä.
149. Nethack 3.1. Seikkailupelien kuningas, voit tehdä miltei mitä vain.

FISH-PD à 5,90 (Amiga) saatavana välillä 1-830

KOPIOINTILAITE AMIGALLE
ALLCOPY SYSTEM 2

ACS 2-kopiointilaitteen sisältävä varmuuskopiointiohjelma selvittää osaavissa käsissä useimpien alkuperäisohjelmiesi sellaiset suojaukset, mistä vastaavat paljon kalliimmat automaattikopiointiohjelmat eivät (1991) selviydy. Tarvitset Amigaasi yhden lisälevyaseman, jotta voit hyödyntää tämän lähes omakustannushintaan myymämme varmuuskopiointijärjestelmän monipuolisia ominaisuuksia. Pidä kiirettä sillä, jos tehokkaiden kopiointijärjestelmien myynti ETA-Suomessa kielletään, et saa niitä enää mistään laillisesti. ACS 2 Adapteri on yhteensopiva useimpien muiden automaattikopiointiohjelmien kanssa ja sen mukana toimitetaan selkeät suomenkieliset ohjeet. HUOM! Emme vastaa tehokkaan ACS 2:n mahdollisesta käytöstä laittomassa kopioinnissa.

PS. Saat kaupanpäälle Ave Procopier -ohjelman (Ave 20) suojaamattomien ohjelmien ennätysnopeaan kopiointiin.

~~Ennen 269,-~~ NYT ENÄÄ VAIN **95,-**

Nyt kaikki Amigistit musiikkia ja demoja tekemään.
MUSIIKKIKURSSI

95,- USKOMATON HINTA!

Sisältää kädestä pitäen neuvovan suomenkielisen kurssioppaan ja 4 disketillistä ohjelmia. Opit säveltämään Amigallasi musiikkia ja tekemään omia demoja, vaikka et osaisi ohjelmoida. Kun vielä hankit Easy Demon (Ave säästöohjelma 14) voit vaikka perustaa oman musiikkidemotiimin.

Digital Recording Studio
KEYSOUND HUIPPUSAMPLER
ohjelmineen vain

399,-

Helppokäyttöinen, nopea (n.60 kHz!!) digitointiohjelma muuttaa Amigasi näppäimistön pianokoskettimistoksi, jolla voit välittömästi soittaa digitoimiasi ääniä eri sävelkorkeuksilta. Apunasi on mm. erittäin selkeä aaltomuotonäyttö, suomenkieliset ohjeet sekä yli/alimenoilmaisin, joka yhdessä samplerin tasoitetun voimakkuussäädön kanssa mahdollistaa tarkan, säröttömän lopputuloksen. Korkealuokkaisella AD-muuntimella toteutetussa samplerissa on lisäksi mm. nollatason hienosäätö sekä tehokkaasti häiriöäänet poistava kolmiasteinen alipäästösuodin. 60 cm liitäntäjohto joystickporttiin säästää sinut samplerin sijoittelu- ja kytkentäongelmilta! Sisäänmeno 100–1750 mVrms/50 kΩ.

AMIGAN KONEKIELEN ALKEISKURSSI

vain **195,-**

Vihdoinkin suomenkielinen peruskurssi, jonka avulla pääset tehokkaasti sisään Amigan koneohjelmointiin. Erinomainen ostos aloittelevalle konekielikoodarille. Mitä parhain lahjavinkki sinulle, joka haluat antaa Amigaistillesi enemmän kuin pelikoneen.

Huipputason soittimia Amigalle:
AVE ICE-9 -SAMPLES
à 9,90 välillä 1-40

Nämä huippuluokan kaupallista tasoa olevat Avesoftin teettämät, muidenkin kuin Soundtracker-ohjelmien kanssa toimivat, soitin- ja efektilevyt syrjäytivät vanhat soundtracker soitinlevymme. Tilaa yksin kappalein tai vaikka kaikki.

Tyylikäs sinivalkoinen
RITARI-HIIRIMATTO
- ei kerää pölyä
- suojaa pöydän pintaa
- ei raavi rannetta

39,-

AVE-SÄÄSTÖOHJELMAT (AMIGA) 39,-/kpl

1. KAKSI PELIKENTTÄEDITORIA Ammattilais-sarjan Ave-pelikenttäeditori sai nyt rinnalleen uuden kätevän Ave-Blockeditorin.
2. AVE-MENUEDITORI 2 Miksi tuhlaat diskettejä? Kokoa nyt itse peli- tai hyötyohjelmasi samalle levylle
3. SURVIVAL-DUETTO Kaksi englanninkielen opiskeluun kehitettyä seikkailupeliä.
7. KORTISTOIJA. Joka kodin kortistointiohjelma. Ja mihin hintaan.
8. EXTERIVM I (uutuus). Ohjaa mikrobitin tiimi läpi seikkailujen.
Mukana myös seikkailupeli Aluksen arvoitus jatko-osineen.
11. COLORIS 5 tähteä Mikrobitin tiukassa pelitestissä. Avesoftin paras pelituote säästöohjelmana - tosi on.
12. BOOTMASTER Muotoile ohjelmaasi oma boottiblokki.
13. FORMULA ACE 27 rataa, ennätyspeli ja fantastinen kaksinpeli. Huippumusa & grafiikka.
14. EASY DEMO jolla teet omia demoja jopa ilman ohjelmointikokemusta.
15. S.E.U.C.K. Games Vol 1 Kolme rajua ammuntapeliä samalla disketillä. Dragon, Bioblast ja Terminator näyttävät mihin Seuck pystyy. 1 Mb
16. S.E.U.C.K. Games Vol 2 Rajut uutuuspelit Flying A.C.E ja D-6000. Mukana myös Shaman Intro. 1 Mb
17. AMOS UTILS Pakko-ostos Amoksen omistajalle. Font Editor, Boot Blocker, Clipper, Fractal Editor 2, Memed, Rawer Scrambler.
18. PRO LOTTO Täysin uusi ammattimainen ja monipuolinen lotto-ohjelma äkkirikastumisen tavoitteluun.
19. AMOS FRACTAL & OTHERS Amoksen laajentamiskyvyn huipentuma. Fractal Creator, n. 40 lisäkäskyä, helppokäyttöiset toiminnot, sis. esimerkkiohjelman ja ohjeet.
20. AVE PROCOPIER X Copyakin nopeampi selkeän tyylikäs kopiointiohjelma, jonka mm. Avesoft on valinnut omaan ammattimaiseen kopiointikäyttöönsä. Tarvitsee ainakin yhden lisälevyaseman.
21. EAT OR DIE Syö käytävät tyhjiksi ja jujuta takaa-ajajia vauhdikkaasti aineensiirtimillä. Vauhtia piisaa!
22. VAKIOVEIKKAUS Erinomaisen monipuolinen apuväline veikkaajalle. Tee voittoisa tilaus.
23. AVE ASKMASTER Tenttaa valmiiksi ohjelmoituja aihepiirejä monin eri tavoin sis. mm. n. 7700 engl. sanaa ja kemialliset merkit. Voit laatia myös itse omat tentti- ja tietokilpailukysymykset.
24. ELECTRONIC WORM 1-4 pelaajaa. Ohjaa sähkömatoa ja pussita vastustajasi. Mitä useampi pelaaja sitä hauskempi. 1Mb
25. EXTERIVM II (uutuus) Kolme kovaa Amos peliä, Oderfront-taktiikkapeli, Eye of the Mutant, Spacestarlazer. 1 Mb
26. AVE STRATEGY PACK. (uutuus) Sisältää strategiapelit Star front ja Conflict sekä älypelin Master Mind.
27. LINE UP (uutuus) Hedelmäpelin eli yksikätisen rosvon improvisoitu versio, jota voi pelata myös kaksin.
28. ROLLING (Uutuus) Ohjaa kuulasi halki uskomattomien ratojen ja kerää energia-aarre. Erikoisesteet vaikeuttavat matkantekoasi.
29. LASER MAZE. (uutuus) Laske siirtosi ja ohjaa säde maaliinsa. Kymmenittäin haastavia leveleitä.

Hyvin kiinnipysyviä
DISKETTI-TARROJA
vihreällä painatuksella 3,5" disketteihin vain



19,- 100 kpl

*** LEIKKAA KUPONKI - POSTITA ILMAISEKSI!**
TILAAN SEURAAVAT TUOTTEET

PD-OHJELMAT(vain sarjan nimi ja numerot)

_____

_____

_____

_____

_____

MUUTA tai jatkoa ed.

_____

_____

Ave-säästöohjelmat 39,- (rengasta haluamasi)
1 2 3 7 8 9 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29

____ **kpl Amiga Virus Fist 2.** Mahtava viruksentorjuntakokoelma. **à 39,-**

Monilevycollectionit Amigalle polkuhinnoin à 95,-
____ **kpl M 1 Home/Business Pack,** käyttökelpoista kirjanpidosta alkaen
____ **kpl M 2 Science Pack,** tieteisohjelmia CAD, Fractal kotiplanetaario
____ **kpl M 3 Colombia-perhepaketti,** n. 100 peliä/hyötyohjelmaa
____ **kpl M8 Finnfashion Game Pack 1,** kosolti PD-pelejä
____ **kpl M9 Finnfashion Game Pack 2,** paljon PD-pelejä
____ **kpl M10 Colorado Elite Pack,** PD-peliohjelmien valiokokoelma
____ **kpl M 11 Adventure/roolipeli Pack**, monta levyllistä seikkailuja

HARDWARE + MUUT
____ kpl Keysound DRS sampler ohjelmineen Amigalle **à 399,-**
____ kpl Suuri (80-100 kpl) diskettiboxi **à 69,-**
____ kpl Upea Ritarihiirimatto **à 39,-**
____ x 100 kpl 3.5" Diskettitarrat **19,-**
____ x 10 kpl 3.5 " DD- disketit pienerissäkin alehintaan **39,-**
____ kpl Allcopy System 2 Amigalle **à 95,-**
____ kpl Alfadata OMM-L opt.mek. Amigahiiri **120,-**
____ kpl Golden Image Gi-600 testivoittajahiiri Amigalle **á 239,-**
____ kpl Amiga-musiikkikurssi **à 95,-**
____ kpl Amigan konekielen alkeiskurssi **á 195,-**
____ kpl Amiga 500 lisämuisti + kello/kytkin **à 239,-**
____ kpl Amigan autom. hiiriportinjakaja à **139,-**
____ kpl "Mainoksin markkinavoittoihin" -menestysyrityksen perustajan sekä kehittäjän tietopakettia, n. 250 sivua. Kova kansio. Ennen 395,- **NYT LOPPUERÄ VAIN 95,-**
____ kpl Ave-stereokuulokevahvistin kuulokkeineen Amigalle **vain 195,-**
____ kpl Avehitit PD-luettelodisketti Amigalle **à 9,90**
sis. mm. suomenkielisen Fish-esittelyn 1–400

PS. AMIGISTI!
Muistithan tilata Allcopy System 2:n kun vielä voit.

Nimi _____

Osoite _____

_____

_____

Alle 18-vuotiaalta holhoojan allekirjoitus

AVESOFT MAKSAA POSTIMAKSUN



Avesoft

PL 219, 33101 TAMPERE

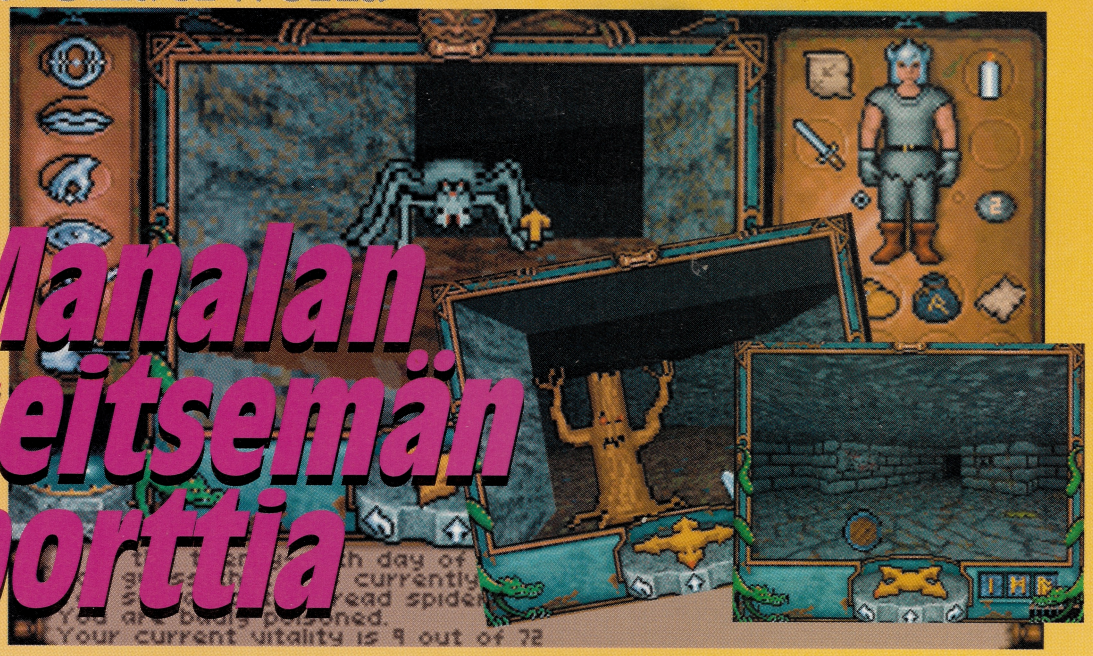
VASTAUSLÄHETYS SOPIMUS 33820/7

33003 TAMPERE

POSTIKULUT OVAT AINA KIINTEÄT 39,-, siksi tilauksen minimisuositus on yli 39,-.
Ainoastaan postimyyntiä. Voit tilata myös tämän kupongin kopiolla tai vapaamuotoisesti.



Manalan seitsemän porttia



●● Avatar on jälleen kerran päättänyt matkata Britanniaan, mutta tällä kertaa vain viattomana turistina. Heti paikalle saavuttuaan hän kuitenkin huomaa olevansa syyllinen paikallisen paronin tyttären kidnappaukseen. Tarttis tehrä jotain.



Avatar-ressu lukitaan Stygianin syvyyksiin ja pois ei ole tuleminen, ennen kuin prinsessa on turvassa. Oven sulkeutuessa on edessä vain pimeää...

Goblinien sotaretki (kerros 1)

Ota aluksi mukaasi pussi ja suuntaa kohti länttä. Pienellä ylätasanteella vastaan tulee ensimmäinen ihminen. Hänen majapaikastaan löytyy makuupussi ja pari ruoka-annosta, jotka voi röyhkeästi pölliä. Tärkeintä on saada selville ihmispopulan majapaikka.

Aivan länsiseinältä löytyy ensimmäinen vihollinen, iilimato, joka kuolee suht yksinkertaisesti, kunhan vain muistaa kumartua alaspäin taistelun aikana. Paina seinässä olevaa nappia ja valmistaudu ensimmäiseen kovaan koitokseen, sillä läheisestä ovesta syöksähtää punainen tappajalepakko. Tapa se ja tutki oven tausta. Löytyvästä laatikosta putkahtaa pari tuikitärkeää riimukiveä.

Ihmisten asumuksissa ei ole sen suurempia ihmeellisyyksiä. Juoruamaan pääsee ottamalla vauhtia ja hyppäämällä vastapäiseltä kielekkeeltä.

Matkalla on tullut vastaan taatusti reppu, joka sisältää avaimen. Avaa sen avulla pääsisäänkäynnin läheltä ovi etelään. Löydät hopeisen puun, joka on paras istuttaa hetimiten: näin Avatar syntyy aina uudestaan viikatteen viuhahtaessa. Kokemus tosin kärsii, mutta eipähän joudu turvautumaan maailmankaikkeuden vahvimpaan loitsuun.

Tarkasti huonetta tiiraamalla löytää itäiseltä seinältä salaoven, joka johtaa ANKH-alttarille. Ovi rukouskammioon on kiinni, mutta avautuu painamalla nappia idässä.

Muita tärkeitä tavaroita, joita saa mukaansa ensimmäisestä kerroksesta ovat matosopan resepti luoteesta ja hämähäkin lankakerät pohjoisesta. Goblinit voi tappaa jos kokemusta kaipaa, mutta ilmankin pärjää.

Gazer ja seitsemän kääpiötä (kerros 2)

Varsinainen seikkailu alkaa vasta toisessa kerroksessa. Ensimmäiseksi on paras käydä tapaamassa kerroksen omia asukkeja, kääpiöitä (1). Heillä on ongelmana itäisten kaivosten Gazer, joka terrorisoi kaivostyömiehiä. Lupaudu auttamaan raukkoja, mutta pidä mielessä, että pikkumiehet eivät pidä nimityksestä dwarf.

Jostain varastosta löytyy kivivasara, jolla lohkareita saa pilkottua pienemmiksi. Ota se mukaasi ja suuntaa kohti kaivosten koillisosaa.

Hetken harhailun jälkeen löytyy kasa kiviä, jotka murenevat kivivasaralla. Heti esteen jälkeen kimppuun hyökkääkin vihainen Gazer. Paras taktiikka sen tappamiseen on vanha tuttu

hit'n'run. Heittoaseet ovat tarpeettomia, sillä niitä käytettäessä vastauksena on hyvin helposti salamaryöppy. Hirviön kuoltua palaa kääpiökuninkaan luokse ja palkkiona hyvin suoritetusta tehtävästä saat jalokiviveitsen (Gem Cutter).

Jos huvittaa, voi kääpiökuningasta lahjoa kullalla, kunnes tämä suostuu kertomaan salasanan aarrekammioonsa (3). "Deco Morono" avaa kammion ovet.

Kaivoksista löytyy myös kääpiöiden seppä (2), joka korjaa korvausta vastaan rikkinäiset tavarat. Shakkia ei ole mitään syytä tappaa, vaikka herran hinnat ovatkin hirvittävät. Lisäksi hän on ainoa, joka pystyy korjaamaan Sword of Justicen.

Shakin luona on yksi pelin harvoista alasimista.

Pohjoisessa majaileva vanha kääpiöhöppänä tarvitsee sinikopioitansa. Ne voi käydä hakemassa kuilusokkelon (6) päästä. Tästä ei tosin ole muuta hyötyä kuin iso pino kokemusta ja lentotaikajuoma.

Kakkoskerros on selvä Moonstonea lukuunottamatta. Loitsi Gate Travel -loitsu ja teleporttaudut Moonstonen viereen (5). Pikkuhuoneen länsiseinä antaa periksi.

Liskojen luolat (kerros 3)

Aivan kartan luoteisreunassa on oma erillinen alueensa, jonne pääsee vasta kiertämällä 7. kerroksen kautta. Toisesta tornista (1) löytyy Key of Courage, jota tarvitaan aivan pelin lopussa.

Kolmannessa kerroksessa on myös kolme Caributsen artifaktia: miekanpuolikas, ihmekuppi ja taikakynttilä. Cup of Wonder löytyy uimalla vinosti ylöspäin Gazerin pesään (2) ja puhaltelemalla huilulla viidennen tason ghoulin opettama sävelmä. Taperin puolestaan saa ostettua sokkelon keskeltä löytyvältä Zakilta (3).

Miekanpuolikas taasen löytyy tason kaakkoisnurkasta (6), kunhan ensin vetää köynnökset syrjään ja vetää vivusta. Lännen vesimassat siirtyvät ja paljastavat salaisen sisäänkäynnin unohdettuun temppeliin, jonka alttarilla (7) terä makaa odottamassa noutajaansa.

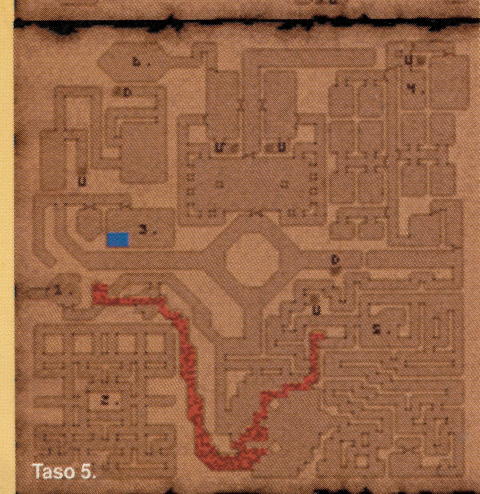
Muuta kiinnostavaa löytyy etelästä, bandiittien (5) oikeanpuoleisesta varastosta. Tutkimalla pohjoisseinää huomaa siinä salaoven, josta pääsee rosvojen aarrekammioon.

Bandiiteista pohjoiseen asustaa joukko liskomiehiä (4). Heidän vankinsa voi päästää vapauteen lahjomalla vartiomiehen ruualla, mutta pakko ei ole. Tosin bonuksena vapauttamisesta on se, että samalla oppii joukon liskokielen sanoja, joista on hyötyä kauppaa käydessä.









Matokeittoa Avatarin tapaan (kerros 4)

Etsi peikko Sethar Strongarm peikkolasta (5) hieman pohjoiseen ja utele matosopasta. Laita kulhoon portviinipullo, vihreä sieni ja tappamasi mato. Käytä lopuksi reseptilappua kulhoon ja voil† – makuelämys on valmis.

Keskellä tasoa on järvi, jonka eteläpuolella asuu kalastaja, jolta saa onkivavan. Narraa ahvenia, kunnes olet hankkinut 10 kalaa: tarvitset niitä seuraavalla tasolla. Suuren hallin pohjoisosassa majailee Rodrick, kaaosritari (1). Kovan taiston jälkeen saat maagisen miekan ja pari avainta.

Suuntaa kulkusi kohti ritarien pomoa (6). Sano haluavasi liittyä ritareihin ja vastaa kysymyksiin. Vaatimattomuus ja uskollisuus on vastaillessa suositeltava linja. Ritaripomolle pitää viedä paperilappu, jonka löytää peikkojen asumuksen (5) läheiseltä alttarilta.

Sisälle alttarille pääsee antamalla peikolle jotain arvokasta (punainen jalokivi tms.) Vie kääpiöiltä saamasi Gem Clutter Derekille ja saat ohjeita seuraavalla tasolla olevan Ring of Humanityn hankkimiseen.

Maze of Silas (3) ei ole pelin ratkaisun kannalta oleellinen. Ovien avaamiseen kuluu paremmaltakin pelaajalta aikaa, eikä palkintona ole kuin ritarien kaipaama kultalautanen (7).

Rodricin tavaroista saadulla avaimella pääsee sammakkosokkeloon (4). Lentotaitoisille paikka ei liene ongelma, mutta muut saavat rakentaa portaat vetelemällä seinässä olevia vipuja.

Siirtokunnan hylkiöt (kerros 5)

Suuntaa kulkusi ghoulien asuma-alueelle (5). Anna Marrowshukille lankaa ja lohikäärmeen suomut. Hän tekee saappaat, joilla voi kävellä laavassa, maksuna on ruoka. Shaklic, pääghouli, tietää paljon prinsessasta, kunhan vain älyät mitä pitää udella. Kneenibble puolestaan kertoo, miten vipuja (1) pitää väännellä (2–7–3), mutta vaatii maksuksi 10 kalaa. Älä myöskään unohda jutella Eyesnackille, sillä tämän opettama huilukappale on hyödyksi kolmostasolla.

Suuntaa seuraavaksi tason länsiosaan, josta löytyy vanha alkemistivelho (3). Hän haluaa sinun keräävän 80 palaa sinistä mineraalia. Palaa kolmen vivun kammioon (1), avaa ovi ja tee hänelle mieliksi (2). Muista pitää mineraalinpalasta kädessä, sillä muuten ilkeä bugi hävittää kaikki siniset kivet.

Tehtävän suoritettuasi vie jalokivet alkemistille ja saat ison palan kultaa. Tämän voi vaihtaa kääpiökuninkaan kanssa jalokivikoristeltuun kirveeseen, mutta aseesta ei ole liiemmin hyötyä, sillä Sword of Justice on paljon tehokkaampi ase.

Seuraavaksi ohjelmassa on Ring of Humanity. Suuntaa tason luoteisnurkkaan (6) ja vääntele vipuja ritarin ohjeiden mukaan. Jossain vaiheessa laskeudu hautoihin (4) ja ota mukaasi Sword of Justicen toinen palanen. Samasta paikasta löytyy myös Garamonin hauta.



Mystiset maagit (kerros 6)

Saavuttuasi tasolle suuntaa ensimmäisenä etelään Seermaagien luo (1). Älä missään nimessä ala tapella heidän kanssaan, vaikka jotkut yksilöt ovatkin itsekeskeisiä egoisteja pahimmasta päästä. Ole kiltti poika ja tee kaikki, mitä he pyytävät.

Ensimmäinen tehtävä on hakea VAS-riimukivi, mikäli sitä ei ole vielä löytänyt. Juokse seinää päin idässä (2) ja teleporttaudut ristin muotoiseen paikkaan (3). Pienen etsimisen jälkeen VAS löytyy ja uudet loitsu-ulottuvuudet avautuvat.

Seuraavaksi on ohjelmassa Shield of Valor. Etsiydy läntiselle alttarille ja heitä lentoloitsu valmiiksi. Juokse etelään ja pistä rautagolemille (gasp!) päihin. Samaiselta läntiseltä alttarilta saa myös yhden avaimenpalasen lausumalla mantran FANLO, kunhan ensin löytää kirjastosta (6) kirjan "Folanae Fanlo".

Book of Honesty puolestaan löytyy leijumalla laavakuilussa (5) ja shakkilattiaisesta huoneesta lattialaattaa painamalla ilmestyy Wine of Compassion.



Avatar uljas avun tuo (kerros 7)

Seitsemäs kerros onkin varsin inhottava paikka: Tybalvelho on estänyt kaiken magian käytön omilla tempuillaan. Läpipääsyn avain onkin joko reipas miekankäyttö tai velhon amuletin löytäminen.

Tybalin kammioon on jännä oikotie. Etsiydy kaivoksiin ja epäilyttävässä paikassa loitsi kääröstä Reveal (onhan se tallessa, onhan?). Avaa ovi ja jatka kohti sisempää pyhättöä (1). Järkipuhe ei Tybaliin tehoa, joten terästä peliin. Kovan taistelun jälkeen velhosta tulee entinen ja voit vapauttaa prinsessan. Kuopasta pääsee pois hyppäämällä kristallipallon päältä reunalle.

Tutki koko taso läpi ja etsi koilliskulmasta paikka, josta pääsee alaspäin. Kerää alhaalta orbstoneja (taso 8, paikka 3) ja käytä niitä Tybalin kristallipalloon – antimagia hajoaa ja loitsiminen on jälleen vapaata.

Jatka matkaasi hautoihin (3) ja vapauta kaikki vangit. Eräs vangeista antaa mukaasi kuvan. Vie se viidennen tason vanhalle naismaagille. Kiitollisena palveluksestasi liikuttunut nainen itkeä pirauttaa ilmoille rakkauden avaimen, jota tarvitaan myöhemmin.

Seuraava ohjelmanumero on Path of Courage, joka alkaa luoteisnurkasta (2). Taisteltuasi kaikkien tasojen läpi löydät viimeisen avaimenpalasen – tie Slasherin luo on auki!

Punainen pirulainen (kerros 8)

Kahdeksas taso on vaihteeksi melko normaalin oloinen (jos ei pane pahakseen tulielementaaliarmeijaa...) Garamonin luut löytyvät lännestä, samasta paikasta, mistä löytyy VAS-riimukivi ja niitä vartioiva rautagolemi. Mitään erillistä ilmoitusta luiden omistajasta ei tule, joten mukaan on paras raahata kaikki luut, mitä irti lähtee.

Vie luut Garamonin hautaan ja keskustele kummituksen kanssa. Sano "Talisman" ja "Lava". Palaa kahdeksannelle tasolle ja avaa ovi Key of Infinityllä. Heitä kaikki(!) talismanit laavaan Slasherin vierelle. Artifaktien energia avaa kuuportin, jonka kautta imeydyt Slasherin ulottuvuuteen. Etsi vihreä polku ja juokse sitä aina toiselle portille, joka johtaa vapauteen.

Pari käytännöllistä loitsua:

Ylem Por	Vetten päällä kävely
An Corp Mani	Kiusaa jo kerran kuolleita
Vas Kal Corp	Kokeile omalla vastuulla
Vas Ort Grav	Vahva salama

Mantrat:

AAM	tiirikointi
AMO	miekkailu
ANRA	puolustus
FAHM	heittoaseet
FAL	akrobatia
GAR	kirves
HUNN	kaupankäynti
IMU	maagia
KOH	tylpät aseet
LAHN	esineiden tunnistaminen (lore)
LU	salaisuuksien havainnointi
MUL	äänettömästi liikkuminen
ONO	uiminen
ORA	aseeton taistelu
POR	hyppiminen
RA	taisteleminen yleensä
ROMM	ansat
SAHF	jäljitys
SOL	loitsinta
UN	karisma

Ossi Mäntylahti,
Panu Mäntylahti,
Matti Toikkanen



Liskokieli:

bica	terve
click	ei
eppa	mennä pois ja palata
isili	minä
ossli	älä anna lahjoja
sel`a	antaa lahjoja /käydä kauppaa
sorr	aggressiivinen
sorra	varastaa
sor`click	epäillä
sseth	kyllä
sstersh	auttaa
thepa	liskomies
thes`click	lyödä
thit	pyytää
tosa	sinä
urgo	vanki
yeshor`click	ystävä
yethe	kuristaa kuoliaaksi
zekka	syödä/ruoka



Ratkaise Quest for Glory III: Wages of War Osa 1



Savannien sankari

Aiemmista Quest for Glory -peleistä tuttu sankarimme jatkaa seikkailujaan uusissa maisemissa. Tällä kertaa on vuorossa itäisen Fricanian pelastaminen sisällissodan uhkaavista kourista.

Jotta emme veisi peli-iloa vasta pelin aloittaneilta, julkaisemme ratkaisun kahdessa osassa. Tässä osassa pääsemme miehuuskokeeseen asti, ensi lehdessä loppuun saakka.

Sankarimme aloittaa seikkailun velhotar Azizan luona, joka kertoo, että Fricanian rauhaisat savannit ja sademetsät uhkaavat muuttua rauhattomiksi. Vanhojen riitakumppanusten, leopardimiesten ja simbadien välille uhkaa nousta rähäkkä ja paikalliset ylimykset linotauritkaan eivät aio jäädä puolueettomiksi sodan syttyessä. Ja kukas tämän ongelman ratkaisisi, ellei tuttu sankarimme.

Tarnan basaarit

Aloita seikkailu tietojen keräämisellä, eli juttele aluksi Kreeshan ja Rakeeshin kanssa kaikesta mahdollisesta. Lähde sitten ulos tutustumaan kaupungin nähtävyyksiin. Ensimmäinen sopiva visiittikohde on luonnollisesti rahanvaihtaja, joka löytyy basaarin päästä.

Mikäli olet velho avaa kuitenkin aluksi Keapon Laffinin lahjapaketti. Pudisteltuasi Smurffihuumorilla höystetyn lahjan (Keapon Laffin – kuinkas muuten) noet päältäsi katso käärepaperia, jolloin opit uuden loitsun.

Saapuessasi rahanvaihtajan luo joudutkin heti todistamaan rikosta. Joku luihun näköinen tyyppi varastaa rahanvaihtajalta arvometallia ja yrittää juosta karkuun. Juokse miehen perään, jolloin tämä hermostuksissaan törmää suoraan ohikulkevan linotaurivartijan syliin. Seuraa linotauria oikeussaliin ja todista pyydettäessä. Kun kuningas pyytää sinua huoneeseensa mene ja vastaile kysymyksiin (klikkaa puhe-ikonilla itseäsi) mahdollisimman järkevästi.

Oikeudenkäynnin jälleen palaa takaisin rahanvaihtajan luo suorittamaan rahanvaihtosi tällä kertaa keskeytyksettä loppuun. Osta samalla viereiseltä nahkatavarakauppiaalta kaksi juomavesileiliä ja mikäli olet varas, hedelmäterttu toiselta myyjältä. Yritä tinkiä aina, vaikket onnistuisikaan.

Palaa takaisin basaarin päätielle. Sieltä löytyy kaikkea tarpeellista, kuten tulitikkulaatikko (lähtee todella halvalla, jos osaa tinkiä), heittotikareita ja hunajaa. Varkaalle lisäksi vielä ekstrana öljyä ja taistelijalle uusi miekka.

Jatka joen vartta etelään sen kummemmitta ostoksitta, jälleen kerran varasta lukuunottamatta, joka tarvitsee köyden. Varkaan kannattaa myös uhrata rahaa akrobatian opiskeluun, kunhan ensin salaisella käsimerkillä todistaa kuuluvansa liittoon. Seuraava osa kauppakujasta on viimeinen. Siellä voi hyvyydenpuuskassa myös korotella hyveellisyyttään lahjoittelemalla rumpalille rahaa. Varas voi koettaa pientä omaisuudensiirtoa kerjäyskiposta, mikäli ei välitä leikkiä kilttiä poikaa.



Liikuttava jälleennäkeminen.





Varkaiden kilta toimii basaarissa.



mestyy jossain pelin vaiheessa rauhanretkikunnan ainoa eloonjäänyt. Etsi hänet silmäikonilla ja kysele kaikki mahdollinen). Tilaa ruokaa, ja jos tunnet itsesi oikein romanttiseksi voit flirttailla tyttösen kanssa. Syö, mene huoneeseesi yläkertaan ja nuku aamuun asti.

Juttele kaikkien kauppiaiden kanssa ja anna lopuksi Sheeman kirje Kattalle ja valitse vastalahjaksi öljypuinen leopardiveistos. Koiramaiselta kauppiaalta puolestaan voi ostaa lihaa mihin hintaan tahansa, eli tingi ja ehdota hinnaksi yhtä commonia, niin ei tule ruuasta heti pula. Aluksi kannattaa ostaa parikymmentä lihanpalasta.



Tarnan keskustori.

Shoppailun jälkeen on hyvä käydä tutustumassa kaupungin muihin osiin, joihin kuuluu muun muassa Skethin temppeli kuninkaan palatsin yläpuolella. Astu ovesta sisään ja odottele hetken aikaa, niin paikallinen ylipappi saapuu paikalle ja alkaa mussuttaa jotain temppelin häpäisystä. Varsinainen Sketh kuitenkin puuttuu mukaan peliin ja lähettää sinut hakemaan Vartijan Jalokiven ja palaamaan sitten takaisin. Poistu temppelistä.

Vieraile temppelin jälkeen apteekkarin luona, jonka kauppa on samalla tasolla Kreeshan talon kanssa. Hämmästyttävästi Corey Colea ja Keapon Laffinia muistuttava mies on varsin hyvä tietolähde, joten pumppaa ulos kaikki, minkä saat ja paina mieleesi. Osta myös neljä parannuspilleriä ja ainakin yksi myrkynneutralisoija. Maagin kannattaa myös hommata pari magiapilleriä, vaikka ne maksavatkin mansikoita.

Rasittavan valmistelupäivän jälkeen nukkumatti jo kutsuukin. Suuntaa kohti majataloa ja istahda pöytään. (Majataloon il-

Kohti savannia

Kakkospäivänä ei Tarnasta löydy sen kummempaa tekemistä, joten aamupalan jälkeen voit suunnata tiesi kohti savannia. Kuljeskele sinne tänne, mutta muista palata kaupunkiin ennen auringonlaskua, sillä yöhirviöt ovat kelle tahansa liian kova pala – ainakin aluksi.

Hirviöt ovat muutenkin melkoisen kovia, jopa kakkosen kunniakkaasti suorittaneelle taistelijalle, joten heittoasetaistelu ennen varsinaista käsirysyä on paikallaan. Hyvä keino heittelytaidon kohottamiseen kolmensadan kieppeille on poimia noin 50 kiveä ja heitellä niitä sinne sun tänne. Tähän ei edes tuhraudu paljon aikaa, mikäli asettaa animaatioraamit minimiin ja nopeuden maksimiin. Ensimmäisen päivän aikana ehtii pisteitä korottaa sadasta kahteen hyvinkin helposti.

Kolmantena päivänä herää aikaisin aamulla ja suuntaa heti kohti kuninkaan palatsia, jossa pidetään neuvonpitoa sodasta ja rauhasta. Rakeesh ei hyväksy sotaa missään nimessä ja asettaa kunniansa vaakalaudalle. Vanno vala pyydettäessä ja seuraa Rakeeshia kuninkaan kammioon. Vastaile siellä kysymyksiin parhaan taitosi mukaan ja puolusta Rakeeshia.

Lähdette Rakeeshin kanssa Tarnasta välittömästi kohti Simbadi-kylää. Matkalla linotauriystäväsi antaa sinulle muutamia oikein tärkeitä vihjeitä, joiden avulla pärjää erämaassa ja viidakossa, joten korvat auki.

Laibonin politiikka

Saavuttuanne Simbadien kylään pääsette hetimiten Laibonin juttusille. Selittäkää hänelle asianne ja selvittäkää miten simbanit rauhoittuisivat. Laibon nurisee jotain pyhästä keihäästä, jonka leopardimiehet ovat varastaneet, eikä suostu antamaan moista rikosta millään anteeksi. Huvittavaa jutussa on se, että Laibonin seinällä roikkuu leopardimiesten maaginen rumpu, joka kuulemma eräänä päivänä vain ilmestyi kylän ulkopuolelle.

Politiikassa ei päästä yhtään eteenpäin, mutta kun näistä menoista on suoriuduttu odottaa ystäviämme Laibonin järjestämä juhla-ateria. Aterian päätteeksi ennen levolle vetäytymistä kannattaa kyseellä Rakeeshilta kaikesta mahdollisesta, onhan hänellä sentään kokemusta vaikka muille jakaa (varsinkin sinunkaltaisellesi juniorisankarille). Antoisan juttutuokion jälkeen uni jo maittaakin.

Camp Simbadi

Aamulla aloita päiväsi visiitillä keihäidenheittopaikalle. Uhura saattaa tulla paikalle ja neuvoa heittelemisessä. Muuten voit harjoitella yksinäsi. Keihäänheitossa saa mukavalla tavalla heittelypisteitä nostettua, mutta helpommalla pääsee nakkelemalla kiviä assutuskeskuksien ulkopuolella.

Seuraava harjoituspaikka on keihäsruudusta itään. Ruudussa on häkki ja mikäli sen vieressä oleilee nuorimies, juttele hänen kanssaan. Hän on Yesufu, Laibonin poika, josta tulee olemaan seikkailles-
sa paljon
hyö-



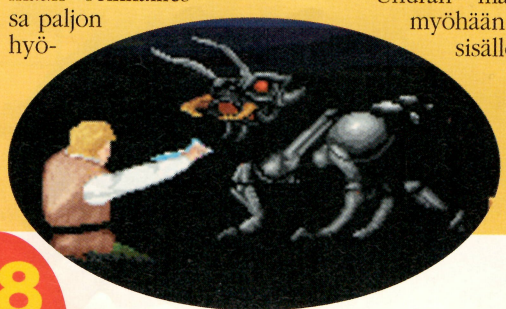
Tumma kaunotar bambuhäkissä.



tyä. Hänen kanssaan voi ja kannattaakin myös pelata yksinkertaista nappipeliä, jossa on melko helppo voittaa. Maagin varsinkin kannattaa pelailla usein, sillä pelaaminen kehittää älykkyyttä (sehän nyt on selvä). Pelituokioiden lomassa kannattaa myös jutella Yesufun kanssa siitä sun tästä.

Pelaamisen jälkeen on fyysisten harjoitusten vuoro. Jatka matkaasi älykkyydenharjoitusalueelta itään. Saavut omituisen sillan luokse, jolla voi harjoitella ketteryyttä tai voimakkuutta. Voimaa voi harjoitella kulkemalla sillan poikki käsien varassa (klikkaa kädellä siltaa palkkien välissä) ja ketteryyttä tasapainottelemalla sillalla (klikkaa sillan vasemmasta päästä roikkuvaa köyttä). Jos Uhura saapuu paikalle opastamaan, klikkaa pelihahmoa puheikonilla, ja pääset eteenpäin. Varkaalle akrobatian osaaminen takaa varman voiton Uhurasta ja taistelijankin kannattaa harjoitella ahkerasti, vaikka välillä tuntuisi kuinka tympiältä.

Simbadi-kylässä kannattaa viettää noin viikon päivät harjoitellen (peli ei ole tästä eteenpäin sidottu aikaan). Iltaisin, hämärän laskeuduttua voi livahtaa Uhuran majaan, mutta liian myöhään ei ole syytä mennä sisälle.



Hirveät hirviöt

Harjoiteltuasi tarpeeksi Simbadikylässä voit lähteä



Yhdessäkin riittää kantamista.

kohti savannia. Pidä aina taskussasi pariakymmentä kiveä ja jos/kun joku hirviö päättää, että sinusta olisi ainesta päivän ruuaksi heittele sitä raivoisasti. Varsinaisessa taistelussa kannattaa ottaa rauhallisesti, eikä huitoa päättömästi sinne tänne, mutta magiapisteet kannattaa käyttää aina loppuun (harjoitus tekee mestarin).

Voimainkoitoksen päätyttyä kannattaa myös lepäillä sekä tutkia vihollisen ruumis, jos vaikka siitä löytyisi rahaa. Lisäksi taistelijan ja paladiinin voitettua Juoksevan Kuoleman, ota mukaan yksi sarvi yhdeltä otukselta. Useampi on vain turhaa painolastia.

Yöpyessä tulen sytyttämättä jättäminen on lähes takuuvarma keino saada harmeja. Toisaalta jos näitä oikein etsimällä etsii, niin mikäs siinä, mutta pidä mielessä, että yöllä liikkuu huomattavasti kovempia örmyjä kuin päivällä.

Ensimmäinen tärkeä visiittikohde on maaginen lähde Simbadi-kylästä etelään. Siellä voi nukkua huoletta ja vesi sammuttaa janon hyvin pitkäksi aikaa. Ota vettä mukaasi nahkaleiliin. Maagi voi myös loitsia Detect Magic -loitsun saadakseen selville, kuka on tehnyt kyseisen lähteen.

Jatka matkaasi lähteeltä länteen, aina siihen asti kunnes näet Tarnan muurit horisontissa. Tästä ruudusta löytyy hunajalintu, jonka höyhenistä apteekkari puhui kaupungissa. Kulje kartalla jonnekin noin samalle korkeudelle Tarnan kanssa ja odottele ruudussa hetken aikaa. Jos pieni sininen lintu lentää kohti itää, seuraa sitä, kunnes tulet puun luo, jossa on ampiaispesä. Koska itsemurha ampiaistenpistoksiin ei hirmuisesti kiinnosta, jätä hunajankeruu väliin. Anna silti linnulle palkinnoksi hunajakippo ja poistu ruudusta. Kun tulet takaisin lintu syö hunajaa hyvällä halulla. Lähestyessäsi sitä se lähtee pakoon, mutta jättää jälkeensä yhden sulan. Ota se talteen ja anna myöhemmin apteekkarille – nyt voit ostaa lisää parannuspillereitä.

Samassa karttaruudussa on myös paikka, jossa kasvaa monia outoja kasveja. Yksi kivellä hyppivistä pikkupiruista yrittää hypätä toiselle puolelle, mutta tarttuu jalastaan kiinni kasviin. Auta olentoparkaa parhaasi mukaan. Taistelijana mene yksinkertaisesti kasvien keskelle ja niitä ne miekallasi maahan. Maagina kärvennä rehut hyvin tähdätyllä tulipallolla ja varkaana heitä tikarilla pirua pitelevää kasvia – muut pelästyvät ja vetäytyvät maan alle. Poistu ruudusta ja tule takaisin, jolloin pirut ovat jättäneet kiitokseksi kasan lahjoja, jotka kuuluvat rehellisesti sinulle; ota ne mukaasi.

Takaisin Tarnaan

Viikon harjoittelu on vaatinut veronsa ruokavarastosta, joten täydennä se basaarin koirakauppiaan luona. Jossain vaiheessa paikallinen varas pyytää sinua tapaamaan häntä basaarissa yöllä – tee hänen mielikseen. Varkaan kuuluu näyttää tyypille varkaiden killan tunnusmerkki ja antaa ruokaa, muille riittää pelkän ruuan antaminen pulisemisen ohella.

Ennen kuin jatkat matkaasi takaisin aavikolle käy vielä kysymässä apteekkarilta Dispel Potionista ja vieraile Rakeeshin ja Kreeshan luona. Maagina kysele Kreeshalta maagisten kykyjen voimistamisesta.

Simbadien panttivanki

Palaa takaisin erämaahan ja yövy jossain kohdalla savannia. Luoksesi ilmestyy muurahaishappoa ryystävä kaveri nimeltä Aarne Saknoosen (Jules Vernen ystävät varmaan muistanevatkin tämän miehen), joka on melkoinen tietolähde (älä hätäänny, jos tyyppi ei ilmesty heti tässä vaiheessa). Juteltuasi hänen kanssaan jatka matkaasi itään, kohti viidakkoa ja siellä olevaa suurta puuta. Velhot käyvät kuitenkin poimimassa sinisen orkidean Fetch-loitsulla. Kukkanen löytyy viidakosta, melko lailla ruudun alaosasta.

Kiipeä puuhun ja kulje aivan ylös asti. Sieltä löytyy kaksi aukkoa, joihin kumpaankin pääsee sisälle. Pyydä alemman onkalon wispeiltä jalokiveä ja ota **yksi** mukaasi. Jatka ylempään onkaloon ja astu seisomaan ruskealle käävälle. Anna maagisesta lähteestä ottamasi vesi puulle ja tämä kasvattaa hedelmän. Velho laittaa lisäksi sinisen orkidean kannolle, kuitenkin vasta sitten, kun se on kastettu maagiseen lähteeseen keskiyöllä. Palkinnoksi velho saa palasen puuta taikasauvaa varten.

Nyt voit palata takaisin Tarnaan, jossa annat hedelmän apteekkarille, joka tekee sinulle muutaman Dispel Potionin. Jos sinulla on puupalanen mukanasi, mene Kreeshan puheille joka valmistaa sinulle taikasauvan. Paina mieleesi hänen kommenttinsa Trigger-loitsusta.

Anna ensin sulka apteekkarille, osta muutama varapilleri ja mene sitten Skethin temppeliin kaupungin huipulle. Wispiltä saamasi jalokivi on Gem of Guardian, anna se ylipapille ja joudut varsin mystiseen testiin. Yritä vastata kaikkiin kysymyksiin mahdollisimman hyvin, ei piruillen ja jos homma menee putkeen, saat arvonimen "arvollinen" ja heräät seuraavana aamuna majatalossa.

Mene simbadien kylään. Nyt heidän olisi pitänyt saada yksi leopardimiehistä vangituksi. Tutkiskele tätä ja juttele Uhuran kanssa. Anna leopardimiehelle yksi Dispel Potion ja tadaa – hän muuttuu kauniiksi nuoreksi naiseksi.

Simbadien tavan mukaan vangitut naiset voi ostaa kuka tahansa vaimoksi. Puhu asiasta Laibonin kanssa ja saat kuulla hinnan: viisi seeprannahkaa, hieno keihäs ja silkkinen kaapu. Osta ne kaupungista ja samantien helmiä ja yksi hieno tikari.

Rakeeshin ja Kreeshan neuvojen mukaan päätät ostaa leopardityön itsellesi vaimoksi. Ikävä kyllä Laibon ei suostu myymään häntä, ennen kuin olet simbadisoturi (tämä koskee vain taistelijaa). Soturiksi pääsee suorittamalla miehuuskokeen, mutta sitä ennen on Laibonille tuotava Juoksevan Kuoleman sarvi todisteeksi kyvyistäsi.

Ja sitten seuraavassa lehdessä käymme taistelijan miehuuskokeeseen.

O&P Mäntylahti

TILAA KÄTEVÄT LEHTIKANSIOT!

Kokoa nyt Pelit-lehtesi kätevästi yksiin, tyylikkäisiin kansiin!

- Kansioon mahtuu yksi vuosikerta.
- Lehtesi pysyvät siisteinä ja järjestyksessä!
- Mukana vuosilukutarra!



Tilaa kansiot kuponcilla tai puhelimitse

(90) 120 671

KANSIOTILAUSKORTTI

PELIT kansiot vain 36 mk/kpl

Tilaa kerralla useampia kansioita
– säästät postikuluissa!

Tilaan ___ kpl Pelit-lehden säilytyskansioita hintaan 36 mk/kpl + postituskulut. 64701

Nimi	3C01
Osoite	
Postinumero ja -toimipaikka	
Puhelinnumero	

Postituskulut: 12 mk/1 kansio, 15 mk/2 kansiota ja 18 mk/3 tai useampi kansio.

PELIT
TILAAJAPALVELU
VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 01620/43
01003 VANTAA 300

SANOMAPRINT
ERIKOISLEHDET
MAKSAA
POSTIMAKSUN

Model Expo'93

Teknisten Harrastusten Messut

Helsingin jäähallissa 27.-29.8.

SUUREMPI KUIN KOSKAAN!

Yli 20.000 kävijää '92

TULE – NÄE – KOE...

Ainutlaatuinen mahdollisuus nähdä koko Suomen tekninen harrastusmaailma kun se laajempana kuin koskaan aikaisemmin kokoontuu alan perinteiseen huipputapahtumaan. Tämä tekniikan harrastajan "Mekka" keräsi yli 20.000 kävijää viime vuonna. Nyt on tarjolla kaikkea enemmän kolmen päivän aikana, kuten:

☐Pienoismalleja: satoja, mikroista makroihin, lennokkeja, autoja, laivoja, muovimalleja, pienoisrautateitä, erikoismalleja, keräilymalleja, museomalleja ☐Hienomekaanisia laitteita ☐Harraste-elektroniikka ☐ilmailu ☐Autoilu ☐Rautatieharrastus ☐Veneily ☐Kirjallisuutta ☐Alan kauppiaiden osastoja; tarvikkeita, tuoteuutuuksia & messutarjouksia ☐Museoita ☐Harrastekerhoja & yhdistyksiä ☐Harraste tarvikkeita ☐Radio-ohjattavien autorata ja veneallas ☐Yleisönäytöksiä ☐Työnäytöksiä ☐Yleisökilpailuja...

...Ja paljon paljon muuta nähtävää, koettevaa ja ihmeteltävää koko perheelle!

Aukioloajat: PE 12-20; LA 10-20; SU 10-18
Liput: 35,-/20,- (Alle 6-vuotiaat ilmaiseksi)

Järjestäjä:
Expo Organizers Oy,
PL 394, 00151 Hki,
puh: 90-505 505 4



Satuhetki II

●● Suurimmassa osassa tietokonepelejä ja etenkin roolipeleissä on tärkeää säilyttää niin sanottu Suspension of Disbelief, joka kääntyy jokseenkin "uskottavuudeksi". Tällä tarkoitetaan sitä, että ruudun takaisessa vaihtoehtomaailmassa on jotain niin typerän epäloogista, että paluu arkeen on salamannopea.

Vaikka kuinka liikuttaisiin fantasiamaailmassa, jonkinnäköinen kosketus tosimaailmaankin pitää säilyä. Pahimmat outoudet käsiteltiin numerossa 2/92, mutta tuoreita esimerkkejä löytyy yhä.

Osa I: Leipää ja sirkushuveja

Nigoth liikkuu nälkäisenä Isharin maastossa. Kahdelta tapetulta fabbiaiselta irtosi 21 kultarahaa (paljon) ja kukkaron pohjalla kilisee entuudestaan saturainen. Ah, tuossapa kauppa! Kauppaa vartioivat elmuset menivät nopsasti lakoon, sellainen Mestari Nigoth on.

"Leipä, kiitos!", pyytää aina kohtelias ja hillittykäytöksinen Nigoth. "Kolmesataa kultarahaa", pyytää kauppias. Sinne meni Nigothin, nykyään "Hulluna Koirana & Teurastajana" tunnetun herrasmiehen maine, kuten myös Silmariksen Ishar. Mitään ei olisi tapahtunut, jos hinta olisi ollut vaikka abstraktit 300 osselia. Tai talasta. Tai ruplaa. Ne olisivat edes kuulostaneet uskottavalta.

Mahtavalla CD-loitsulla siirtyi Nigoth Abandoned Places 2:n aloitussaliin. Otettuaan pari askelta putipuhtaassa salissa Nigoth nielaisee kielensä, kun ilmassa leijuu teksti "Mestari on kuolemaisillaan ja hänen ympärillään parveilee sankka joukko oppilaita". Järkyttynyt Nigoth pälyilee ympärilleen. Missä?! Missä?! Eikä alkuintro voisi käsitellä tällaiset asiat graafisestikin?

Hetken aikaa Nigoth näkee näkyä, jossa hän on istuvinaan pieniä nappuloita sisältävän laatan ääressä, yliluonnollisen hehkun heijastuessa oudosta laatikosta. Näky katoaa ja Nigoth siirtyy upouuteen Krondor-universumiin.

Mainostauko

Betrayal at Krondor ON hirveän vetovoimainen peli ja parasta mitä vuoropohjaisissa roolipeleissä on ikuisuuksiin tapahtunut, sen voivat kertoa jo silmäpussini. Nukkumatillekin on sen verran univelkaa ettei saa edes korkoja kuoletettua.

Erikoiskunniapalkinnon ansaitsee pelin jakaminen välitavoitteisiin, juoni, vaihtuvat bahmot ja ennen kaikkea tämä nerokas systeemi, jolla pahasti haavoittuneet sankarit hoippuvat toinen jalka haudassa, eivätkä kiihdy sekunnissa nollasta sataan osumapisteeseen taikajuomapullon heilautuksella. Ja ennen kaikkea ennätyksellinen pelaajaystävällisyys ansaitsee kiitosta. Klap klap.

Jatkuu

Osa II: Krondorin pimeä puoli

Taistelu riehuu. Nigoth tarvitsee miekkaansa potkua, joten hän ponnahtaa inventaarioon ja päättää myrkyttää terän. Siksipä hän "todella varovaisesti ja keskittyen sivelee terään myrkkyä. Pienikin lipsahdus voi aiheuttaa hengenlähdön". Onkin onni, etteivät ympärillä riehuvat moredhel-soturit satu tönäisemään tai hutaisemaan miekalla. Ja kun inventaariossa ollaan, siemaisee Nigoth useammankin erilaisen taikajuoman. Taistelun päätyttyä Nigoth menee Nigothin luo ja tsekkaa Nigothin haavat.

"Owyn, käytätkö sitä näppärää parannusloitsuasi ja vähän kohennat oloani", pyytää Nigoth. "Otti ja tuota, kun sitä voi käyttää vain taistelussa", toteaa Owyn. "Miksi!", parahtaa Nigoth. "Ei ole koskaan perusteltu", ihmettelee jo Owynkin.

Nigoth kiroaa. Olisipa hän muistanut jähmettää yhden kappaleen vihollisia, ja siinä ohessa käyttänyt LEPOa niin kauan, että vammat olisivat parantuneet, ja kaikki tämä ilman minkään näköistä ajankulua. Tai edes puolustautua avuttoman vihollisen vieressä, olisi voinut statistiikka kohota.

Matka jatkuu. Näkyypä vihollisjoukko vaanivan edessä. Puks, poks, kablam! Matka jatkuu. Ja Flam! Täysin tyhjästä ilmestyy veli Bernard, jonka kanssa ryhmä vaihtaa tietoa. Mlaf! Veli Bernard häviää taas. "Miksiköhän nämä tärkeät henkilöt, joille on asiaa useimminkin, eivät voi olla näkyvissä?", pohtii Nigoth.

Niin no

No eivät nämä Krondorin hassuudet ole kovin vakavia, kunhan nyt silloin tällöin herättävät oikeaan todellisuuteen. Joskus aamuyöstä se on jopa oikeastaan hyvä. Pääsääntöisesti pelaaja sentään pysyy Ruudun tuolla puolen.

Lähin Krondorin kilpailija uskottavuudessa on Ultima VII poikineen, ja ne Krondor päihittää pelaamisen nautittavuudessa: ei hirveän pitkiä keskusteluita, ei yrttijahtia, erinomaisen toimiva inventaario ja herran jee! 486 riittää enemmän kuin hyvin nopsaan pelaamiseen.

Arvaukseni on, että Krondorista tulee massiivinen hitti, ja ehkä silloin alamme siirtyä taulukoiden ja noppien makuisista tietokoneroolipeleistä kohti uskottavampia roolipelejä. Mutta nyt täytyykin mennä nukkumaan, väsymys on jo 8/10 ja staminaa enää 14 pistettä.



PELI henki

Rikos ja rangaistus

Ovatko bittivarkaat roistoja, uhreja vai sankareita

●● Tietokonerikoksilla on tapana saada lehdissä runsaasti palstatilaa. Mutta mitä sanalla tietokonerikos oikein tarkoitetaan?

Voidaanko puhua tietojärjestelmään murtautumisesta, jos kuka tahansa pääsee pienellä yrittämisellä järjestelmään sisään?

Onko piratismia kopsata kaverilleen teksturinsa viimeisin versio, äänittihän hän minulle viime viikolla Akiran soundtrackin?

Miksi boksin pitäjä on vastuussa, jos joku jättää hänen kiintolevylleen kaupallisen ohjelman kopion, ja joku toinen imuroi sen sieltä itselleen?

A ja 1

Tietomurroista saa hyviä otsikoita, mutta miten määritellä tietomurto? Jos joku käy vieraassa tietojärjestelmässä ja poistuu ilman sen kummempia toimenpiteitä, häntä ei välttämättä kiinnijäätäessä rangaista, mutta tietokoneet ja muut laitteet jäävät helposti tutkinnan ajaksi takavarikkoon varsin pitkäksi aikaa. Kymmenien tuhansien markkojen arvoisten laitteiden takavarikointi on varsin huomattava rangaistus, semminkin, jos kyseisiä laitteita tarvitaan opiskeluun tai elannon ansaitsemiseen. Opiskelijan tai koululaisen tuloilla vastaavaan sakkorangaistukseen saa kasata vinon pinon päiväsakkoja.

Vaan entäs sitten tuomitut tapaukset. Kuinka suuri vastuu on tietojärjestelmään murtautuneella crackerilla, jos sitä verrataan kelvottoman tietosuojan suunnitelleeseen järjestelmän kehittäjään? Ei kukaan jätä kotinsa ovea selkosen selälleen lähtiessään lomamatkalle, mutta yrityksen tahi viranomaisen tärkeät tiedot voivat olla kenen tahansa peukaloitavissa. Vai mitä sanotte allekirjoittaneen nuoruudensynnistä, tunkeutumisesta erään sanomalehden tietojärjestelmään käyttäjätunnuksella A ja salasanalla 1. En olisi jäänyt edes kiinni, ellei päätteen käynnistäminen olisi kytkenyt virtaa kellarissa sijainneeseen massamuistivarmistimeen, joka ei sammunut päätteen sammuessa. Tuohon aikaan kyseiset laitteet tapasivat lämmetä liikaa ollessaan pitkään päällä. Nippa nappa, ettei koko lehden tilaajatietokanta hävinnyt savuna ilmaan.

Tai entäs sitten tämä suuri suomalainen "hakkeri"-oikeudenkäynti. Kukaan ei ole tullut kertoneeksi, miten nämä "hakkerit" alun alkaen pääsivät järjestelmään sisälle. Siinä kävi nimittäin niin, että eräs järjestelmän luvallinen käyttäjä yritti loggautua vanhalta paperipäätteeltä järjestelmään, mutta kirjoitti login-käskyn väärin, jolloin salasana kaiuttui takaisin – ja tulostui paperille, jonka kyseinen käyttäjä heitti sellaisenaan roskapönttöön. Arvannette loput. Kyseistä salasanaa ja laajat oikeudet omannutta käyttäjätunnusta käytettiin kuukausia erään resursseja ahmivan monen pelaajan verkkopelin pelaamisen, sillä peli söi tavallisen opiskelijan rajatun käyttäjätunnuksen keskusyksikköaikakiintiön muutamassa hetkessä. Järjestelmän ylläpito tiesi salasanan vuotaneen ja yritti eri tavoin sulkea vieraat käyttäjät järjestelmän ulkopuolelle, mutta ei vaihtanut salasanaa.

Lopulta kyseinen salasana levisi sitten myös sellaisiin käsiin, jotka tekivät sillä pelaamisen ohella pientä jäynää. Vasta sitten asialle ryhdyttiin tekemään jotain, mm. rikospoliisin voimin.

Myöskään taannoin huomiota herättäneen Internet-madon lähettäjä ei todellisuudessa syyllistynyt kuin ohjelmointivirheeseen. Hänen ohjelmansa piti vain selvittää, kuinka laaja Internet oikein on (kukaan ei tunnu tietävän sitä täsmälleen), mutta tämä itseään tietojärjestelmästä toiseen kopioiva ohjelmanpätkä alkoikin lisääntyä hallitsemattomasti ja hyydytti koko kansainvälisen tietoverkon toiminnan. Ohjelma käytti hyväkseen Internetin ylläpitoon käytettyihin ohjelmiin tarkoituksella jätettyä porsaanreikää, joka on sittemmin toki tukittu. Mutta kuinka monta reikää on vielä jäljellä? Tämä vain sattui olemaan yleisessä tiedossa.

Pelko on aseesi

Kun yhteiskunnan valtakerros ei ymmärrä rikosta, tuomio on ankara. Tietotekniikan ymmärrys on edelleen tässä maassa varsin heikoissa kantimissa, etenkin valtaapitävässä ikäluokassa. Siitä ei ole kauankaan, kun Amerikoissa tehdyssä tutkimuksessa huomattavan osan keski- ja ylempään johtoon kuuluneista henkilöistä todettiin kärsivän fyysisistä oireista kuten kämmenten hikoilusta ja pulssin kohoamisesta, jos he joutuivat tietokoneen kanssa samaan huoneeseen!

Kenties bittirosvoissa onkin kaikkein pelottavinta se, että he ovat usein nuoria, eivätkä ole vielä ehtineet saada muodollista koulutusta, jota vanhempi ikäpolvi pitää edellytyksenä sille, että osaa ja ylipäätään saa tehdä yhtään mitään. Ei ihme, että he tuntevat itsensä jälkeenjääneiksi reliikeiksi uudessa uljaassa maailmassa.

Parhaiten tämä ymmärryksen kuilu käynee ilmi Steve Jackson Games -yhtiön tapauksessa. Yhtiön suunnittelijat olivat kehittämässä uutta cyberpunk-roolipeliä, kun Yhdysvaltain salainen palvelu kiinnostui heistä. SJG oli nimittäin kerännyt peliinsä aineistoa tietoverkon alueilla, joita salainen palvelu piti silmällä juuri tietokonerikollisten löytämiseksi.

Eipä aikaakaan, kun FBI kolkutti Steve Jackson Gamesin ovelle ja takavarikoi yhtiön tietokoneet sekä kaiken uuteen peliin liittyvän aineiston. Se kun ei FBI:n mielestä ollut mikään peli, vaan tietokonerikollisille tarkoitettu opas, joka vain oli naamioitu peliksi. Se että pelin säännöissä puhuttiin mm. piuhojen kytkemisestä suoraan tietokoneesta aivoihin, katusamuraista sun muusta, sai tutkintaa johtaneen poliisin selittämään SJG:n asianajajalle, että tämä ei ole leikkiä, tämä on täyttä totta.

Ja vaikka Steve Jackson Games todettiin syyttömäksi, viranomaiset eivät ole palauttaneet takavarikoimiaan dokumentteja, ja palautettujen tietokoneidenkin kiintolevyt oli tyhjennetty. SJG onkin joutunut tekemään kaiken alusta uudelleen, mutta onneksi peli on käynyt syntyneen kohun myötä hyvin kaupaksi. Mikä ei ilmeisesti ollut FBI:n alkuperäinen tarkoitus.

Piraatteja, onko heitä

Tietokoneohjelmien laiton kopiointi on itse asiassa vain jäävuoren huippu, mitä tulee digitaalisen tiedonvälityksen mukanaan tuomiin tekijänoikeusongelmiin. Vanhaan hyvään aikaan esimerkiksi äänilevyä tai kasettia ei voinut kopioida kovin moneen otteeseen ilman erikoislaitteita. Niinpä ammattimaiset piraatit oli helppo saada kiinni ja oikeuden eteen. Lisäksi kopioiden laatu oli mitä oli, minkä jokainen Kyproksella tai Thaimaassa vieraillut turisti voi tuliaistensa avulla todistaa.

Mutta digitaalinen signaali ei muutu, vaikka sen kopioisi kuinka moneen otteeseen. Niinpä ongelmana esimerkiksi tietokoneohjelmien tapauksessa eivät ole ammattimaiset kopiopajat vaan me kaikki. Minä ostan esimerkiksi hyvän pelin, ja päätän ottaa siitä kopion vain parille parhaalle ystävälleni, jotta ohjelman tekijätkin saisivat rahansa. Vaikka näillä ystävilläni ja heidän ystävillään olisi aivan yhtä korkea moraali eli he eivät kopioi ohjelmaa kuin parille luotettavalle kaverilleen, ja niin edelleen, kymmenennen kaverin kohdalla liikkeellä on jo pari tuhattu laitonta kopiota (1+2+4+8+...).

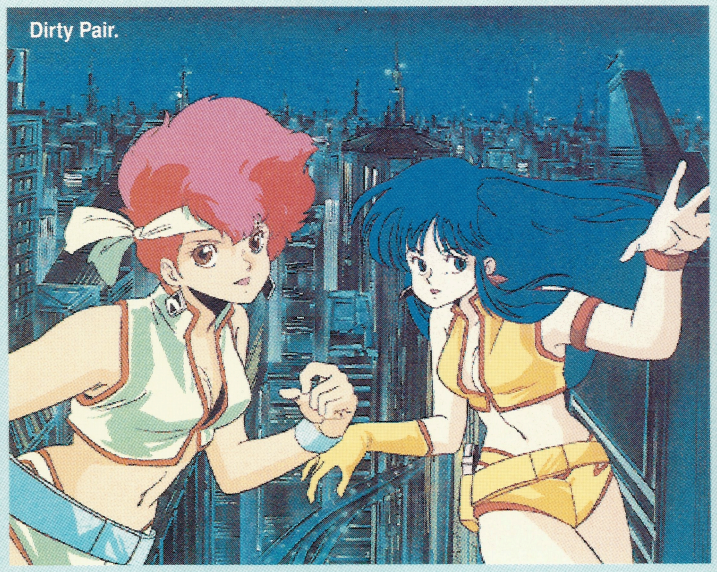
Sama uhkasi käydä joitakin aikoja sitten musiikkiteollisuudelle, kun laitevalmistajat aikoivat tuoda markkinoille digitaalisen kasetin, DATin. DAT tuli toki kauppoihin, mutta sen näytteenottotaajuutta muutettiin siten, että se ei ole sama kuin CD-levyillä. Lisäksi kaikki DAT-laitteet ovat varustelultaan ja hinnaltaan ammattilaistasoa, vaikkei mitään estettä riisutun, kohtuuhintaisen mallin valmistamiselle ole olemassa. Paitsi se, että CD-levyjen myynti romahtaisi ihmisten kopioidessa levyn nauhalle ja nauhan edelleen yhä uudelleen, äänen laadun siitä lainkaan kärsimättä.

Näin multi- ja hypermedian aikakauden kynnyksellä ei voi kuin ihmetellä, miten tässä loppujen lopuksi käy. Ensimmäiset tietokoneelle siirretyt kirjat (esim. Hitchhiker's Guide to the Galaxy) ovat jo myynnissä, kiintolevyjen kasvaessa musiikin digitoiminen CD-levyiltä tietokantoihin ja jakelu edelleen on yhä helpompaa, tietoverkot ovat pullollaan eri lähteistä digitoitua grafiikkaa, ja ensimmäisiä elokuvia ollaan siirtämässä digitaaliseen muotoon. Eli kannattaako kenenkään kohta tehdä enää yhtään mitään, kun kaiken voi kopioida parille hyvälle kaverille, jotka kopioivat sen edelleen vain luotettaville ystävilleen...

Wexteen, velho



Akira.



Dirty Pair.



Dominion.

Akira on ylitse muiden

Tällä palstalla on ollut aiemmin puhetta mm. japanilaisesta sarjakuvasta, mangasta. Mangasta on kuitenkin mahdotonta saada kunnon käsitystä, jos ei samalla tutustu myös japanilaiseen piirroselokuvaan, **animeen**.

Japanissa niin tytöt kuin pojat, miehet kuin naisetkin katsovat piirrettyjä elokuvia ja televisiosarjoja, joita tuotetaan uskomattomia määriä. Aihepiirit vaihtelevat herttaisista Muumeista aina äärimmäiseen seksiin ja väkivaltaan. Eikä japanilainen animaatio länsimaiseen tapaan karta vaikeita tai vakavia aiheita.

Länsimaissa Anime on pysynyt suppean harrastajapiirin omituisuutena, sillä lännessä kaiken animaation uskotaan olevan lastenkulttuuria. Kaupalliseen levitykseen päässeitä anime-elokuvia on vähän, ja niistäkin osa on leikelty torsoiksi. Amerikkalaisten elokuvayhtiöiden on mahdotonta käsittää, että piirrettyä elokuvaa ei välttämättä ole tarkoitettu alakouluikäisille. Niinpä moni anime on pilattu käännöksen yhteydessä poistamalla siitä kaikki lasten vanhempia mahdollisesti arveluttava materiaali.

Toisaalta myös täysin turvallinen satu voi joutua silpomisen kohteeksi. Esimerkiksi kaunis ja herkkä **Nausicaa and the Valley of the Wind** turmeltiin leikkaalla pois 20 minuuttia turhanaikuista pohdiskelua ja maisemakuvia. Myös ajatuksia herättävä dialogi kirjoitettiin uusiksi. Pisteeksi iin päälle elokuvan nimi muutettiin muotoon Warriors of the Wind.

Yksi on kuitenkin ylitse muiden, kun on puhe animesta – **Akira**. Akiran manga-versiota kehuttiin jo taannoin, mutta sarjakuvan pohjalta tehty elokuva on aivan oma lukunsa. Se on onnistunut lyömään itsensä läpi jopa lännessä eli englanniksi käännettyjä videoita on suhteellisen helppo löytää. Suomessa Akiran voi yrittää löytää elokuvafestareiden ohjelmistosta.

Jos joku tuttava lähtee käymään Englannissa, tuliaisiksi kannattaa tilata Akiran **Collector's Edition**, joka on duppauksen asemesta tekstitetty englanniksi. Akiraa ja muita anime-videoita voi yrittää ostaa myös postimyynnistä, vaikka tällöin joutuukin maksamaan reippaahkon tullin. Oma hovihankkijani on Anime Projects -niminen putiikki, jolta voi tiedustella toimitusehtoja osoitteesta 64 Stanley Mead, Bradley Stoke, Bristol BS12 OEG.

Lisää tietoa animesta voi etsiä esimerkiksi Kulttuurivihkot numero 3–4/92:sta tai Aikakonelehdestä 1/93.

PELIT ★posti



Posti-palsta on saanut kiitettävän paljon kirjeitä, missä oikaistaan tai kommentoidaan lehdessä olleita juttuja. Hyvä niin, keskustellaan edelleen aktiivisesti osoitteella

Pelit-lehti
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

A1200-jutussa virhe

Kun luin artikkelin Amiga 1200:sta, löysin muutaman virheen. Tekniset tiedot -taulukossa lueteltuja näyttömoodeja 320x1024 ja 640x1024 ei ole olemassa, niiden pitäisi olla 1280x250 ja 1280x512, overscanilla 1280x280 ja 1280x580.

Lisäksi muutama näyttömoodi on unohdettu: productivity (640x480, oc:lla 640x980) ja super-72. Lisäksi sanotaan, että ääni on 4-kanavainen. Se ei ole totta, sillä Paulaa on muutettu ja nyt on käytössä 8 kanavaa. Prosessorin vauhti on 15,2 Mhz eikä 14,2. Nopeus on Amiga 500:een verrattuna 3,5-kertainen vakiona, fast-muistilla tai 6888-matikkaprosessorilla jopa 5-kertainen. Ja HAM-moodia ei ole korvattu HAM8-moodilla, HAM-moodia (4096 värillä) voidaan käyttää Amiga 1200:ssa.

Oli pakko ilmoittaa

A1200-juttu oli kirjoitettu pelimiehen (tai naisen) näkökulmasta. Sen tähden emme viljelleet "Tech-Speciä" ja suorittaneet nopeustestejä. Matikkaprosessori ei liity olennaisesti pelaamiseen, eikä sitä ollut testin aikaan saatavilla. Maahantuoja (Man & Man) vahvisti, että prosessorin nopeus on 14,19 MHz ja äänipiiri on yhä nelikanavainen Paula.

Mitä tulee näyttömoodeihin, ne olivat otettu suoraan laitteen ohjekirjasta. Lisäksi kunkin niistä voi valita Workbench 3.0:n näyttömoodiksi, joten ne eivät voi olla virheellisiä. Jos joitakin näyttötiloja puuttui, on se Commodoren oma moka. Emme tarkoittaneetkaan, että vanha HAM-moodi puuttuisi. –jpp

Nikon eka

Oliko muuten ensimmäinen Nikon arvostelema peli Tau Ceti, MikroBitti 8/86:ssa?

Born in the 1981

Ei kun Zoids, MB 6/86. –nn

Kilpailusta

Mielestäni Pelit-lehti teki virheen palkitessaan Annukka Matilaisen Sammakoiden synty -kilpailussa. Hänen esittämänsä tarina on nimittäin suora kopio TV:ssä esitettävästä Tiny Toons -piirrossarjasta. Oli jo tarpeeksi typerää palkita kyseinen kirjoittaja, mutta kaiken lisäksi vielä kehuitte tarinaa omaperäiseksi. Mielestäni voisitte siis tarkistaa paremmin juttujen taustat. On noloa, että kilpailussa, jossa pitäisi käyttää mielikuvitusta voittaa jostain valmiista kopioitu juttu.

Pro Forma

Teksti ei ollut niin omaperäinen, että olisi aiheuttanut epäilyitä aitoudesta. Tällaista sattuu aina silloin tällöin, mutta mitenpä tekstin aitouden olisi voinut tarkistaa? Tuskinpa ainakaan kirjoittaja olisi tunnustanut kopioinnin...

Nuke Niko Again?

Viime lehtenne Unlimited Adventuresin arvostelussa Ossi leikki hauskasti Musta Niko -idealla. Hupaisa juttu, mutta en usko, että enää on olemassa kovin voimakasta Nuke Niko -ilmapiiriä, jonka miehen Amiga-vastaisuus aikanaan Bitissä aiheutti. Hän on yhä lehtenne paras arvostelija.

Purkkinne on mukava, mutta toivoisin sinne seuraavia toimintoja: kirjeitä toimitukselle ja lehteen (postittaminen on tylsää.) Jos pelkäätte viestitulvaa, hommatkaa joku innokas avustajanne Co-sysopiksi.

Miksi muuten Bitin ja Pelit-lehden arvostelujen aikataululla on eroa niin hirmuisesti?

Pakkaajista sen verran, että kyllä ne toimivat, kunhan ette räpellä liikaa. Parilta kaveriltani meni kiintolevy vähintään formatoitavaksi. Niillä saa vaikka kuinka paljon tuhoa tehtyä, mutta jos ottaa rauhallisesti, ne kyllä toimivat.

Henrik Koskinen

Onpa Pelit-lehti kerännyt mukaansa paljon Nikon vanhoja "tuttuja"!

Purkkiin ei näillä näkymin tule uppausmahdollisuutta eikä muitakaan viestinjättö- ja keskustelualueita. Purkin tarkoitus on välittää tilaajillemme materiaalia, joka on vapaasti levitettävissä ja jonka yleensä saamme suoraan pelien valmistajilta. Itse asiassa purkki siis korvaa kansilevykkeet, joita meillä ei kopiointi-, postitus-, pakkaus- ym. syistä ole mahdollisuutta käyttää. –tl

Mitä tarkoitat aikataulueroilla? Bitti ilmestyy 11 kertaa ja Pelit 8 kertaa vuodessa, johtuneeko siitä?

Dear Sari

Täällä Jumalan selän takana elelee kaksi pohjoisen pahinta barbaaria. Ensin risuja Nirville. Lisää huumoria! Huumorisi on päässyt pahasti lopahtamaan.

Lisää roolipelijuttuja, julisteita sekä muuta roinaa (esimerkiksi Niko-nukke). Liittäkää Pelit-BBS Diana-verkkoon!

Wexteenin palstalle lisää "keltaisia" juttuja eli joissa on sarjiksista.

Sanoitte joskus aikaa sitten, että ette laita lehteen mustavalkoisia kuvia, mutta Chaos Enginen arvostelussa oli yksi mustavalkoinen kuva.

Tuija, menitkö Zoolin kanssa naimisiin? Ohjelmointitiimeistä juttuja, esim. Bitmap Brothers, Infocom ja Legend.

Mielestäni muuten ennen oli nopeampia vektoreita. Tämä koskee kaikkia koneita (huom. 64!). Amigalla esimerkiksi Virus ja Stargliderit olivat nopeita. Toisin sanoen nykyään ei osata ohjelmoida koneita. Tästä syystä tarvitaan vähintään joku 986SX tai 99 MHz:n Amiga. Miksi Wing Commander oli vaikea kääntää Amigalle? Onko Infocomin pelejä kuusneloselle(!) kasettiversioina? Fraktaaligrafiikkapeleistä juttua.

KumpuSepi ja AndePaukku

Diana toimii jo. Mustavalkokuva oli kirjapainon moka. Kaikkea haluatte lisää, mutta mitäs sitten jätetään pois?

Wing Commander oli vaikea kääntää muun muassa juuri sen nopeuden takia. Infocomin pelejä ei ole kasetteina, vain levykkeinä.

Windows

Mitä tarkoittaa kun joku peli on "Windows-versio"? Onko kaikista peleistä olemassa Windows-versio? Toimivatko tällaiset pelit vain Windowsissa? Ovatko nämä pelit kalliimpia kuin "tavalliset" pelit? Toimivatko ne kummassakin Windows-versiossa (3.0 ja 3.1)? Minulla on Windows 3.1 ja siellä monta peliä, jotka eivät ole Windows-versioita ja silti toimivat hyvin (esim. Golden Axe, DuckTales, Simcity yms.) Eli onko mitään hyötyä ostaa pelistä Windows-versio?

T.R.

Varsinaiset Windows-pelit toimivat kuten kaikki Windows-sovellukset (ts. ruudulla ikkunoituna), ja ne eivät toimi pelkällä Dosilla (esim. Simcity for Windows, uudet Sierrat). Mainitsemasi pelit eivät ole "aitoja" Windows-pelejä, niitä vain ajetaan ikkunoiden alta kuten muitakin ei-Windows-sovellutuksia (esim. Ms-Dos-prompt).

Käyttääkö Windowsia vaiko ei, on vielä tällä hetkellä kaksipiippuinen juttu. Windowsin hyviä puolia ovat kunnollinen muistinhallinta, ohjelmien yhtenäistäminen ja moniajo. Huonoihin puoliin lukeutuvat tahmaaminen hitailla koneilla (= näyttökorteilla) ja joidenkin Dos-ohjelmien toimimattomuus. Jos käytät Windowsia ahkerasti, on pelin Windows-versio varmasti tutustumisen arvoinen. –Om

Kivat Piirat

Kirjoitan tässä sinne ensimmäistä kertaa. Ensin muutama kommentti lehdestä. 1. Pitäkää Piirat lehdessä, parempia Amiga-arvostelijoita ei löydy. 2. Pitäkää myös Wexteen lehdessä. 3. Lisää seinäkirjoituksia. 4. Lehti on alansa paras.

Ja sitten muutama kysymys. 1. Millaiselle PC:lle Amiga 1200 pärjää? 2. Käykö A500:n lisälevari RF302C Amiga 1200:n? 3. Minulla on A500 ja siinä joku RGB-

Muisti loppuu!

Ongelmani on, että muisti loppuu kesken. Kone on vaihtoemo 386 40 Mhz + 4 megaa muistia. Käyttöjärjestelmä on Dos 6.0. Olen hakenut kavereilta autoxec.bateja ja config.sysejä, muuttanut ne itselleni sopiviksi (heillä on Dos 5.0), mutta muistia on aina alle 600 kt (590 kt parhaimmillaan). Auttakaa ja julkaiskaa Ms-Dos 6.0 autoexec.bat ja config.sys, sillä viimeksi julkaisemastanne ei ollut apua! (Huom! Ms-Dos oli koneeseen valmiiksi asennettu, eikä mukana ollut ohjekirjoja! Alunperin muistia oli 1 Mt, käytössä 420 kt. Ja liike on konkkaantunut aikaa sitten, joten valittaminen ei onnistu.) Käytössäni on QEMM-ajuri.

Julkaiskaa siis MS-Dos 6.0:aan hyvät ohjeet, kiintolevy tuplattuna, QEMM ja Hyper386 käytössä. Vihjeeksi muille: älkää ostako loppuunmyynnistä mitään, jos liike lopettaa, muuten saattaa käydä näin.

Onneton

Ensinnäkin sinun on päästävä kiintolevyn tuplauksesta eroon. Tuplausta hoitava ajuri nimittäin vie parikymmentä kiloa muistia itselleen perusmuistista.

Tässä ovat kohtalaiset käynnistystiedostot, joilla muistia jää noin 600 kiloa vapaaksi. Kokeile ajaa QEMM:ssä Optimize-niminen ohjelma, se saattaa auttaa asiaan. Omatuntoasi voit rauhoittaa ostamalla Dosin mistä tahansa ohjelmaliikkeestä. Se ei montaa satasta maksa ja saat melko kattavan manuaalin mukaan. –Om

Autoexec.bat:

```
echo off
prompt $p$g
path c:\dos
lh c:\dos\keyb su
lh c:\mouse.com
```

Config.sys:

```
dos=high
device=c:\dos\himem.sys
device=c:\dos\emm386.exe
device=c:\dos\ansi.sys
files=20
buffers=20
```

liitäntä tms. Käykö se A1200:aan? 4. Riittääkö edellä mainittu liitäntä A1200:n kanssa, jos käytän sitä pelaamiseen ja silloin tällöin pikku piirtelyyn? 5. Pitääkö Nnirvi A1200:sta?

Jean-Luc Picard

Kiitoksia kehuista, emmepä ole ennen saanet palautetta noin korkealta taholta. 1. Prosessoriteholtaan A1200 vastaa noin 386SX:ää. 2. Toimii. 3. Amiga 1200:ssa on samanlainen RGB-liitäntä kuin A500:ssa. 4. Tavallinen Amigan monitori (esim. 1084S tai Philips CM8833 Mk2) riittää pelaamiseen ja piirtelyyn, mutta korkeampiin grafiikkatiloihin vaaditaan multisync-monitori. 5. Ainakin ensivaikutelma ei ollut positiivinen – Nirvi sai haavan sormeensa A1200:n laatikosta. –jpp (Veri kuivuu ja vammat paranee: lupaava kone. –nn).

Maahantuojan (Man & Man) mukaan A1200:n pohjan laajennuspaikkaan saa liitettyä turbokortin (68030, 040 ei ole vielä Suomessa). Se vie paikan kahden megan muistinlaajennukselta, mutta itse turbokorttiin voi liittyä muistia jopa 32 megaa (paikka kahdelle SIMM-kannalle.)

Broadline (90-7001 8580) kauppaa yhdistelmää 68030 + 4 Mt hintaan 5450 mk ja 8 megalla hintaan 7250 mk. –Om



Pelit-runo

Kiitos ja ylistys lehdestänne. Parannusehdotukseni ompi tässä runomuodossa:

Lehtenne on huippuhyvä
lovi, jonk' tilaus kukkarooni tekee ei ole syvä.
Lisätkää lehteänne julisteilla
jottei lukijain tarvis rukoilla.
Onneks lehtenne ei ole ankee, eikä harmaa
se ainakin on varmaa.
Mihin tarvitsemme Wexteeniä?
Lisätkää lisää ratkaisuja.
Näin on juuret,
jot' painosmääränne ois suuret.

Hanni Aaltonen

Kritiikkiä

Pelit 4/93:ssa joku kysyi tuleeko Fire Force Amigalle. Siihen vastattiin "mikä Fire Force?", vaikka kyseisen pelin arvostelu oli samassa lehdessä. Niinpä, Arvoisa(!?!) Sari, selaathan sinä uutta lehteä ennen kuin kirjoitat vastaukset. Ja potkikaa Wexteen ulos, kuka sitten onkin pilaamassa hyvää lehteä. Kumma on myös, että Legacyn arvostelussa peli on muka vain PC:lle, vaikka se on Amigalle myös.

Seek and destroy Wexteen

Jep, huomasimme ja olimme hiukka noloja.

Legacy on vasta tulossa ja vain A1200:lle, joulun aikoihin (mukamas). –jpp

Moro Pelit!

Terkkuja teille, arvoisat ja rakkaat Pelit-lehden tekijät. Lukiessani ensimmäistä Pelit-lehteä, siis numeroa 1/92 ja tätä viimeisintä huomaan, kuten varmaan moni muukin, että lehtenne taso on numero numerolta parantunut. (En tarkoita, että 1/92 olisi ollut huono – en todellakaan!) Ihmettelen vaan, miksi teille aina rutkutetaan keskiaukeaman irtoamisesta, demodiskettien puutteesta, arvostelujen laadusta yms.

Jokaisella arvostelijalla on oma tyylinsä ja siihen pitää tyytyä. Ei siinä nutkuttaminen auta. Ja muistakaa, etteivät konsolit tähän lehteen kuulu, eiväthän?! Olisiko muuten paljon pyydetty, jos Wallu piirtäisi enemmän. Sarjis on hyvä. Muuten, miksi Sierra ei julkaise enää pelejään Amigalle? Siksikö, että se on jenkkiläinen yhtiö ja siellähän Amiga ei paljoa loista.

Haluaisin sanoa pari sanaa numeroon 2/92 kirjoittaneelle nimimerkille W.S. Wexteenin palsta ei tästä lehdestä häivy (ainakaan minun mielestäni!) Pelit BBS on hieno juttu, kiitos siitä.

Onko muuten Ossi Sierran asiantuntija? Ainakin minä olen ollut tyytyväinen hänen arvosteluihinsa!

Sari: nosta nyt välillä jo hattuasi. Eikö sinun tule jo kuuma? Ja Nnirvin palstalle enemmän tilaa. Pitäkää lippu korkealla ja jatkakaa samaa rataa, niin minun henkeni kulkee teidän kanssanne.

Martti

Sierra julkaisee jälleen pelejään Amigallekin pistettyään Amiga-puolensa uusiksi ja brittiohjelmoijien haltuun. King's Quest V on seuraava. Ossi on sikäli Sierra-asiantuntija, että rakastaa niitä ja pelaa ne kahdessa päivässä läpi.

Nnirvin palsta pysyy yhtenä sivuna, vaikka kuinka ruikuttaisitte: herra Niko ei yksinkertaisesti saa neljää sivua palstaa aikaan peliarvostelujen lisäksi. Wexteenkin pysyy entisen kokoisena eikä poistu mihinkään. –tl

Aloittelija

Haluaisin Pelit-lehteen palstan tai edes jutun, jossa opetettaisiin tietokoneen käyttöä aloitteleville. Olisi näet kiva tietää tietokoneista enemmänkin kuin pelin päällelaittaminen. Mihin muuten tarvitaan English Summarya?

Miten muuten pystytte antamaan peleistä niin tarkkoja pisteitä: vaihtoehtojahan on lähes sata! Onko teillä joku systeemi (gaussin käyrä tms.)?

Millä perusteella valitsette PelitSeis?-palstan kirjeet? Minua ottaa päähän, kun palstalla oleviin kysymyksiin ei ole vastattu. Voisitte nyt nähdä edes sen verran vaivaa, että etsitte vastauksen. Pelatkaa peli vaikka läpi.

Kerouac ja Damiano

Valitettavasti ehdottamasi juttu ei kuulu Pelit-lehden aihepiiriin, tietokoneen käyttö ja tekniset jutut ovat muiden heiniä. English Summarya lukevat ne, jotka eivät ymmärrä suomea, Pelit on kansainvälinen lehti!

Pisteytyksessä on käytössä niin kutsuttu tieteellinen MuTu-menetelmä.

PelitSeis-palstan kirjeet julkaistaan suunnilleen saapumisjärjestyksessä. Palstan tarkoitus on alusta lähtien ollut olla "interaktiivinen" eli lukijat esittävät kysymyksiä toinen toisilleen ja vastauksen tietävä vastaa (vastaukset julkaistaan nykyisin Max & Moritzissa). Vastaajista miltei aina joku palkitaankin pelillä tai vaikka makealla Pelit-paidalla. Toimitus vastaa vain niihin kysymyksiin, joihin tietää vastauksen pienellä kaivamisella.

Kysymyksiä

Paljonko on lehtenne levikki ja mikä on suurin (ja matalin) pistemäärä, minkä peli on saanut lehdessänne?

Tahtoo Star Trekin!

Viime syksyn virallinen levikki oli 16 500 paikkeilla, mutta nousussa ollaan koko ajan. Tällä hetkellä ollaan siinä 20 000 kappaleen kieppeissä. Suurin pistemäärä, joka on annettu, on 98. Sen saivat Pelit-lehdessä 2/92 Ultima Underworld (nn) ja Falcon 3.0 (om). Huonoin on ollut Wacky Funsters (3/93) 10 pistettä (nn).

Kannanotto

Niinhän se on, kehityksen voittokulku murskaa vaivaisen käyttäjän, joka jää kauhean informaatiotulvan alle. Monissa ko-

deissa videon kello vilkkuu ja näyttää 00:00, mikä johtuu siitä, että sitä ei osata käyttää. Tietokoneissa tämä ei onneksi niin pahasti vaivaa. Pieni, ruikku tietokonenero on otettu huomioon, mistä paras esimerkki on 4DOS, Windows ja uudet hiiriohjattavat pelit, jotka tutustuttavat käyttäjän uuteen jännittävään mailmaan.

Tietokoneharrastajat ovat muodostaneet ystävällisen kerhon, jossa tahdotaan auttaa toisia oman rehentelemisen sivussa. Mutta sitten maallikko katsoo tietokoneliikkeen ikkunasta sisään ja sormi menee suuhun. Siinä missä softa on muuttunut hieman käyttäjäystävällisemmäksi, rauta (hardware) on tullut aivan käsittämättömäksi, harrastajan painajaiseksi. Kuka enää tietää mitä valita?

Mikä se kloonipross.. äänikor.. multivisioaudiomedi.. näytönohjain oikein on?? Maallikko tarvitsee entistä enemmän asiantuntevaa apua ja helpotusta, mutta siihen eivät kaupat. Esimerkiksi jokaisessa koneessa makaa Trident 8900LC -näytönohjain, jopa niissä jotka halutaan vaativaan graafiseen työhön tai Windows-käyttöön. Kuitenkin niissä on CD-ROM, jonka kauppias tyrkkäsi mukaan "huomisen teknologiana joka on käytössä jo tänään".

Kun aloittelija saa koneensa käyntiin ja pyörittää Windowsia, Corel Drawta ym. ja kokeilee CD-ROMia hän huomaa, että se on ihan mahtava keksintö MUTTA ETTÄ HÄN OLISI HYVIN PÄRJÄNNYT ILMANKIN!!! (Ja ehkä ottanut paremman näytönohjaimen tilalle). Joten vaaditaan sitä asiantuntevaa palvelua ja lujitetaan tietokonenikkareiden rinkiä.

Otetaan kantaa. Meillä on se päättäjän voima. Kynä käteen ja raapustellaan!!

James Mashiri, Turku

Tietä roolipeleille

Roolipelien yhä kasvava suosio puhuu puolestaan ja uskon, että Pelit-lehden lukijoista todella monet ovat alan harrastajia ja vielä useammat asiasta kiinnostuneita.

Viittaan siis nimimerkkeihin "Roleplaying forever" (2/93) ja "Zornac" (3/93) ja ehdotan, että lehteen tulisi aukeama, joka käsittelisi roolipelejä ja -pelaamista. Aukeamalla voisi olla esittelyjä, arvosteluja, kilpailuja, vinkkejä sekä pelinjohtajille että pelaajille. Alkuun voisi lähteä vaikka kaksiosaisella roolipeliesittelyllä: fantasia & lautapelit ja cyberpunk & kauhu.

Pro ROPE

Konsoleita vaadittiin ja vastustettiin kiihkeällä voimalla, kunnes tylysti lopetimme eipäs-juupas-keskustelun. Nyt sama tilanne on roolipeleillä.

Pelit on tietokonepelilehti, joka silloin tällöin käsittelee esimerkiksi artikkelin muodossa (lauta)roolipelejä ja postipelejä, kuten tässä numerossa. Jatkuvampaan käsittelyyn eli esimerkiksi palstaan ei tällä hetkellä ole tilaa ja resursseja, mutta jatkakaa vain painostusta.

Mitä seuraavaksi? Shakkivihjeet? Korttipelit? Heitä sikaa -vinkit? –tl

Kaikki eivät ole aikuisia

Älkää luulkokaan, että lukijanne ovat jotain 20–30-vuotiaita aikuisia. Lehteä lukiessani tuntuu siltä, että kaikki jutut olisivat 20–30-vuotiaille tarkoitettuja. Voisitte muuten pitää äänestyksen, mitä ominaisuutta peleissä pelaajat pitävät kaikkein tärkeimpänä.

Bob Peters 9.2.1981

Se ei ole todellakaan tarkoitus. Suurin osa lukijoistamme on 14–18-vuotiaita, ja heille yritämme suunnata jutut. Mutta ymmärräthän kuitenkin suurimman osan, eikös vain?

Tulevatko

Amigalle: Wayne Gretzky Hockey 3, Hockey League Simulator 2, Might and Magic 4, Michael Jordan in Flight, X-Wing, Doom, Wolfenstein 3D, Terminator 2029, Strike Commander, Maniac Mansion II, Wing Commander II, Rex Nebular, Star Trek 25th, Unlimited Adventures, The Incredible Machine, Wolfenstein, Aliens of Gold, Eco Questit, Rex Nebular, Leather Goddessess of Phobos, Amazon - Guardians of Eden, Wizardy VII, Ringworld?

PC:lle: Street Fighter 2, Lemmings 2 The Tribes, Monkey Island 3, Indy 5, Desert Strike, Chaos Engine, Fire Force?

Amigalle: Väino ehkä, kuten myös HLS2. Might and Magic, Michael, X-Wing, Doom, Wolf 3D, T2029, SC eivät. Maniac 2 tulee AGA:na, WC II saattaa tulla. Star Trek tulee, TIM tuskin, Unlimited tuskin, Wolfenstein ei, Aliens ei, Eco Questit ehkä, Rex Nebular ei, Leather Goddesses on jo mutta kakkososa ei tule, Amazon ei, Wizardy 7 tulee joskus, Ringworld ei.

PC: SF 2 kyllä, Lemmings 2 tullut jo, Monkey 3 on jäissä, Indy 5 varmaan, DS ei, Fire Force ei, Chaos Engine kyllä.

Saako Suomesta

Englantilaisessa CU-Amiga-lehdessä kaupattiin seuraavia tietokoneanimaatiovideoita: The Mind's Eye ja Animation Video vol I. Saako näitä Suomesta ja mihin hintaan? Samassa lehdessä oli maininta "DSP (Digital Signal Processor) 16-bit better than CD quality sound". Tällaista vehjettä oli odotettu uusiin Amigoihin (1200 ja 4000). Onko sitä olemassa, odotettavissa?

VideoKid

Tuskin, mutta soitapa jollekin Amigaan erikoistuneelle maahantuojalle. Kaikkea kuiskitaan, mutta mitäpä luulet että 1200:n omistajat sanovat, jos DSP:lla varustettu Amiga pullahtaisi nyt jo esiin?

Amiga-faneille

Omistan PC486SX:n ja luettuani Pelit-lehden numeron 3/93 raivostuin toden teolla. Raivostuin Amigan käyttäjiin. ST:n käyttäjät ovat tuhat kertaa asiallisempia. Nyt kun Atari alkaa hiljalleen hävitä (ilmeisesti Atari-käyttäjät eivät toitottaneet muille tarpeeksi oman koneensa erinomaisuutta) alkavat amigistit kääntyä PC-käyttäjiä vastaan. Mikä heitä vaivaa? Miksi Amigan omistajien pitää tuputtaa uskontoaan muille? Amigan omistajat loukkaantuvat heti, kun jonkin pelin sanotaan pyörivän huonosti heidän koneessaan. Surkeimpana esimerkkinä viime lehteen kirjoittanut Jarmo T, joka syytti Nirviä konesodan lietsomisesta!

Tunnen pari amigistia, joilta saan joka päivä kuulla, miten ihana kone Amiga on. Harvoin he muusta puhuvatkaan. Amigassa ei varmaan ole koneena mitään vikaa, varsinkaan uuden 1200:n myötä, mutta käyttäjät saisivat ruveta suvaitsevaisiksi. En halua kuitenkaan ruveta kiistelemään koneiden paremmuudesta, mutta haluaisin mielelläni kommentteja Amigan omistajilta. Amiga-fanaatikkojen on kuitenkin turha nostaa meteliä PC-käyttäjien typeryydestä/paremmuudesta.

Kiitos Pelit-lehden toimittajille hienosta lehdestä. Yrittäkää pitää yllä tasa-arvoa koneiden ja käyttäjien välillä.

Aselepo konesotaan

Puhut täyttä asiaa, arvoisa nimimerkki. Jo aikojen alusta lähtien eri koneiden omistajat ovat käyneet veristä sotaa koneidensa paremmuudesta, esimerkkinä vaikka Commodore 64 versus Spectravideo. Miksi ihmeessä? Tottakai jokainen koneen omistaja on tarkkaan harkinnut, mihin laitteeseen markkansa sijoittaa ja päätynyt itselleen sopivimpaan kokoonpanoon, ei siinä sen kummempaa. Eikä sitä paitsi kone mitään tee, ohjelmat vasta.

Koneen käyttötarpeet sitä paitsi muuttuvat vuosien mittaan. Eräässäkin kodissa oli vielä joku vuosi sitten kiltisti rinnakkain Amiga, ST ja kuusnepa, tällä hetkellä samassa kirjahyllyssä on 486, 386 ja Amiga. Silti mitään vihaa eikä myöskään rakkautta koneisiin ole syntynyt, ohjelmiin kyllä. Ja entisiin koneisiin palataan aina silloin tällöin jonkun hyvän vanhan pelin myötä.

Toimitus ei halua missään tapauksessa aloittaa minun kone on parempi-eipäs-juupas-keskustelua aiheesta. Asialliset mielipiteet koneisiin kohdistuvista tunnesiteistä kyllä kiinnostavat. Vai onko se sittenkin ohjelmiin? –tl

Salaam!

Pelit 3/93:ssa osui silmään eräs kirje, herran V-M Pasanen. Kirjeessä käsiteltiin lähinnä brittilehtiä, ja niitä verrattiin Pelit-lehteen. Minä taas olen brittilehtiä vastaan – ja *jyrkästi*.

Olen ostellut puolisen vuotta erästä suurinta brittilehteä. Kun sen pistää vertailuun Pelit-lehden kanssa, ei kilpailua paremmuudesta juuri synny, Pelit vetää ohi sen verran kirkkaasti. Koska:

Britit vääntävät arvostelut joko kuukausia ennen pelin julkaisua, tai sitten paljon sen jälkeen. Pelit saa usein arvostelut aikaan monta numeroa ennen kuin brittiläiset virkaveljensä. Olen puolisen vuotta ostellut erästä suurinta brittiläistä PC-lehteä, mutta olen tullut siihen tulokseen että kyllä menee rahaa hukkaan.

Kirjetulvan estoksi voin mainita, että kokemusta on myös Amiga- ja ST-puolelta, mutta pysyttelen nyt lähinnä em. PC-lehdessä. On se ihme kuinka vaativa maku brittiherroilla on pelien suhteen, kun melkein joka numeron arvostelujen keskiarvo on alle 50! Mm. Space Quest 5 veti pohjat: 48! Jos Sierran kova työ, jonka tuloksena oli erittäin hieno peli, saa 48 ei tarvitse ihmetellä Sierran pelien huonoa menekkiä Englannissa. Ja listaa voisi jatkaa: Rex Nebular 44, Larry 5 60, Epic 35 jne jne...

Ja joskus peli tuntuu olevan arvosteltu 10 minuutin koepelin perusteella, ja joskus syyt huonoon arvosanaan ovat nauretta-

vat. Kyllä asia on niin että kyllä kotimaisessa vara parempi, on Pelit sen verran eri maata.

Tuntematon

P.S. Danke julkaistusta Sierra vs. Lucas-jutusta!

Ei kun yleensä me olemme rutkasti brittilehtiä myöhässä, toisaalta me emme myöskään tee arvosteluja peleistä, joita ei ole olemassa. Pyrimme myös pelaamaan pelejä tarpeeksi, emmekä vain katsomaan alkudemoa ja kokeilemaan ensimmäistä tehtävää.

Piratismi = noidankierre?

Piratismista on puhuttu, puhuttu ja puhuttu, mutta erästä näkökohtaa asiaan ei tietääkseni ole vielä tuotu esille, nimittäin: miksi se tietokone yleensä hankitaan? Tavallisestihan ensimmäinen kotimikso ostetaan vain pelaamista varten, ja hyötykäyttö tule kuvaan mukaan vasta myöhemmin. Ja syy siihen, että monet hankkivat tietokoneen eikä konsolia: konsolipelejä ei voi kopioida.

Oletetaanpa siis, että tietokonepelienkin kopiointi muuttuisi mahdottomaksi. Taitaisi siinä kotimikrojen – varsinkin Amigan – myynti romahtaa, eikö totta? Väitetään, että piratismi tuhoaa kotimikrot ennemmin tai myöhemmin, mutta saattaisiko sittenkin olla, että se ylläpitää niiden myyntiä, vaikka se samalla onkin piikki peli- ja ohjelmateollisuuden peräpäässä? Ollaanko tässä ajauduttu tiettyyn noidankierteeseen? En ota kantaa piratismin moraaliseen puoleen, mutta tässä kuitenkin ajattelemisen aihetta itsekullekin.

Der Damonfuhrer



Ajattemisen aihetta, todellakin. Noidankierre on ihan oikeasti olemassa, esimerkiksi kuusnepan valtava menekki johtui juuri kopioitavien pelien suuresta määrästä. Kone ei myy, jos sille ei ole hyviä ohjelmia. Ja jos hyviä ohjelmia liikkuu piraattipiireissä paljon, kone myy hyvin.

Toimituksen mieltymykset

Oletteko te kaikki siellä toimituksessa Star Trek -faneja?

Asking man

Ei olla, Niko on ja on ja on ja on, niin että vaikuttaa, että mekin ollaan.

Tilaa mainoksilta

Pelit-lehteen tulee paljon postia siitä, että laittakaa lisää arvosteluja, ratkaisuja, vinkkejä jne. Olette vastanneet, että ei ole tilaa. Mutta kuitenkin lehdessä on mainoksia turhan paljon. Te ajattelette enemmän rahaa kuin lukijoita!

Nimetön kalkku

Emme me ajattele rahaa, mutta pakko meidän on mainostajia ottaa lehteen, jotta saisimme rahaa. Valitettavasti me emme ole miljonäärejä, joilla olisi varaa omasta taskusta maksaa lehden tekokustannukset. Mutta jos jollakulla on taskussa ylimääräinen miljoona, lähetä toimitukseen, niin teemme 200-sivuisen lehden.

Tikkutestistä

Miksi ette huomioineet tikkutestissä ollenkaan vasenkätisiä? Ostin Graviksen postimyynnistä, ja siellä kehuttiin sen olevan yhtä hyvä sekä oikea- että vasenkätiselle. Mutta ei se ollutkaan, ei sillä voi vasenkätinen pelata.

Bisse

Anteeksi, meille ei tullut mieleenkään. Pyydämme nöyrästi anteeksi ja otamme opiksemme.

Kireitä

Olette joskus hieman turhan äreitä, kun vastailette lukijoiden kysymyksiin. Mistä lukijat tietävät, kuinka monta "Miksi pelini ei toimi" -kysymystä toimitukseen tulee. Kirjoittajina voi olla myös irtonumeroiden ostajia, jotka eivät välttämättä tiedä, mitä aikaisemmissa lehdissä on ollut.

TB



TB on osittain oikeassa. Mutta emme olekaan rähjänneet samoista kysymyksistä, vaan kysymyksistä "Mikä PC minulle sopii ja mitä se maksaa?" Tällaisiin kysymyksiin on ihan mahdotonta vastata, sillä hinnat muuttuvat koko ajan, ja lisäksi hinta muodostuu niin monesta eri seikasta: äänikortti, muistin määrä, kiintolevyn koko, levykeasemien määrä jne jne. Eli murisemme näin: tarkempia kysymyksiä, ei hintakysymyksiä, kiitos.

Piirustuksia

Perustakaa lehteen osasto, jonne lukivat voisivat lähettää piirustuksiaan, jotka voisivat olla vain peliaiheisia ja tietokoneella tehtyjä.

Lukija jo vuodesta 0

Vautsi, olet pitkäikäisin lukijamme, onnittelut! Piirustuspalsta on ihan hyvä idea, mutta mistä tila?

IX ja Death Hand

Minulle on tullut Pelit-lehti vasta vähän aikaa ja ensimmäisessä lehdessä, 2/93, jonka sain, huomasin kaksi virhettä. Dune II:n arvostelussa "lentoaluksia on kuljetuskoneiden lisäksi tietysti ornithopterit, joiden rakentamiseen tarvitaan ixilainen tutkimuskeskus. Koska tätä ei ilmeisesti saa itse rakennettua, on ainoa mahdollisuus vallata vihollisen keskus". Mutta on myös toinen mahdollisuus: koetapa rakentaa ensin C.H.O.A.M.-asema 7. taistelussa, jonka rakentamisen jälkeen saat rakennettua IX:n. Toinen moka: "Harmittavin ase vihollisen käsissä on Death hand -ohjus, joka on epätarkka mutta tuhovoimainen". –Edellinen on tosi, mutta kun olet saanut rakennettua IX:n, 8. taistelussa tsekkaa tukikohta ja yllätys, yllätys! Voit rakentaa temppelin ja näin sinulla on Death Hand -ohjus. Dune kakkoselle riittää puheeseen 1 megatavu eikä 2 megatavua EMS:iä, kuten lopussa todettiin.

Lusku & kumpp.

Kiitos oikaisusta. Syy oli siinä, että meillä oli Beta-versio, joka ei ollut ihan loppuun asti viety. Samasta syystä muistimäärä on väärin.

Ratkaisuista

Ratkaisupalvelu on ihan hyvä juttu, mutta siihen voisi lisätä uusia pelejä, joita ette ratkaise lehdessä. Mieleen tulevat lähinnä roolipelit. Samoin minua raivostuttaa, ettette julkaise lehdessä roolipeliratkaisuja, vain seikkailupelejä. Samoin vähemmän suositut, mutta hyvät ja vaikeat pelit pitää ratkaista.

Jaska

Ratkaisupalveluun emme voi ottaa uusia ratkaisuja, koska periaate on, että palvelun kaikki ratkaisut ovat **tarkistettuja**, ja jo **julkaistuja**. Ja kaikkia toimitukseen tulevia ratkaisuja emme millään ehdi tai voi (koska meillä ei ole kyseistä peliä) tarkastaa. Mutta lisäämme palveluun vuonna 1992 Pelit-lehdessä ratkaistut pelit.

Roolipelien ratkaisuja julkaisemme kyllä, ratkaisujutut vaan yleensä määräytyvät esimerkiksi eniten kyseltyjen pelien mukaan. Ja ne ovat sattuneet viime aikoina olemaan seikkailuja.

Nippelitietoa

Vannoutuneena Star Wars -fanina ja -nippelitiedon taitajana päätin huomauttaa parista arvostelussa olleesta erheestä. Tähtien Sota valmistui 1977, ei 87. Peli toimii 20 Mhz:n 286:ssani, jossa on 304 kiloa EMS:ää ja installointiohjelma esittää oletusarvoksi medium-resoluutiota. Ja sitten toinen asia: jos teille lähettää ratkaisujutun mukana kuvia, millaisia niiden pitäisi olla?

Meitsi vaan

Kiitos jälleen oikaisusta, se oli ajatusvirhepaholainen. Ruudulta kaapatut kuvat parhaita (käytä mielellään yleisimpiä kuvaformaatteja, eli: .LBM, .PCX ja .GIF. Sharewarena on useita ruudunkaappausohjelmia. -Om) ja paljon kiitos. Toinen vaihtoehto on kiiltäväpintaiset paperikuvat.

Purkuohjelmia

Minulla on ARJ:lla, ZIP:illä ja Backupilla pakattuja tiedostoja. Miten ne saa avattua? (Dosini on 3.30. Minulla on ARJ230)

Sonny Bonds '79

ARJ X <tiedostonnimi> ja Pkunzip <tiedostonnimi>. Backup-pakkaukset avautuvat Dosin Restoren avulla. -Om

max moritz

Pojat, joit' ei saatu hyviks, nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Max

Maxilla on hieman pulaa aineistosta, lähinnä äskettäin julkaistujen pelien vinkeistä. Joten korppuja postiin! Tällä kertaa palkitsemme Pelit-lehden T-paidalla Jarno Koskisen Jalasjärveltä, kiitos hyvistä vinkeistä. Paidan saa myös nimimerkki Trekkie, joka ansiokkaasti vastaili PelitSeis-palstan ongelmiin.

The Legacy

Pistä mieleesi, että alakerran taulussa on kolo... Toisen kerroksen piruista ja haamuista pääsee eroon, kun polttaa idässä olevan taulun. Kai huomasit takan salanapin? Museon limanuljaskat kuolevat shurikenilla hakkaamalla. Ilmassa leijuvat lonkero-oliot (1 per kerros) ovat vaarattomia, mikäli niitä ei ärsytä.

Nnirvi

Knights of Legend

Ennen kuin lähdet varmista, että miehesi ovat hyvässä kunnossa ja taitavia. Jos saat maagisen esineen, monista se kaikille seuraavalla tavalla. 1. Tallenna koko ryhmä. 2. Ota henkilö, jolla esine on. 3. Ota henklö, jolle esine siirretään. 4. Siirrä esine ja tallenna henkilö, jolle siirsit, mutta älä sitä, jolta siirsit. Toista kohtia 2–4, kunnes esine on haluamillasi hahmoilla.

Knight

NetHack 3.1

Jos löydät maasta tekstin "ad ae?ar um" tai jotain samantapaista, vieressäsi on salaovi. Etsi se, mene oven kohdalle, etsi uudestaan ja löydät teleport-trapin. Mene siihen, niin joudut rahavarastoon. Pölli rahat ja häivy pick axea, wand of diggingiä tai muuta seinänkaivausesinettä käyttämällä.

HÖ



Cruise for a Corpse

Ota paperi aloitushuoneesta ja lue se. Mene sitten baariin ja näytä paperia baarimikolle, saat kirjan. Avaa kirja, ota kirje ja lue se. Jatka Smoking loungeen ja puhu Tomille. Kuulet kun Julio ja Daphne puhuvat. Kysy sitten Juliolta kysymykset ja jatka matkaasi Fabianin huoneeseen, jossa avaa matkalaukku.

Jatka matkaasi yläkannelle puhumaan Suzannen kanssa. Mene jälleen Smoking loungeen ja ota paperi lattialta. Jatka matkaasi ruokahuoneeseen ja puhu Fabianille. Käväise omassa huoneessasi juttelemassa Juliolle ja tämän jälkeen Tomin kanssa hänen huoneessaan. Seuraavaksi Suzielle yläkannella ja taas Juliolle ja sen jälkeen ruokahuoneessa majailevalle Fabianille.

Kun nyt menet omaan huoneeseesi, löydät avaimen lattialta. Se sopii Niklaksen työpöytään. Avaa myös korurasia ja tarkkaile sen lukkoa, jolloin näet kirjaimet RVJ. Ota pöydältä myös kiitoskirje ja lue se. Ruokahuoneesta löydät Fabianin lähdettyä muutamia papereita pöytälaatikosta.

Kävele Daphnen huoneen edestä Rebeccan huoneen ohi, jolloin näet Tomin ja Rebecan kuiskuttelevan. Pesuhuoneesta löydät Daphnen kaulakorun.

Juttele seuraavaksi Fabianille, Suzannelle, Dickille merenneitopatsaalla ja Hectorille. Käväise Suzannen huoneesta ottamassa paperi meikkikassista. Hae baarista viskipullo ja lasi. Tarjoa drinkki Suzannelle ja puhu Tomille ja Fabianille. Rebeccan huoneessa puolestaan vakoilet hänen ja Tomin jutustelua. Daphnen huoneesta tarkkaan etsimällä löydät kirjeen. Käväise puhumassa Rebeccan kanssa. Nyt löydät Rosen yläkannelta kutomasta. Lähde sieltä Fabianin huoneeseen ja ota hänen kaapistaan taskukello. Puhu Juliolle Fabianin huoneen edessä ja myös Daphnelle, Rebeccalle, Daphnelle, Suzannelle ja Fabianille.

Pesuhuoneen kiposta löytyy avain. Lähde sieltä puhumaan Hectorin kanssa Niklaksen työhuoneeseen. Kun menet yläkannelle, löydät paperin Rosen korista. Juttele vielä Roselle. Lähde Tomin huoneeseen ja ota kirje vaatekaapista. Mene yläkannelle ja näet Suzannen putoavan mereen. Heitä hänelle pelastusrengas vikkelään.

Lähde Suzannen huoneeseen ja näet, että siellä on sotkettu paikkoja. Avaa musiikkirasia ja käytä avainta siihen. Pysäytä nukke kun se on liikkeessä ja käytä avainta uudestaan, jolloin saat taas vaihteeksi kirjeen. Käppäile baariin ja kapteeni tulee sanomaan, että kannella on ampumiskohtaus. Ota Daphnen käsilaukku ja vie se hänelle. Juttele vielä Daphnen kanssa ja lähde sieltä baariin puhumaan Suzannen kanssa.

Kävele sitten Daphnen huoneen ohi, jolloin hän kertoo epäilynsä. Tee vielä näin Rebeccan, Rosen ja Fabianin kohdalla. Puhu sitten Rebeccalle ja Dickille. Käväise omassa huoneessasi, löydät paperin. Mene nyt Hectorin luo, joka yrittää kertoa murhaajansa nimen. Lähde keittiöön ja ota sieltä purkinavaaja ja avaa salaluukku.

Ota ensin sorkkarauta ja käytä sitä irtonaiseen lankkuun, jolloin saat filmirullan. Käytä sorkkarautaa vielä laatikkoon ja avaa purkki purkinavaajalla, löydät kranaatin. Jatka matkaasi mekaanikon työhuoneeseen, josta löytyy ruuvimeisseli. Käytä sitä Smoking Loungen koneeseen. Laita filmi sisään ja ruuvaa kansi jälleen kiinni ja käynnistä kone.

Käväise Daphnen ja Suzannen huoneessa. Jälkimmäinen on murhattu ja lattialla ovat kirjaimet NK. Käy vielä kapteenin huoneessa ja ota kirja, jota tutkimalla löydät salasanan INCAL. Mene sieltä Niklaksen työhuoneeseen ja pistä kirjat järjestykseen, mitä kirjassa kerrottiin. (I vasta toiseen riviin.)

Ahdista tappaja nurkkaan, tutki hänet ja ota nukke. Mene sitten Smoking Loungeen ja näytä nukkea Daphnelle, ja juttu alkaa selvitä. Lopuksi vielä syytä Dickiä, eli Dimitri Ostrovshia Niklaksen murhasta, niin olet pelannut Cruise for a Corpsen läpi.

Lauri Pihlajasalo

Lemmings II

Avaruussopulit: frontier of Surreality

Hypäytä 1. sopuli tasanteelle ja siitä ylös, jonka jälkeen tuhoa tasanne nuijalla. Muuta hypännyt sopuli juoksijaksi ja anna sen tippua alas. Hypäytä se kahden seinän yli, ja anna sen jatkaa matkaa teleportin luo.

Kun sopuli on unten mailla, tee siitä kiipijä ja anna sen mennä teleporttiin. Ponnista se hyppyyn aivan Walkerin kynnen kohdalla ja mene nuijalla punnan merkin näköisestä kohdasta läpi. Hyppää reunalla uudestaan.

Kun olet ohittanut exitin, kaada liima sillaksi. Sopulit saat ylös ampumalla singolla kuopan reunojen kohdalla.

Egyptiläissopulit: Pyramid of Despair!

Laukaise mörssäri kuopan vasemmalla reunalla niin, että se rikkoo lattian. Kaada kaksi pöntöä liimaa "taskussa", että pääset koloista yli.

Ulkoilmasopulit: Garden of Stone

Laita pieni pala platformia oikealle, etteivät sopulit tipu. Laita ensimmäinen kääntyvä sopuli juoksemaan. Muista laittaa yksi sopuli kaivamaan alaspäin aivan vasemmalta reunalta siten, että sopulit tippuvat kukkien luokse.

Miekkaile juoksijan esteen läpi ja laita se tekemään platform melkein melkein veden luokse. Kun 1. sopuli putoaa platformille, räjäytä sillä pommi ihan kallion juurella.

Varjosopulit: Moonswings

Rakenna 1. sopulilla siltaa vähän ylöspäin ja kaada pöntö liimaa sillaksi. Välittömästi sen jälkeen käytä Attractor.

Käytä silta-liima-temppua myös veden yllä ja istuta liiman päähän kasvi. Tee sopulista Terässopuli ja lennätä se ulkonemalle kasvista oikealle. Kun sopuli kääntyy ulkonemalla, kaada taas liimaa.

Viimeisen kuopan yli pääset rakentamalla sillan ja sitten voitkin vapauttaa muut sopulit.

Keskiaikaissopulit: Just jousting around

Tee 1. sopulista seiväshyppääjä, niin että se hyppää yläällä olevalle tasolle. Käytä köysihakaa kuopan seinään välttyäksesi lohikäärmeeltä.

Käyttele yläsopulia katapultin luokse ja anna sen katapultata itsensä alhaalla veden lähellä olevalle tasolle. Kaada pönttö liimaa ulkonemalle.

Räjäytä pommi lohikäärmeen luona, lähellä kuopan vasenta reunaa. Siirtele katapulttia niin, että sopulit pääsevät sen ohi.

Joona Palaste



Shadow of the Comet

Eikö höyhenelle löydy paikkaa? KANTOapua tarvitaan. Maasta syntynyt tuli on naftaa, jota löytyy ihan siitä vierestä missä sitä tarvitaan. Jos kivi sulkee uloskäynnin, katsele sen lähistöltä. Kyllä Bishop veneen antaa, vaikka keskustelu onkin vaikeaa. Yog-Sothoth ottaa pitkät, kun oikeat kivet työntää oikeisiin kiviin.
Nnirvi

AD&D-pelit (PC)

Tee hahmot, modifyaa kaikki ominaisuudet kahdeksaantoista ja ulostu pelistä. Ota PC-Toolsin tai muu vastaava heksaeditori, muuta hahmotiedostoista kaikki pötkössä olevat numerot 12 numeroiksi 19. Käynnistä peli, lataa hahmot ja ominaisuudet ovat kahdessakymmenessäviidessä.
HÖ

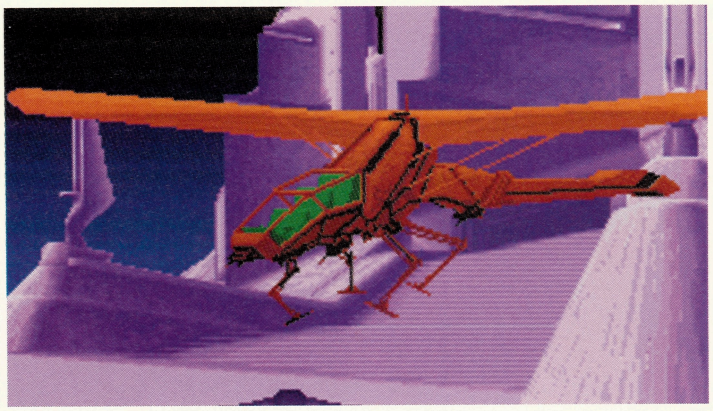
Dune II

Editoi jollain tekstieditorilla tiedostoa SCENARIO.PAK. Sieltä voit muuttaa aloitusjoukkoja, rahamäärää, yksikköjen maksimimäärää, tietokoneen rakennuksia ja muuta mukavaa. Huomaa että nimien täytyy olla samanpituiset, eli et voi muuttaa trooperia devastatoriksi, mutta vaikka siege tankin sonic tankiksi.
HÖ

Harkonnenien 8. tasossa kannattaa alussa rakentaa kunnon muuri. Kun muuri on valmis, rakenna sinne paljon windtrapeja. Windtrapit hajoavat 49 %:iin saakka, mutta kun rakennat niitä oikein paljon, kaikkien rakennusten sähkötarve menee alle 49 %:n ja sinun ei tarvitse enää korjata windtrappeja. Rakenna paljon palatseja, ja saat ampua ohjuksia paljon enemmän. Ennen kuin ammut ohjuksen kannattaa tallentaa, koska ohjus ei aina osu kunnolla.
Jussi & Johannes

Kaikkein paras sotilasyksikkö on rocket launcher. Itse en vaivaudu rakentelemaan piiritystankkeja tai muitakaan yksikköjä (lukuunottamatta paria trikeä vakoilutehtäviin). Varsinkin viimeisissä tehtävissä ei kannata levittää joukkojaan hirmuisen laajalle, vaan pitää lähes kaikki yksiköt kotipesän välittömässä läheisyydessä.

Kätevä strategia vihollisen voittamiseen on rakentaa hyökkäyslinja samalle mantereelle. Eli kehitä yksi siirrettävä tehdas ja perusta tehdas vihollisen kalliolle. Ala sitten tehdä



pieniä laattoja ja muodosta näistä polku vihollispesän eteen. Sitten vain siihen muutama rocket turret ja vihollisyksiköistä ei ole mitään haittaa. –Om

Minesweeper (Windows)

Paina caps lock ja kirjoita XYZZY ja paina enteriä. Paina CTRL alas ja liikuta nuolta pelikentän päällä. Vasemmassa yläkulmassa yksi pikseli muuttuu mustaksi, jos ruudussa on miina. Temppu ei toimi, jos vasemmassa yläkulmassa on ikkuna edessä.
LeX

Commander Keen

Painamalla näppäimet B-A-T pohjaan täysin yhtäaikaa, saat lisäelämän, pisteitä, avaimet ja muuta jännää.
Platformer

X-Wing (PC)

Haluaisitko ensimmäiseksi tehtäväksesi Kuolontähden tuhoamisen? Mene X-Wing-pelin alihakemistoon MISSION ja tee ensin varmuuskopiot tiedostoista DEFECT.XWI ja DEFECT.BRF. Kopioi sitten niiden päälle tiedostot DSTAR3.XWI ja DSTAR3.BRF. Nyt Tour 1:n tehtävästä 1 onkin tullut koko pelin viimeinen tehtävä! (Kurrrjat huijarit! –nn)
Sampo Vesa

Hockey League Simulator 2

Valitse itsellesi joku joukkue ja laita "set budget". Laita rahamääräksi niin paljon kuin voit. Näin on hyvä ostella pelaajia. Toista tämä aina, kun rahasi ovat lopussa. Voit myös ottaa useita joukkueita ja laittaa niillekin rahaa. Sitten mene ostamaan pelaajia ja samalla ota toisen joukkueen rahat, saat ne ilmaiseksi. Draftissa kannattaa laittaa itsensä ensimmäiseksi listalle. Näin saat hyviä pelaajia.
Jussi & Johannes

Legend of Kyrandia

Xanthian talon luukusta tulet kannon viereen. Kannosta löytyy rainbowstone, joka kannattaa heittää sateenkaareen. Sateenkaari puolestaan on mustikkapensaan vieressä.
Jussi & Johannes

Jones in the Fast Lane

Alussa kun sinulla ei ole jääkaappia, osta aina vain ranskikset. Paras tapa on ensin mennä ostamaan paremmat vaatteet ja sitten opiskella ihan vähän. tämän jälkeen hae työpaikka Monolith burgerista (clerk). Sitten mene tekemään töitä loppuajaksi ja osta ranskikset. Älä koskaan maksa vuokraa talosta.
Jussi & Johannes

Multi Player Soccer Manager

Alussa ota 8 joukkuetta. Pidä yksi joukkue itselläsi ja laita muista joukkueista parhaat pelaajat myyntiin ja osta ne itselle nollalla rahalla. Näin saat hyvän joukkueen. Sitten alita huonoimmat pelaajasi myyntiin ja ostata ne muilla joukkueilla 350 000 rahalla. Näin saat paljon rahaa ja voit ostaa hyvän maalivahdin. Kun olet tehnyt tämän kaiken, myy muut joukkueet.
Jussi & Johannes

Ultima V

Nimimerkki **Ultima-fani**: mene alamaailmaan Hythloth-luolan alimman kerroksen kautta. Alamaailma koostuu siellä useista vuorten ympäröimistä alueista. Varaa mukaan paljon blink-loitsuja, joiden avulla pääset alueelta toiselle. Shard of Cowardice sijaitsee luoteeseen aloituspaikasta.
Toinen Ultima-fani

Ultima Underworld 2

Jos et löydä Brain Creatureja Killorn Keepistä, mene mutavesialtaan pohjoiselle seinälle ja taio portal.
Nimetön

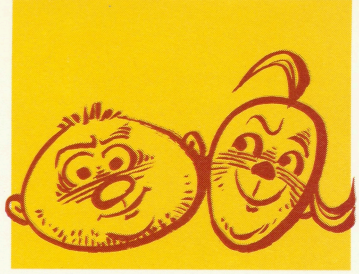
Pari hyödyllistä taikaa:
VOY – enchantment
RSY – korjaus
QAC – Valor
VPY – maanjäristys
VJM – suuri verenvuodatus
WE – Locate
IAF – läpimurto

Jäämaassa etsi seinä, jossa on pieniä putouksia. Lennä mahdollisimman ylös seinien eteen ja taio portal.

Jos olet tappanut Praecor Lothin haudasta Lord Umbrian ja Morphiuksen, etkä pääse outer spacen läpi, toimi näin: mene jommalle kummalle sivulle, kunnes saavut pikku "järvelle". Lennä sen yli pentagrammile ja katso orbia. Heittele kynttilöitä järveen, kunnes ruutu alkaa täristä ja katso orbia uudestaan. Mene Morpiuksen huoneeseen ja taio siellä reveal. Löydät salaoven, jonka takana on vipu.

Tym-riimukiven löydät menemällä Academyssä harmaasta kuuportista Vaihtoehtotodellisuuteen. Seikkaile siellä, kunnes löydät vaaleanpunaisen kuuportin. Mene siitä, jol-





loin putoat veteen. Ui sivulle, mistä lähtee tie. Seuraa polkua ja ennen joka mutkaa yritä mennä ensin suoraan seinän läpi, kunnes pääsetkin! Huviksesi voit jatkaa etsimistä ja luvassa on jotain hupaisaa...
Hannu

Forge of Virtue

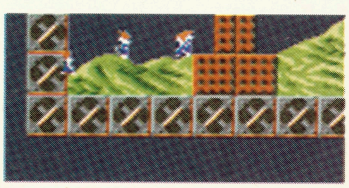
Nimimerkki **S.O.S.** Pelit 3/93: kun olet saanut lohikäärmeeltä timantin, kysy Erthanilta voimakkaasta artifactista. Maagi antaa sinulle miekan. Tao miekkaa niin kauan, että Avatar huomaa, ettei sitä voi enää parantaa. Seuraavaksi mene huoneeseen, jossa on tulipeili. Käytä timanttia peiliin ja demoni siirtyy timanttiin. Kysy Erethanilta uudestaan miekasta. Tämän jälkeen käske timantissa olevaa demonia siirtumään miekkaasi.
Trekkie

Castle of Dr Brain

Nimimerkki **???** kyseli mihin järjestykseen kirjat pitää laittaa. Järjestyksen saat selville, kun käytät laatikosta löytämääsi sormausta laattaan, jonka sait eräästä huoneesta. Järjestys on kuitenkin tämä: Ota vihreä kirja 3. hyllystä. Laita sininen kirja 3. hyllyyn. Ota punainen kirja 4. hyllystä. Laita punainen kirja ylimmäsieen hyllyyn. Ota keltainen kirja alimmasta hyllystä. Laita vihreä kirja alimmaiseen hyllyyn. Pukkaa kanaa. Pääset Dr Brainin salaiseen laboratorioon ja peli on pelattu läpi.
Ville Kormilainen

Lemmings 2

Nimimerkki **Sopulimies**, onko sinulla piraattikopio? Peli nimittäin ei toimi joka heimon ekaa rataa pidemmälle, jos omistaa piraattikopion. Jos peli on laillinen, sinulla on liian vähän muistia.
Sauhuty -78-1993



Moritz

Zool

Aloitusruudussa kirjoita Goldfish ja pääset cheattaamaan. Painamalla aloitusruutujen aikana F1-F6 voit aloittaa haluamastasi maailmasta. Pelin aikana painamalla 1 saa Zool suojan, 2 vie seuraavaan tasoon, 3 vie seuraavaan maailmaan ja 4 tappaa Zoolin. Haluaako joku muuten tietää kaikki salaiset tasot? –tl

Lethal Weapon

Amiga Mene alkuruudusta vasemmalle, hyppää arkistokaapin päältä ilmoitustaulun oikeaan ylänurkkaan ja väännä ylös.
Jussi V.

Street Fighter 2

Amiga Ota yksinpeli ja laita osoitin Blankan päälle, mutta älä paina nappia, vaan kirjoita monta kertaa patience. Ruudun pitäisi välähtää, F10 palauttaa energiat täysiin. Et näe kylläkään loppukuvaa, jos käytät cheatia.
Aki Hänninen

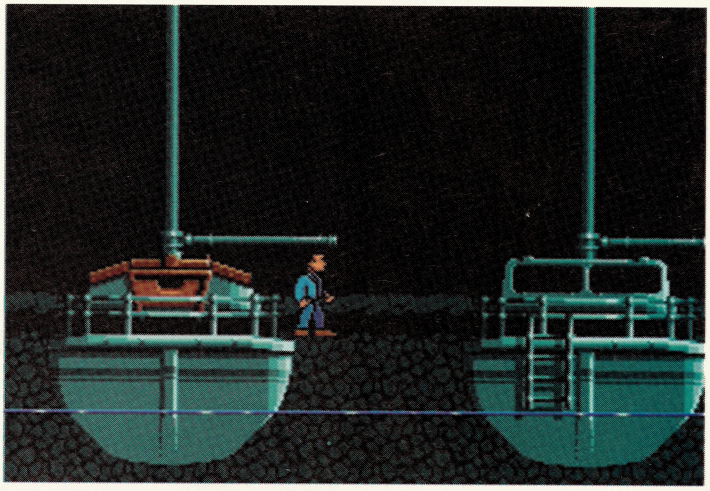
Amiga Paina kaksinpelin aikana pause päälle ja kirjoita "7 kids", saat pelata kahdella samalla tyypillä.
Mikko Luikka, Jarmo Pätäri

Pipemania

Amiga Koodit ovat: Grip, tick, dack, ooze, blob, ball, wild.
Sampsa

The Blues Brothers

Amiga Kirjoita HOULQ silloin, kun valitset ukon, millä pelaat. Voit pai-



Lyhyestä vinkki kaunis...

Street Fighter 2 (Amiga)
Aloita kaksinpeli, paina pause päälle ja kirjoita "7 KIDS". Jos ruutu välähtää, voit valita kaksinpelin siten, että kummallakin on sama hahmo.
Vesa Ovaska

Laserpelit
Amiga Saat muutaman laserpelin pelaamaan itsensä läpi seuraavasti: Guyspy – Kirjoita "GETVONMAXGUY", paina enteriä ja sen jälkeen F1. Space Ace 2 – Kirjoita "HURRYDEXTER0". Dragon's Lair – Kun krediitit ovat loppuneet, paina yhtäaikaa pohjaan ESC,R,I,L ja N.
Vesa Ovaska

The Incredible Machine
Kirjoita salasanaksi IONIZE.
Mika
Jos et millään pääse jotain kenttää läpi, niin starttaa masiina ja paina V.
Jarno Koskinen.

Dig Dug
C64 Ladattuasi pelin resetoi kone ja kirjoita: POKE 41439,165 ja SYS 2140. Saat loppumattomat elämät.
Jari "The King"

Salamander
C64 Lataa peli, resetoi kone ja kirjoita POKE 23575,165 ja SYS 24019. Saat loppumattomat elämät.
Jari "The King"

Gremlins 2
ST, Amiga Neljännessä ruudussa hissi aukeaa, kun tappaa sinisen gremlinssin. Sitä pitää heittää puhelimella.
Henri Turunen, Kuopio

Dynamite Dux
Ainakin ST Kirjoita alkuruudussa cheat, saat loppumattomat elämät ja numeroista 1–6 voit valita kentän.
Pekka Kokkonen, Iisalmi

Voyager
ST Kirjoita valikkoruudussa "when the sweet showers of april fall". Ruutuun pitäisi ilmestyä ylimääräinen cheat-valikko.
Pekka Kokkonen, Iisalmi

Chuck Rock
Saat loppumattomat energiat kun kirjoitat Uncle Sams.
Ilkka

Robocop
Paina Pause ja kirjoita Best kept secret. Saat loppumattomat Robot.
Ilkka

Gridrunner
ST Pane pause päälle. Kirjoita "pink-floyd-are-gods". Älä unohda kirjoittaa viivoja.
Pekka Kokkonen, Iisalmi

Shadow of the Beast
ST Painele pelissä enter, +F5 tai enter F5. Saat energiaa.
Pekka Kokkonen, Iisalmi

Veteran
ST Paina helpia hypätäksesi seuraavalle tasolle. Pelissä on kuitenkin ikävä bugi: kun painaa helpia taso vitosen jälkeen, peli räppää kehiin tekstin game over.
Pekka Kokkonen, Iisalmi

Dizzy Treasure Island
ST Kirjoita pelin aikana kanfly, voit lentää.
Pekka Kokkonen, Iisalmi
Amiga Kirjoita pelin aikana icanfly, Dizzy lentää maalla ja meressä.
Petja da Wince

Dogs of War
ST Kirjoita pelin aikana timbo ja paina F5. Olet kuolematon. P:tä painamalla suoritat tehtävän loppuun ja keräät palkkiorahat.
Pekka Kokkonen, Iisalmi

Lemmings
Viimeisen kentän koodi on FINLLFIIJQ.
Sampsa

Dynamite Dux
Amiga Kirjoita alkukuvan aikana cheat ja enter, saat iku-ukot.
Petja da Wince

Rally Cross Challenge
Amiga Paina pelin aikana F2, pääset seuraavaan vaiheeseen. Junaratavaiheessa aja oikealle, saat paljon rahaa.
Petja da Wince

Shadow of the Beast
Amiga Loppmumattomat energiat saat, kun painat pohjaan hiiren vasemman näppäimen ja joystickin, kun tulee pelin nimi ja musiikki.
Roni

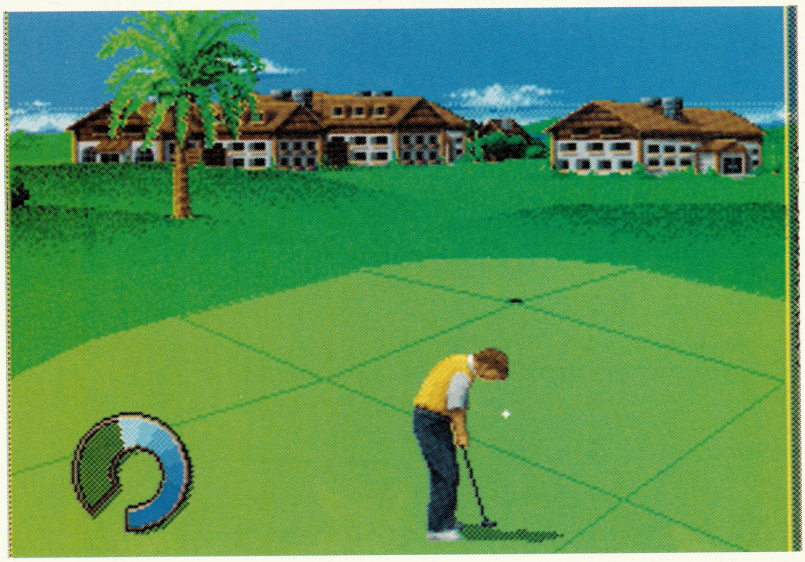
Chaos Engine

Kokeile seuraavia koodeja Amigaan:

	Yksinpeli	Kaksinpeli
2. maailma	73vkt#d2ygj7	wgilnm4jglcf
3. maailma	3vqox5sylvk7	lcqwc4x2p15p
4. maailma	ds3mc7ktkmg2	25oh41sw615v

Mikko Liukka, Jarmo Pätäri

Ota yksinpeli, kirjoita koodiksi niin monta t:tä kuin mahtuu.
Ja... tadaa!
Pekka Saarimaa



naa 1–6 (tasot). Aloita sitten peli ja saat loputtomat elämät.
Izzy Gillespie

Wolfestein 3-D

PC Käynnistä peli Wolf3d Goobers. Paina napit Ctrl, Alt ja vasen shift pohjaan. Sen jälkeen paina:

Tab-Q	Quit
Tab-W	Warp
Tab-E	Next level
Tab-I	Free items
Tab-S	Slow motion On/Off
Tab-G	God mode On/Off
Tab-H	Ampuu itseään
Tab-X	Extra stuff
Tab-C	Ovien ja henkilöiden lukumäärä
Tab-V	How many VBL
Tab-B	Border Color
Tab-M	Memory usage

Ilkka

Stunts

PC Pelissä on eräs hauska bugi. Tee oma rata. Laita heti lähdön jälkeen jakautuma vasemmalle, niin auto pysähtyy heti alussa ja pääset maaliin. Ei kylläkään toimi joka kerta kun ajat.
Ilkka

Death Knights of Krynn

Amiga Kun olet pelannut pelin läpi, aivan kartan vasemmassa yläkulmassa on vaikea paikka nimeltä "Dave's challenge". Suosittelemme varovaisuutta.
Mikko Liukka, Jarmo Pätäri

Desert Strike

Amiga Toisen tason koodi löytyy ohjekirjasta. Koodit operaatioihin 3 ja 4 ovat seuraavat: TLJEOAV ja KTTVWAN. Kirjoittamalla passisanaksi HARDCASE saat loppumattoman aseistuksen, mutta Apachen panssari on heikko.
Sly & Arnie

Nick Faldo's Golf

Amiga Tuli tässä taannoin sanottua, että pelissä on vain kaksi rataa, mutta niitä onkin kolme! Kirjoita alkuruudussa (missä tahansa niistä) MAJORTOM ja pääset pelaamaan Marsissa! Muista, että painovoima on maahan verrattuna erilainen.
J. & P. Piira

Pirates!

C64 levyke Mene kaupunkiin, siellä tavernaan ja hanki lisää miehiä. Sammuta levyasema ja valitse DIVIDE UP THE PLUNDER ja YES, jolloin peli valittaa jotain. Laita levyasema päälle ja kirjoita RUN ja mene uudelleen tavernaan...
Jari "The King"

Never Mind

Amiga Koodit 26:een ensimmäiseen tasoon

Taso	Koodi
0	MMMRHM
1	AMMRHA
2	HMMRHH
3	VMMRHV
4	PMMRHP
5	GMMRHG
6	IMMRHI
7	RMMRHR
8	MAMRHW
9	AAMRHN
10	HAMRHZ
11	VAMRHT
12	HHMWHH
13	GAMRHQ
14	IAMRHB
15	RAMRHF
16	MHMWHM
17	AHMWHA
18	HHMWHJ
19	VHMWHV
20	PHMWHP
21	GHMWHG
22	IHMWHI
23	RHMWHR
24	MVMWHW
25	AVMWHN

Ilkka

Future Wars

Amatööriamigistille: Tarkoittanet kylän munkkeja. Heistä selviää menemällä puuhun köydellä. Kun heräät, joku poskii lammessa, joten vaihda vaatteet, niin et näytä vieraalta. Medaljonki pitää antaa linnan vartijalle. Munkinkaavusta saat rahaa. Puhalluslampun saa täytettyä viemärissä.
Henrik Koskinen

Tucker

Nimimerkki **Auttakaa** kysyi, miten Tuckerissa pääsee eteenpäin ja "Jaybrush" auttaa hädässä.

Poimi viidakkoveitsi ja mene ruutuun, jossa on luolan suuaukko ja silpo veitselläsi aukon vasemmalla olevia rehuja. Syntyneestä aukosta pääset viidakkoon.

Phantasie III

Pelit 4/93:ssa kyseltiin Plane of Darkiin pääsyä. Mene Pendragonista itään sijaitsevalle saaarelle ja siellä kristallirakennukseen. Käänny lähteen erkanevaan käytävään ja paina käytävän päässä nappeja "C", "2" ja "-". Itäisen käytävän päässä vedä aktivointivivusta ja poistu rakennuksesta.
Thoriel

Twin World

Nimimerkki **Help** Pelit 3/93: Oletan, että kyseessä on paikan Swamps of Montain viimeinen varsinainen taso, eli taso S, koska sen avainongelma on askarruttanut minuakin. Itse en ole löytänyt paikalta toista avainta, joten se on ostettava taikahuilusta. Ole varovainen tappaessasi linnun, jolla taikahuilu on, sillä jos missaat huilun, voit yhtä hyvin lopettaa pelin siihen.
Joona Palaste

Last Ninja 1

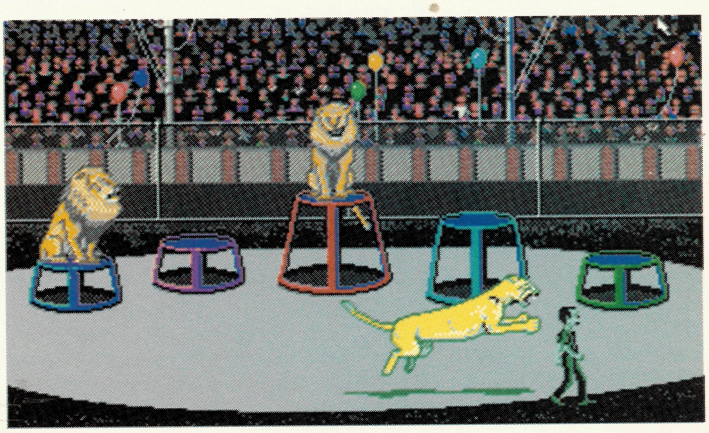
Nimimerkki **Tero** Pelit 3/93: Käänny ensimmäisestä risteyksestä oikealla ja mene niin pitkälle, että tulet parsaalle, jolla on kaulakoru. Ota se ja lähde takaisin päin. Jatka risteyksestä ylöspäin. Jatka matkaasi kunnes tulet kukkapuskille, käytä hanskaa ja ota ruusu. Mene nyt niin pitkälle, että tulet kultaisen Buddhan luo, ota koru käytöön ja kumarra Buddhaa. Kädessäsi ei saa olla asetta, kun kumarrat. Pääset vankiluoliin.
Dr Stoltenheim

Formula One Grand Prix

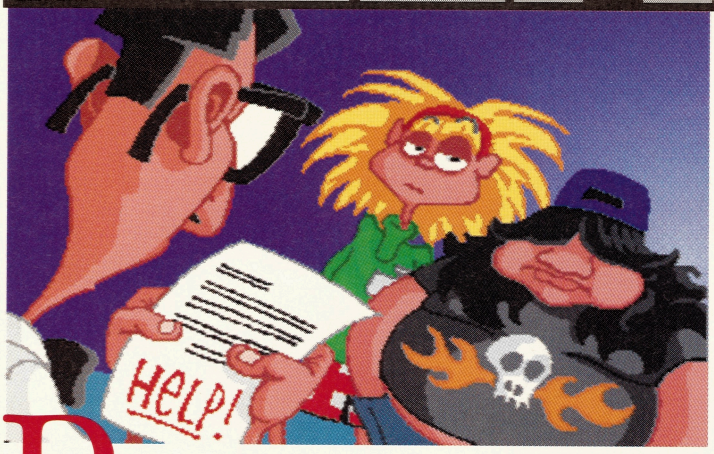
Nimimerkki **T.D.K.** Pelit 3/93: jos autosi ei joskus suostu kääntymään jompaan kumpaan suuntaan, johtuu se pelin kopiointisuojauksesta. Joten tarkkuutta koodien kanssa.
486 Rules

Search for the King

Apua **Jannelle** (4/93). Istu sängylle ja lakanat menevät ryppyyn. Nouse ylös ja ota ovesta kyltti. Käännä se ja laita takaisin oveen. Kun siivooja alka sijata vuodetta, ota kärrystä avain (skeleton key). Mene hissiin ja pääset yläkertaan.
Jerry Lee Elvis



PELIT SEIS?



PelitSeis-palstan idea vielä kerran: palstalle saa lähettää kysymyksiä eri pelien kinkkisistä kohdista. Toimitus vastaa, mikäli osaa, ja vastaamattomiin kysymyksiin odotellaan vastausta teiltä lukijoilta. Eli jos tiedät vastauksen lähetä se palstan osoitteeseen ja kirjoita kuoren päälle vastaus, niin se pistetään mahdollisimman nopeasti lehteen. Ahkerimmat vastaajat palkitaan.

Sherlock Holmesia ja Ultima Underworldejä kysellään niin paljon, että lienee aika luvata niiden ratkaisut lähiaikoina. Underworld ykkösen ratkaisu on tässä lehdessä, kakkosta saatte vielä odotella. Ja osoite muiden pelien kysymyksille edelleen

Pelit
PelitSeis
PL 64
00381 Helsinki.

The Dallas Quest

Olen juuttunut kohtaan, jossa veneeseen tulee reikä ja putoan veteen virtahepojen kanssa. Mikä eteen?

Tomi K.

Commander Keen 1

Miten pääsen etelässä olevaa "piilotettuun" kaupunkiin?

C.K -fani

Zool

Mikä on nelosmaailman (työkalu) jatkopaikka (esim. karkkimaailmassa HIT-taulu)? Miten pääsen nelosmaailman ekan tason läpi?

HÖ

Jatkopaikka on puupinoissa, joissa on kynsiä. Bonuspisteitä pääsee keräämään tummemmista puunvarjoista. Salalevelikin tasolla on ja se löytyy seuraavasti: mene heti alussa ensimmäisen puisen tason luo, vie Zool ylös ja hyppää ihan vasemmasta laidasta vasemmalle. –tl

Dune

Miten Emperorin kohtuuttomat parinkymmenen tonnin rohtovaatimukset saa loppumaan?

HÖ

Kokeile antaa hälle enemmän rohtoa kerralla, niin saat olla rauhassa pidemmän aikaa. –Om (Eli täsmennys: valitse Argue, jolloin saat lähettää vaikka koko rohtovarastosi Emperorille. –tl)

Crime Time

Miten pääsee vastaanottohuoneen luukusta, kun Mr. Schmidt on lähtenyt korjaamaan suihkuja?

Roger

Bat II

Miten pääsee Bedihn 6:lle muuten kuin pelin Amiga-versiossa olevan bugin avulla?

Roger

Prince of Persia

Mitä pitää tehdä tason 12 huipulla omalle haamulle, jonka kanssa tapellessa tulos on sama, tapan haamuni tai en: oma nirri lähtee joka tapauksessa?

Morgaine

Laita miekka tuppeesi ja kohdatkaa rauhanomaisesti. –Om

Future Wars

Miten luostarista pääsee pois? Kaapu on ja seinän viertä kävely onnistuu, mutta mitä sitten?

Morgaine

Luostarissa mene ensiksi vasemmanpuoleiseen huoneeseen. Kuuntele munkkia ja poistu. Nyt mene oikeanpuoleiseen huoneeseen, jolloin priori antaa sinulle tehtävän. Palaa vasempaan huoneeseen ja ota malja. Mene luostarin viinikellariin (keskimmäinen ovi) ja koputtele tynnyreitä. Kahdessa on viiniä. Täytä malja. Vie juoma priorille, joka juotuaan sammuu. Tutki munkkia ja löydät kaukosäätimen. Käytä sitä oikeanpuoleisen kaapin alaosaan. Ota sieltä magneettikortti ja sulje kaappi säätimellä. Palaa kellariin, nouse tikkaat ja käytä kaukosäädintä suoraan tikkaiden yläpuolella olevaan tynnyriin. Kömmi avautuneesta salaovesta aikakonehuoneeseen. –jpp

Indy 3

Olen juuttunut katakombeissa olevaan pääkallopianoon. Tarvitsisin tarkat ohjeet, missä järjestyksessä niitä pitää soittaa. Päiväkirjasta ei ole apua.

Herepix

Nuotit löytyvät kyllä isän päiväkirjasta, pyydäpä jonkun nuotinlukutaitoisen apua.

Lemmings 2

Voisiko joku kertoa seuraavien kenttien läpäisyohjeet. Skottisopulit: Eat my shrapnel, luolasopulit: ahm no Done yet, urheilusopulit: take up archery, napapiirisopulit: stay frosty.

Joona Palaste

Olen saanut jotkut heimot loppuun, mutta en kaikkia. Miten päästään läpi luola- ja urheilusopulien viimeisistä kentistä?

Joona Palaste

The Legacy

Komppaan tällä hetkellä hullujenhuonetta ja olen löytänyt neljä kiinalaista kolikkoa. Mistä löytää viidennen?

PjM

Kaikki ovat samassa kerroksessa. Oletko päässyt kumpaankin salaosioon ja katsonut TARKKAAN kaikki sellit? –nn

Legend of Kyrandia

Olen löytänyt aurinkokiven ja timantteja. Nyt minun pitäisi viedä sunstone ja timantit alttarille, jotta saisin huilun, kuten ratkaisussa sanottiin. Mihin järjestykseen timantit pitää laittaa?

Avuton

Kohta on visainen. Kerää mahdollisimman paljon timantteja, niitä on muistaakseni noin 15. Sitten alttarille ja tallenna. Ensin tulee Sunstone, viimeiseksi punainen rubiini. Kaksi keskimmäistä joudut kokeilemaan, kussakin pelissä on oma järjestyksensä. –sa

Zak McKracken

Miten pääsen Seatleen ja mitä pitää tehdä alussa?

Ville Kormilainen

Lentokoneella. Olisit tarkentanut hieman kysymystäsi, mutta toivottavasti tämä auttaa: Olethan maksanut puhelinlaskusi? Se onnistuu valepuvussa (hattu, lasit ja märkäpuku). Luottokortti on lipaston alla, sen saat noukittua jollain kättä pidemmällä. Ulko-oven avain riippuu seinällä. Puhelinlaitoksella nappaa seinäkotelosta kaavake ja täytä se. Pudota se postilaatikkoosi, jonka saat auki avaimella. –sa

Ninja Remix

Miten pääsen ensimmäisessä tasossa mudan yli, ninja kun ei millään suostu hyppäämään tukeille? Entä mistä löydän omenan?

The Great Shogun

Double Dragon

Miten saan tapettua miehen, joka ampuu, sekä ne kaksi muuta?

Juho

Die Hard 2

Mitä teen 5. kentässä?

Juho

Ultima VII

Minun pitäisi pamauttaa Tetraedri kappaleksi, mutta en löydä Deleitistä muuta kuin lohikäärmeitä ja ansoja. Olisiko mitään neuvoa, missä kolmio on. Kuolin paikkaan, missä olin juuri tullut seinän läpi, ja yhtäkkiä edessä oli stone hardy ja jossain alapuolella oli se poison field -ansa. Olenko lähellä?

Kuusi tuntia päivässä pelaava Mistä löytyy avain, joka sopii ensimmäiseen lukittuun oveen, mentäessä Throne of the Guardianista käytävää pohjoiseen?



Conquest of Camelot

Mitä pitää tehdä, kun on saanut kaivon auki? Miten jäätikön yli pääsee?

King Arthur

Jäätikön yli pääsee sisulla. Kaivosta en tiedä. –Om

Freddy Pharkas

Olemme jumissa kohdassa, jossa Sadie Ovaree tulee kauppaan ja antaaa reseptin, josta ei saa mitään selvää. Mitä pitäisi tehdä?

V&O

Mene kapakkaan ja käytä tohtorin viskilasia suurennuslasina. Varmista vielä tohtorilta, että hän todellakin on tarkoittanut määrätä testostereonia naisille. –Om

Colonel's Bequest

Miten pääsee hissillä ullakolle? Missä hissi edes on? (Se ei ole 1. eikä 2. kerroksessa!)

Hjelppiä kaipaava

Hissi löytyy Everstin huoneesta. Jos se ei ole paikalla, kiertele muualla ja se ilmestyy sinne jossain vaiheessa. Ullakolle pääsee kun avaat hissin lukon Everstin takan päältä löytyvällä avaimella. Yleensäkin jos joku ovi ei ole auki tai jotain henkilöä ei heti löydy kannattaa kierrellä ympäriinsä hetken aikaa. –Om

Mitä pitää kirjoittaa, kun haluaa ottaa sorkkaraudan?

Risto Hietala

"Get Crowbar". –Om

Laura Bow 2

Mitä pitää tehdä haarniskahuoneen seinävaatteen takana? Entä miksi yhtä haarniskaa voi katsoa?

JR

Seinävaatteen takana salakuunnellaan muutamia juonia aikanaan. Haarniskaaen ole huomannutkaan. –Om

Larry 1

Mistä löydän papin? Mitä papille pitää sanoa? Mistä saan vihkirahat? Mitä muuta pitää tehdä?

I need your help

Pappi löytyy kappelista. Häntä pitää pyytää vihkimään sinut ja vaimosi. Pelaa itsellesi vihkirahat ja häiden jälkeen noudata miehisiä vaistojasi Casinon Honeymoon suitessa. –Om

Larry 3

Mistä saa avioeropaperit? Mihin ruohoa tarvitaan? Mistä erotic sculpturen saa? Mitä saippualla pitää tehdä?

Inaj Neniakkräk

Avioeropaperit saat asianajotoimistosta. Ruohosta punotaan hame, jolla hämätään rannalla makailevaa blondia. Eroottisen veistoksen teet itse mmmielenkiintoisen muotoisesta puunpalasesta. Saippualla puolestaan peset itsesi myöhemmin. –Om

Miten saa rannalla olevan naisen kiinnostumaan? Entä miten saa veitsen teroitettua? Olen mennyt suihkun lähelle ja kirjoittanut "teroita veitsi", mutta peli kysyy, että millä.

Apua tarvitseva

Rannalla makaileva vaalea kaunotar muuttuu myötämieliseksi, kun annat hänelle postissa tuleen luottokortin. Veitsen puolestaan saa teroitettua kasinon portaisiin. Oikea kirjoitusasu taisi olla "sharpen knife on stairs". –Om

Mikä on shown numeroyhdistelmä?

Passionate Patti

Manuaalista löytyvä numeroyhdistelmä arvotaan satunnaisesti ja tarvitset ohjekirjaa muutenkin, myöhemmissä pelin vaiheissa. Onhan sinulla se, onhan? –Om

Quest for Glory I

Mistä löydän taikasiemenen? Miten saan Meep's Peepiltä vihreää karvaa?

Olli-Pekka P

Siemen löytyy eräiltä kasveilta pelimaailman luoteisnurkasta. Voit heitellä siemenen alas kivillä, käyttää fetch-taikaa, tai kiivetä erään kasvin luo ja napata sen. Vie se puuhaltijalle. Meepeiltä saa turkin komennolla "get green fur" tai "ask for green fur". Green on avainsana –Om

Quest for Glory II

Miten selviän tulesta, joka riehuu kaupungissa?

Tiedonjanoinen

Tässä kohtaa peli on hieman buginen, joten tee tarkasti seuraava. Tarvitset öljylampun, suitsuketta ja vettä. Kun tulet aukiolle, tallenna ja poistu etelään. Käväise autiomaassa jalan ja palaa takaisin aukiolle. Ala ripotella suitsuketta ja houkuttele tulielementaali perässäsi pohjoisen kujaan.
Kun suitsuke loppuu, laita lamppu maahan, odota hetken aikaa ja ruiskuta tulielementaalia vedellä. Jos kaikki meni nappiin, elementaali sujahtaa lamppuun. –Om

Police Quest I

Olen lähdössä autolla ajamaan, mutta minulla ei ole auton avaimia. Mistä ne saa? Entä mistä saa aseen?

Sonny Bonds '79

Ase löytyy omasta lokerostasi. Avaimet puolestaan voit napata aseman käytävällä olevasta taulusta, jossa on muitakin avaimia. –Om

Miten selvitetään kohta, jossa vihreä auto on ajanut päin seinää? Entä mitä sen jälkeen tapahtuu?

Codename: HETE

Aja paikalle ja kuulustele silminnäkijöitä. Tutki myös autoa alustavasti. Kohtapuoliin paikalle saapuu päällikkösi, joka ottaa rikoksen tutkinnan haltuunsa. Jatka partiokierrostasi. –Om

Space Quest V

Miten saa Cloaking Devicen WD40:n aluksesta?

Roger Wilco

Verholaite löytyy luukun takaa, joka aukeaa väänteleämällä nuppeja, ja painelemalla pieniä kansia oikeassa järjestyksessä. Yritys-erehdys-menetelmä taitaa olla ainoa oikea tapa. –Om

Kuinka Roger saa yhteyden alukseensa, kun hän on muuttunut kärpäseksi? Maahan pudonnut kommunikaattori ei tunnu toimivan, vaikka kuinka kävelisi nappien päällä. Myöhemmin konemestari Cliffy lyö Roger-kärpäsen kuoliaaksi ja kuoleman syy on kommunikointiongelmat.

Tilt

Pörrää kommunikaattorin yllä, kunnes sammakko hyppää ylös lammesta ja pistää virran päälle. Nyt voit kävellä nappien päällä normaalisti ja kertoa Flolle pulmasi. –Om

Minulla on kaksi avainta, jotka löytyivät Hookin kämpästä, eikä kumpikaan sovi.

Give me the Key

Operation Stealth

Mitä pitää tehdä, kun on käynyt pankissa ja ostanut kukan ja laittanut sen takkiin kiinni?

Järjetön

Olihan ostamasi kukka punainen neilikka (red carnation) ja vaihdoithan KAIKKI setelisi kolikoiksi? Mene puistoon ja istu penkille. Pian alkaa tapahtua... Ota "ruumiilta" tallelokeron avain ja mene pankkiin. –jpp

Miten puretaan pommi littleboxia käyttäen? Olen vääntänyt patsaan kättä.

Glames

Kysymyksessä lienee kassakaapin avaaminen. Räjähdys seuraa vain, jos jättää koodinpurkulaitteen kassakaapin oveen. Ohjeet koodinpurkulaitteen käyttöön ovat pelin ohjekirjassa. –jpp

Ultima Underworld 2

Olen jo kolunnut vankitornin, jääluolat ja Killorn Keepin. Olen myös käyttänyt gemmin Nystulin luona ja painanut sen isoon Black Rock -gemiin, mutta seuraava maailma ei avaudu. Kuinka käytetään linnassa, tasolla 5 olevaa Black Rock gemmiä?

Star Trek back

Linnan viidennestä kerroksesta löytyvä Blackrock gem on portti muihin maailmoihin. Sen tahkoihin kävelemällä teleporttaudut uusiin ulottuvuuksiin. Eräs portti ei ole aina auki, joten odottle, kunnes joku tahko muuttaa väriään. –Om

Olethan tappanut Listenerin? Jutellut kaikkien kanssa Britishin linnassa? Löytänyt kaikki gemit noista maailmoista? Eliminoinut Guardianin vaikutuspaikat? –nn

Olen löytänyt kadonneen jääkaupungin. Mitä siellä pitää tehdä? Mistä löytyy Banner of Killorn, jota vanha mies nimeltään Ogri kyselee? Killorn Keepissa on nainen nimeltä Altara, joka antaa rojua kuten esimerkiksi maagisen tikarin. Joten mitä tikarilla pitäisi tehdä!

Aku -80

Jääkaupungin läheisyydestä löydät joen, josta voi viedä vettä Britannian kuihtuvalle linnalle. Muun muassa. Plus riimuja, taika-esineitä...Banner on Lothin haudassa. Altaran tikarilla pitää tappaa Britanniasta löytyvä Listener-imp. –Om

Mitä D. huoneesta saadulla avaimella tekee? Miten ja mistä pääsee linnasta pois? Miten pääsen vankilasta pois, minä raukka kun ammuin kuningasta.

Henri S. Pervo

Avaimille kyllä löytää käyttöä pelin aikana. Kokeile sitä lukittuihin oviin. Vankilasta pääsee pois, kun juttelee Britishille ja lupaa olla kiltti poika. –Om

Miten voitan viemäreissä 4. kerroksessa eräässä luolassa olevan reaperin. Mitä hyötyä on jalokivistä? Mikä on Goblinien vankitornin salasana? Miten pääsen vankitornissa taso kahteen päin?

Jumiutunut Ultima-fani

Reaper kuolee suomalaisella sisulla. Jalokivet ovat arvokasta kauppamateriaalia. Mikä niistä salasanoista? Käytä kellarin lappusta ja väitä olevasi keittiöstä. Vankitornissa on kohta, jossa edellisen oven täytyy olla suljettuna, ennen kuin toisen voi avata. –Om

Mistä löytyy basilisk-öljyä? Miten filaniumia voi ottaa (purosta)? Mitä Killorn Keepissä pitää tehdä, kun se on pudonnut maahan? Mitä pitää tehdä Bliy Skup Chamberissa? Miten voi puhaltaa Praecorin torveen?

Joku

Basiliskoöljy on väritön pullo. Jos juot sitä, muuttuu näkymäsi hassuksi. Killorn Keepistä pitää hommata Altaran keppi. Kai sait sen ennen KK:n romahdusta? Praecorin torvea töräytellään djinnin avulla. Pits of Carnagen alakerran maagi auttaa asiassa. –Om

Mitä täytyy tehdä, kun on saanut ilmademonin omaan ruumiiseen? (Torvi on hallussa.) Olen katkaissut Guardianin Lines of powerit kaikista muista maailmoista paitsi Ethereal Voidista. Täytyykö myös sieltä katkaista? Jos täytyy, niin mistä?

Trekkie

Etheral Voidin voimalinja on alttarilla.–Om

Mistä löydän Sigil of Bindingin? Mistä löydän säiliön, johon pitää sekoittaa Filanium-mutaa ja basilisk-öljyä? Käykö tavallinen lyhtyöljy? Mistä löydän Mors Gothan, josta Bishop varoittelee? Pitääkö Killorn Keepiä tasapainossa pitävät Brain creaturet tappaa? Entäs keepin 2. tason jumpperi, joka heittää Etheral voidiin, mitä siellä tehdään?

Vas Juxmani

Sigil of Binding löytyy Valkoisen polun päästä. Säiliö olet sinä itse. Heitä basiliskoöljy Filanium-mutaan ja kylve siellä. Mors Gotha ilmestyy aikanaan Killorn Keepin parakkeihin. Ei pidä tappaa. Se on vain ansa, poista kynttilät. –Om

Miten keltaisen kuuportin takaa löytyvästä sokkelosta pääsee läpi? Voidin unimaisemat väänsivät aivoni sen verran pahasti solmuun, etten tajua enää mistään mitään. Mistä hyötyä on Al-

PELIT PELIT PELIT

ANTAA TULLA, VALMIINA OLLAAN!

☐ Tilaan **PELIT-lehden** edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain **198 mk.** 3K02

☐ Olen jo MikroBITIN tilaaja ja tilaan **PELIT-lehden** erikoishintaan jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain **158 mk.** 3K03

Asiakasnumeroni: _____
(MikroBITIN osoitelipukkeesta 9-numeroinen tunnus)

☐ Tilaan **MikroBITIN** edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain **220 mk** 3K05

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n jaksoissa kulloinkin voimassaolevaan hintaan. Voin halutessani keskeyttää tilaukseni ilmoittamalla siitä asiakaspalveluun.

☐ Tilaan **PELIT-lehden** 12 kuukauden määräaikaistilauksena **208 mk.** 3K04

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680

Sanomaprint Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
PL 34
Vastauslähetys
Sopimus 01770/4
01771 Vantaa

Sanomaprint Erikoislehdet maksaa postimaksun

Tilaa kirjat ja ohjelmalistaukset NYT TOSI HALVALLA!!!

☐ 61302 Amiga 1 -kirja AmigaDos 95 mk (norm. 125 mk)
☐ 61304 Amiga 3 68000-konekieli -kirja+levyke 95 mk (norm. 125 mk)
☐ 61305 Amiga 4 Exec -kirja+levyke 125 mk (norm. 165 mk)
☐ 61309 Modeeminkäyttäjän käsikirja 145 mk
☐ 61308 C64 Pelintekijän opas 75 mk (norm. 145 mk)
☐ 61307 Basicista konekieleen 65 mk (norm. 125 mk)
☐ 61327 Amigan pelintekijän opas + levyke 150 mk
☐ 61310 ST-käyttäjän käsikirja 75 mk (norm. 175 mk)
☐ 61325 PC:n käytön perusteet 125 mk
☐ 61314 Ohjelmalistaukset 1991 Amigalle 34,50 mk (norm. 69 mk)
☐ 61324 Bittinikkarin käsikirja 155 mk
☐ 61329 PC Pintaa syvemmältä 155 mk 3C02

Kirjojen ja listausten lähetyskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat.

☐ 64701 **Pelit-lehden säilytyskansio 36 mk** 3C01

Lähetyskulut 12 mk/1 kpl, 15 mk/2 kpl, 18 mk/3 tai useampi kappale.

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680

Sanomaprint Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
Vastauslähetys
Sopimus 01620/43
01003 Vantaa 300

Sanomaprint Erikoislehdet maksaa postimaksun



taran antamasta taikasauvasta? Mitä pullotetulla djinnillä on tarkoitus tehdä? Jäämailmassa oli varsin kryptisest piilotettu (ruskea) avain. Mihin lukkoon se pitäisi survaista?

Poison Ivy

Älä turhaan komppaa Etheral Voidia. Syö ensin huumeruohoa, ota moonstone käteesi ja asetu suoraan seinää päin. Yritä heittää moonstone päästämällä ykkösnapista irti, jolloin peli ilmoittaa, että tilaa ei ole tarpeeksi. Mene sitten nukkumaan painamalla F10 ja pudota Moonstone alttarille. Harhaile hetken aikaa ja palaat takaisin oikeaan maailmaan. Pudota toineen Moonstone ja heitä siihen Gate Travel. Pääset alttarille.

Ota Blackrock gem ja moonstone. Käytä Altaran sauvaa. Heitä toinen Gate Travel, tällä kertaa inventaariossasi olevaan moonstoneen ja voila.

Altaran taikasauvalla pitää katkoa Guardianin voimalinjat kaikkialta. Djinnipullosta puolestaan pitää imaista djinni sisäänsä. Pitsin maagi antaa apua. –Om

Wizardry 6

Olen jumittunut kääpiöiden luolan lähellä olevan kääntösillan luo. Säätimet sain esille mysteeriöljyllä, mutta käyttöohjeet ovat sen verran hämärät, että en saa siltaa toimimaan. Muistaako kukaan minne Amazuli-temppelin avain on piilotettu, tai missä on toinen rubiinisilmä? Ensimmäisen löysin Gryn kaksosten talosta.

Tekniikan ihmelapsi

Eye of the Beholder

Mistä löytää avaimen, jota tarvitaan 11. tason tähtispiraalin jälkeiseen oveen? Löysin yhden avaimen tasolta 10, mutta tuhlasin jo oveen, jonka takaa löytyy Keirgar. Mistä löytää Orb of Powerin? Mitä eri paikoista löytyvillä sormuksilla pitää tehdä? Mistä löytää Lightning Bolt -taian?

Ongelmiin kyllästynyt

Tähtispiraalin ympärillä olevat neljä ovea ovat aivan tavallisia, jotka aukeavat nappia painamalla. Todennäköisesti avasit 10. tasolla oven pääkalloavaimella, mutta ovi 11. tasolla, jota tarkoittanet, aukeaa drow-avaimella. Tällä tasolla on kaksi sellaista. Ensimmäinen löytyy tähtispiraalin pohjoisoven takaa jonkun matkan päästä. Toinen taas löytyy kun lähtee etenemään tähtispiraalin itäovelta.

Orb of Power on aivan tason luoteishuoneessa, jonne pääsee vaellettuaan aika matkan tähtispiraalin itäovelta. Viimeiseltä tasolta löytyy kyllä koko joukko voimapalloja.

Lighting bolt -taian saa 7. tasolta, mutta tässä vaiheessa taitaa olla liian myöhäistä hakea se, mutta onneksi 11. tasolta löytyy korvike, lighting bolt -taikasauva. Sen saa, kun lähtee etenemään tähtispiraalin etelä-ovelta (jolloin törmäät myös siihen drow-avain -oveen).

Yleisin sormustyyppi on jonkin asteen suojelusormus, jonka tehon näkee katsomalla hahmon haarniskaluokkaa. Esimerkiksi 11. tasolla lojuu maagi Kirathin jäännökset, joiden joukossa on muun muassa +2 suojelusormus. Joillakin sormuksilla ei taas ole mitään käyttöä, kunhan vain koristavat. –jpp

Star Control 2

Lehdessä 3/93 oli ratkaisu, jossa sanottiin että komentaja Talana suostuu auttamaan, jos hakee todisteet Myconien osallisuudesta syreenien kotiplaneetan tuhoon. Hain Beta Copernicuksen 1. planeetalta Myconin munankuoret ja menin takaisin Talanan luokse, mutta uusia puhevaihtoehtoja ei ollut eikä mitään muutakaan erikoista ollut tapahtunut. Mitä tehdä? Entä miten saa luolan oven auki Epsilon Camelopardaliksen 1. planeetan 1. kuulla? Entä miten löytyy Arilouiden kotipaikka?

P.H.77

Olisikohan bugi? Kokeile "käyttää" munankuoria, jos se auttaisi. Oviin vaaditaan Tanalan apua. Koordinaatteihin 043:8-637:2 tulee portti 17.–20. joka kuuta.

Olen käännyttänyt Trhaddashit on käännytetty ja spathit ovat vetäytyneet "orjakilven" alle ja olen hakenut Umgahien lähettimen spathien kuulta ja vienyt sen koordinaatteihin 022.9: 266.6. ja käyttänyt sitä, mutta miksi ilwrathit eivät hyökkääkään trahaddashien kimppuun?

??

En saa skylandrojen luotainten tuhokodia irti Beta Corvissa olevista kummajaisista (toimin Pelit 3/93 ratkaisuohjeiden mukaan.) Kun olen hoitanut Thraddash -tyypit puolelleni ja menen koordinaatteihin 022.9:266.6 ja käytän lähetintä, niin tulee kuva, jossa Ilwrath-örmelö häpisee jumalastaan, mutta ei sanaakaan hyökkäämisestä thraddashien

kimppuun (eikä tähtikartassa Ilwrath-rinki liiku mihinkään.) Olenko käsittänyt jotain väärin?

Outo juttu on myös syreenit. Kun olen jutellut kaikki otsikot läpi komentaja Talanan kanssa, niin lähden hakemaan tiedotetta Beta Copernicukseen ja löydän sieltä munan. Kun vien sen Talanalle, ei kysymyslaatikkoon tule mitään erikoista. Vain "Yes Captain" ja vain "I must go now, I'll be back." Olen myös kokeillut mennä ensin maahan tutkituttamaan munaa ja sitten syreenien luokse, mutta sillä ei ole vaikutusta. Mitä tehdä? Miten Syreenien alukset saa Epsilon Camelopardiksen luolasta?

Entä miten saa yhden shofixti-aluksen mukaansa, kun on antanut neidot. Hän vain sanoo, että aikoo tehdä "jotain" ja ilman alusta käyvät yehatit kimppuun. Entä jos pkunkit lähtevät vaellukselle?

Ai ei vai enää mustia aukkoja? Kyllä sen tuhokoodin saa niiltä kaasuolennoilta, kun vain jaksat jankkuttaa heille tarpeeksi, että heidän logiikassaan on vikaa. Ilwrath-hommeli pitää hoitaa vasta pelin loppuvaiheessa, mutta oudolta kuulostaa, samoin kuin syreenien reagoimattomuus Mycoonien munaan. Kai olet saanut Mycooneilta selville munan tarinan eli käynyt heidän kotipaikallaan (tuffo-juffo tms.)?

Minä en saanut shofixtejä ja yehatteja lainkaan mukaani, mutta ei tuo menoa haitannut. Jos pkunkit lähtevät, ei ole mitään tehtävissä. –Om

Edellisessä Pelit-lehdessä oli kyllä läpipeluuohjeet, mutta en tajua, miten syreenien alukset sa Camelopardaliksen 1. planeetan kuusta, maahan louhitusta luolasta, kun siinä on lukittu ovi.

SC2 on rautaa

Syreenien alukset saa, kun nämä lähettävät sinut etsimään niitä ja antavat mukaasi koodispesialisteja. –Om

Curse of Enchantia

Olen jäänyt jumiin siihen, kun Brad pääsee hirviön selässä jäälinnan eteen. Mukanani on klemmari, rahaa ja jonkinlainen kanisteri. Tarvitsenko jotain muita tavaroita ja jos, niin mistä ne saa? Vastatkaa, pliis!

Epätoivoinen

Linnaan sisään pääsemiseksi ei tarvita esineitä. Koputtele neljää jäänpuikkoa oven oikealla puolella pienimmästä suurimpaan. –jpp

KGB

Miten pääsen pois hotellista ilman, että minut ammutaan ulkona? Pitääkö pyörätuoli saada aulasta ja miten?

Comrade Piponius

Miten baarimikon saa järjestämään minut jäseneksi?

Minäkö apea?

Miten pääsen eroon Viktorin ruumiista? Olen käynyt varastohuoneessa ja avannut sen parven ja viereisen baarin yläkerrassa olevan huoneen ikkunan sekä vessan ikkunan tulevaksi "pakotieksi".

Minulla on myös varastosta löytyneet kasetit. Lisäksi olen valellut Viktorin juopon huoneesta löytämälläni viinalla, mutta pyörätuolia en ole onnistunut huijaamaan käyttööni ruumiin poiskuljettamiseksi.

Entä tietäisikö kukaan, miten käytetään mikrofonia ja nauhuria?

Agentti 86

Mitä baarimikolle pitää sanoa, että hän suostuu järjestämään minut klubin jäseneksi?

Please help me

Bard's Tale III

Kuinka monta kierrosta täytyy avaimia kääntää workshopissa? Tiedoksi niille, jotka ovat Lucenciassa: kaada Loharin verta ruusupusikkoon, niin saat silloin Rainbow Rosen.

Misfits Rules

Mitä pitää tehdä ensimmäisessä tehtävässä Mad Godsien luolassa? Missä kerroksessa Tarjan on ja missä siellä?

Bard Power

Death Knight of Krynn

Olen jumittunut Dulcimeriin, zombie-kaupunkiin. En onnistu tappamaan Lichiä niin, että hän ei enää heräisi. Miten pystyn tuhoamaan Lichin ja "Plylacteryn"?

Roolipelifani

Dark Queen of Krynn

Miten pääsee Luminarin 11. tason ovesta? Entä Hawkbluffin temppelistä? Miten pääsee Blackwater Gladeen tai missä se edes on? Miten pääsee tappamaan Minotaur championit areenalle Kristophanissa? Saako jostain laivan, jolla voi ylittää meren?

Oracle of Tengur koostuu viidestä osasta, joista kolme on katakombeissa, yksi kuninkaallisten hautausmaalla (lukitun oven takana, johon käy golem key) ja yhden "saa" vampyyriltä, kunhan tappaa hänet toisen kerran tämän elämän aikana (vampyyri on kuninkaallisten hautausmaan takana sijaitsevissa sokkeloissa.) Kokemusta saa, jos yrittää Kristophanissa merchantin taloon tunkeutua ja haluaa tapella. Siinä pääsee kyllä melkein hengestään, mutta ei unnu missään, kun kerran kokemuspisteitä tulee semmoiset 35 000.

Tasselhoff Burrfoot

Miten Grathanichin (se kivi) saa, kun se lähtee lentelemään nelipäisen lohikäärmeen tapon jälkeen?

Jani Päivärinta

Black Crypt

Miten 3. tason magic fieldit saa pois?

Avuton

Käyttämällä scrollista voimakkaita Remove Glyph-loitsuja. –nn

Knightmare

Mitä täytyy tehdä alkupuutarhassa?

Puutarhuri

Etsi keppi ja anna se puulle, joka kyselee lapsestaan. –nn

Viimeinen Quest (Crown of Glory). Ylitettyäni suon, jäin jumiin huoneeseen "You are destined to die of old age". Mikä on seinänappien oikea painamisjärjestys? Olen kokeillut satoja erilaisia yhdistelemiä, mutta en valitettavasti ole löytänyt oikeaa.

It's huge, it looks marvellous and it's extremely difficult

Jumissa Quest nelosessa, eli: 1. Missä järjestyksessä pitäisi painaa kahta seinänappia huoneessa "You are destined to die of old age"? 2. Missä järjestyksessä pitäisi painaa neljää seinävipua huoneessa "Dizzy Rooms"? HUOM! Ari Kylmäsen (Pelit 1/93) nappien painamisjärjestys ei pitänyt täysin paikaansa.

Peli on menetetty

Olemme jumiutuneet Quest neloseen (monta ongelmaa). Koska se on erittäin sokkeloinen, toivoisimme karttoja ja jonkinnäköinen isompi vinkkipaketti olisi paikallaan. Julkaiskaa enemmän roolipeliratkaisuja, voitte aloittaa Knightmaresta.

Jaska seka Antti, pääsemmekö ikinä Lord Fearin kanssa vastatusten?

Ultima V

Mistä paikasta Underworldista löytyvät Shard of Hatred ja Sceptre? Mitä ovat Mystic Armsit ja mistä niistä saisi tietoja?

Epätoivoinen

Veil of Darkness

Mistä saa voodoonuken osat (neula ja vahaa)? Miten ihmissusi tapetaan?

Help I'm stuck

Vaha on kynttilänvahaa. Neulan puolestaan saat, kun olet parantanut hullun pikkutytön. Ihmissusi kuolee tietysti pistoolilla ja hopealuodilla, jonka valmistaa hopeas... –Om

Miten saan suoritettua tehtävän, jossa pitää sytyttää siunattu kynttilä (se, jossa noidan isoisä pitää palauttaa takaisin hautaan)? En saa toista tulitikkua ja käytin ensimmäisen puumiehen polttamisen. Entä mistä löytyy pihlajapuu, torvi ja hullun Frankin luolan avain? Entä miten Shadet tapetaan?

Help!

Kun olet polttanut puumiehen, herätä hänet henkiin luostarissa. Nyysi kellarista viiniä ja tarjoa tätä majatalon isännälle ja ota kultainen malja mukaasi. Nyt munkki suorittaa rituaalin ja vihainen mies kertoo, missä lentokoneesi on nyttemmin. Hylyn luota löydät myös tupakansytyttimen, joten tulesta ei tule pulaa koko loppupelin aikana.

Pihlajapuu löytyy pimeästä metsästä. Komppaa se vain tarkkaan läpi. Frankin luolan avaimen saa kylän katakombeista. (Tarkkana sen kartan kanssa!) Shadet puolestaan lakoavat soihdulla huitomalla. –Om

Miten Kairnin sa hengiltä? Olen naulannut vampyyrin arkun kiinni ja minulla on valkosipulikaulanauha, risti, ase ja hopealudot, sekä taikalaatikko, jolla Kairnin saa sokaistua. Saako Bansheeta tapettua mitenkään?

486 Rules

Kairn kuolee seuraavasti: syö sieni, jolloin hänen lumoava katseensa ei tehoa. Pue päällesi valkosipulikaulanauha ja kun hän on yrittänyt purra sinua, heitä häntä pyhällä vedellä. Avaa ikuisen valon arkku ja sano lopuksi Kairnin "true name".

Käy ihmeessä ampumassa ihmissusi. Se kuolee aseella ja hopealuodeilla. Banshee kuolee pajukepillä. –Om

Mistä saa Kairnin veljien tavarat?

Tumppu

Juttele toisen kaupungin kirjastonhoitajalle ja rymyä ympäriinsä. Kyllä ne sieltä löytyvät... –Om

Gobliins

Mitä pitää tehdä, kun on saanut sarven pudotettua?

Help me Soon!

Nethack 3.0

Olen tasolla 30. Alemmas en pääse, eikä Amulet of Yendoria löydy mistään. Mitä teen?

Death to the Evil

Kokeilepa level teleporttia. Kai sinulla on Ring of Teleport Control? Juo viinaa ja lue teleporttiscroll. –Om

Tunnetko Riftwar-saagan?

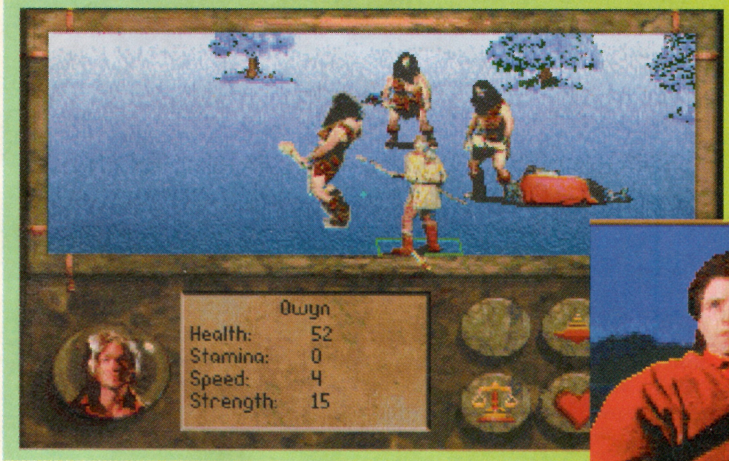
Dynamixin Betrayal at Krondor perustuu Raymond E. Feistin kolmiosaiseen kirjasarjaan Riftwar. Uuden roolipelisukupolven kunniaksi järjestämme Sierran kanssa haastavan kilpailun, jossa vain todelliset fanit pärjäävät, mutta palkinnotkin ovat sitten sen mukaiset. Vastaamalla oheisiin kysymyksiin voit voittaa mahtavia palkintoja:

1. palkinto. Raymond E. Feistin nimikirjoituksella varustettu kovakantinen Riftwar-saagan ensimmäinen kirja nimeltä Magician ja Betrayal at Krondor -peli.

2. palkinto. Betrayl at Krondor -peli ja Dynamixin T-paita

3.–5. palkinto. Betrayal at Krondor -peli.







Kysymykset:

1. Riftwar on kolmiosainen sarja. Ensimmäisen osan nimi on Magician, mitkä ovat kaksi muuta osaa?
2. Mikä on Taikurin (Magician) oppipojan nimi?
3. Missä Yhdysvalloissa on Dynamix?

Vastaukset postikortilla 20.9. mennessä osoitteella

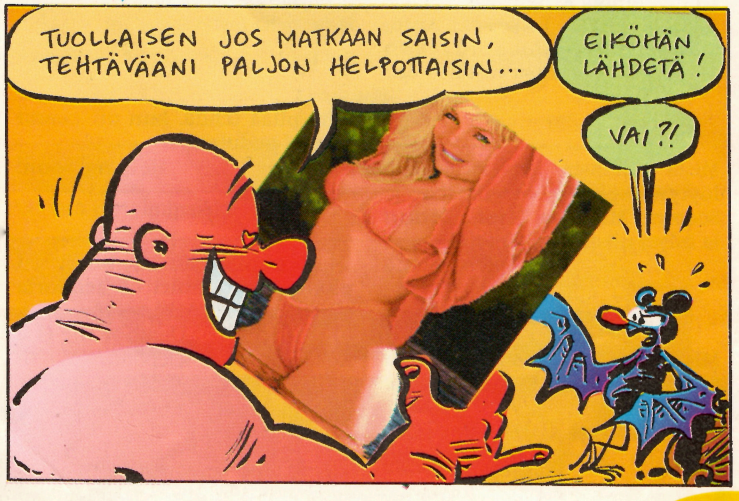
Pelit
Riftwar
PL 64
00381 Helsinki

Muista oma nimesi ja osoitteesi!

Osallistua kannatta sankoin joukoin, sillä jos oikeita vastauksia ei tule tarpeeksi, arvomme palkinnot kaikkien vastanneiden kesken. Tsemppiä!

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.

KYÖPELIT





Mitä kummallista

Jossain tämän lehden sivulla on kuva, jossa on jotain täysin asiaankuulumatonta. Kerro meille, millä sivulla, mikä kuva ja mitä outoa kuvassa on postikortilla 30.8. mennessä osoitteella

Pelit
Kummajainen
PL 64
00381 Helsinki

Oikein vastanneiden kesken arvomme kymmenen peliä. Muista mainita nimesi, osoitteesi ja konemerkkisi.



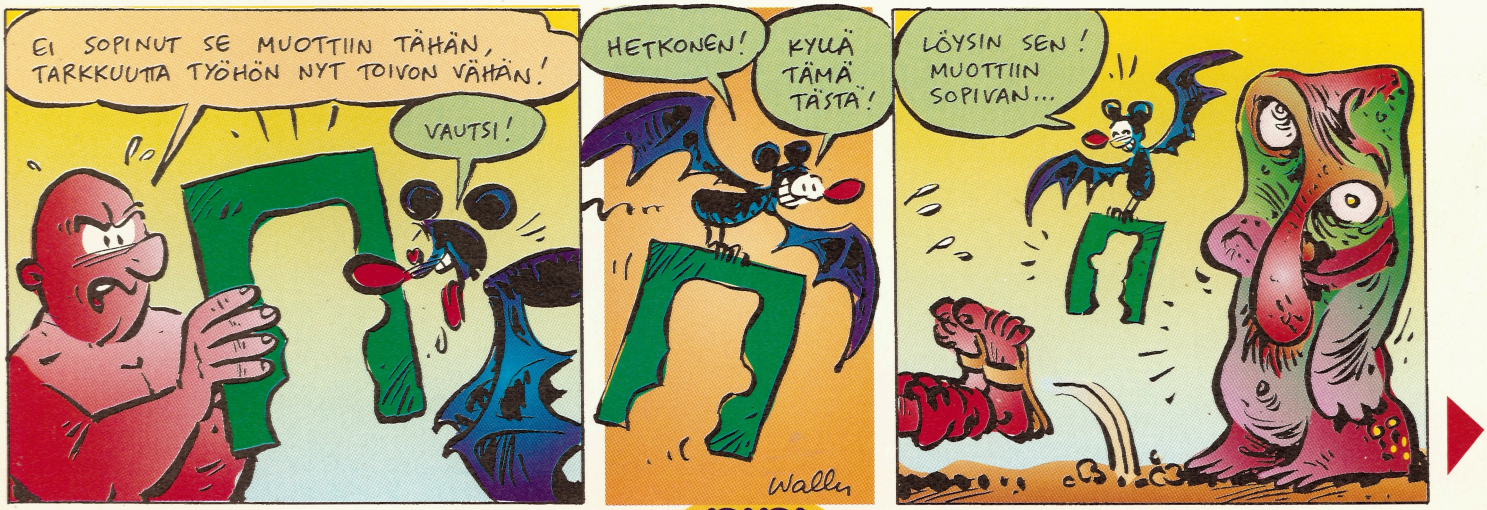
Helppo ristikko

Pelit 4/93:ssa ollut ristikko osoittautui melko helpoksi. Vaikein sana oli "mutrusuu", useat olivat kirjoittaneet "suurisuu", jolloin pari muutakin sanaa meni väärin.

Vastauksia tuli lähemmäs 400 kappaletta, joten ristikon täyttö kesällä näyttää olevan suosittu harrastus. Arvoimme kaikkien oikein ratkaisseiden kesken Pelit-lehden urheilukassin ja pari lippistä. Kassin voitti Elias Leiros-Haviala Porista ja lippikset lähtevät Timo Taivaiselle Outokumpuun ja Mika Tikalle Laukaaseen. Onnea voittajille ja kiitoksia kaikille muille osanotosta.

Kuusnepa voimissaan

Kysyimme "Miksi sinulla on kuusnepa" ja saimme hurjan määrän hauskoja vastauksia. Asmo Huusko kertoo, että "C64 tappaa talossa ja puutarhassa." Matti Varis puolestaan sanoo kortissaan: "En uskalla ajatella elämää ilman kuusnelosta". Sami Koskimäki ilmoittaa omistavansa kuusnepan, koska elää vielä kivikautta. Pasi Tuomisen mielestä "kuusnepa on ihana pikkuveitikka". Tomi Kolistaja puolestaan kysyy samaa itseltään. Lisäksi palkitsemme Lauri Nuutilan Hämeenlinnasta, Antti Valtosen Hämeenkyröstä ja Jarkko Vatjus-Anttilan Kempeleeltä. Onnea kaikille voittajille, kuusnepan peli on jo postissa tulossa.



PELIT

English Summary

Betrayal at Krondor (Dynamix/Sierra) Succesfully evades most cliches associated with genre. The excellent playability and book-emulation make it the Underworld of the turn-based CRPG's.
Buzz Aldrin's Race into Space (Interplay/EOA) is destroyed soon after lift-off, as the unergonomical data presentation and whining astronauts cause severe neural damage.
Day of the Tentacle (LucasArts Games/U.S. Gold) is as funny as good looking and enjoyable.
Flashback (Delphine/U.S. Gold) Marvellous animation and graphics, masochistic gameplay.
Goal! (Virgin Games) Dino Dini did not fail. Even "SensiSoccer forever" coalition was impressed.
Gunship 2000 (MicroProse UK) Excellent conversion. High time to have a good sim for Amiga.
Might & Magic: Darkside of Xeen (New World Computing/U.S. Gold) More of the same for Might & Magic diehards.
Morph (Millennium) One of the nicest puzzle games for the Amiga. Not frustrating but fun.
Prince of Persia 2 (Broderbund/EOA) Almost everything is perfect: the animation, the sounds, the graphics. A bit too difficult, though.
Protostar (Tsunami/Accolade) Would have been good Anno Domini 1989. Tsunami should concentrate on adventure games.
Return of the Phantom (MicroProse) Otherwise very good, except for the terrible catacombs. A bit too short and easy.
Space Hulk (Electronic Arts) Tense and amazingly addictive. Best use of sound effects for ages.
Syndicate (Electronic Arts) Violence is fun, but a bit more involving gameplay would not have hurt.
The 7th Guest (Trilobyte/Virgin) Not the expected break through of CD-ROM games. Beautifully presented package of puzzles, but still only a demo of the possibilities of CD-ROM. Still waiting for The Game.
Tornado (Digital Integration) Excellent, but a bit too scholarly. Radio traffic and working AWACS should be added ASAP.
Transarctica (Silmaris) Boring fights, terrible music and visually not amazing. A good idea, which still needs something to work well.
V for Victory: Market Garden (Three-Sixty Pacific/EOA) Heavy strategy for heavy strategists.
Walker (Psygnosis) Violent as hell, repetitive as well.
Worlds of Legend: Son of Empire (Mindscape) Legend was good, but still something new could and should have been offered.
X-Wing Tour of Duty 1: Imperial Pursuit (LucasArts Games/U.S. Gold) If you are hooked, even More Of The Same is good news.

Seuraava Pelit ilmestyy 15. syyskuuta. Nyt äkkiä kioskille!

Tulossa

Äänikortit katselmuksessa

Kauan kaivattu ja pyydetty äänikorttikatsaus on nyt totta. Haalimme käsiimme kaikki (tai ainakin melkein) markkinoiden äänikortit ja testasimme ne muun muassa yhteensopivuuden kannalta. Lue ensi lehdestä!

Läppäreissä

Quest for Glory 3:sen ratkaisu jatkuu ja Shadow of the Comet-tin ratkaisu alkaa. Lisäksi ainakin Zoolin salahuoneet.



Spielbergin kohuleffa Jurassic Park on tulossa pelinä syyskuussa Oceanilta.

Arvosteluissa

Realms of Destiny – miten käy saksalaisilta roolipeluu? Periikö Blue Force Police Questien manttelin? Mukana ehkä jopa Elite II ja Doom.

Muistakaa

että Pelit-lehdessä on aina mahtava määrä pelivinkkejä, postipalstaa, kilpailuja ja paljon muuta luettavaa!





KESÄN KUUMIN VINKKILINJA

0700-9-2001

Kaikki palvelut 4.50/min+ppm.



TILAA COM 2001 OY:n SYYSKUUSSA ILMESTYVÄ TUOTEKUVASTO

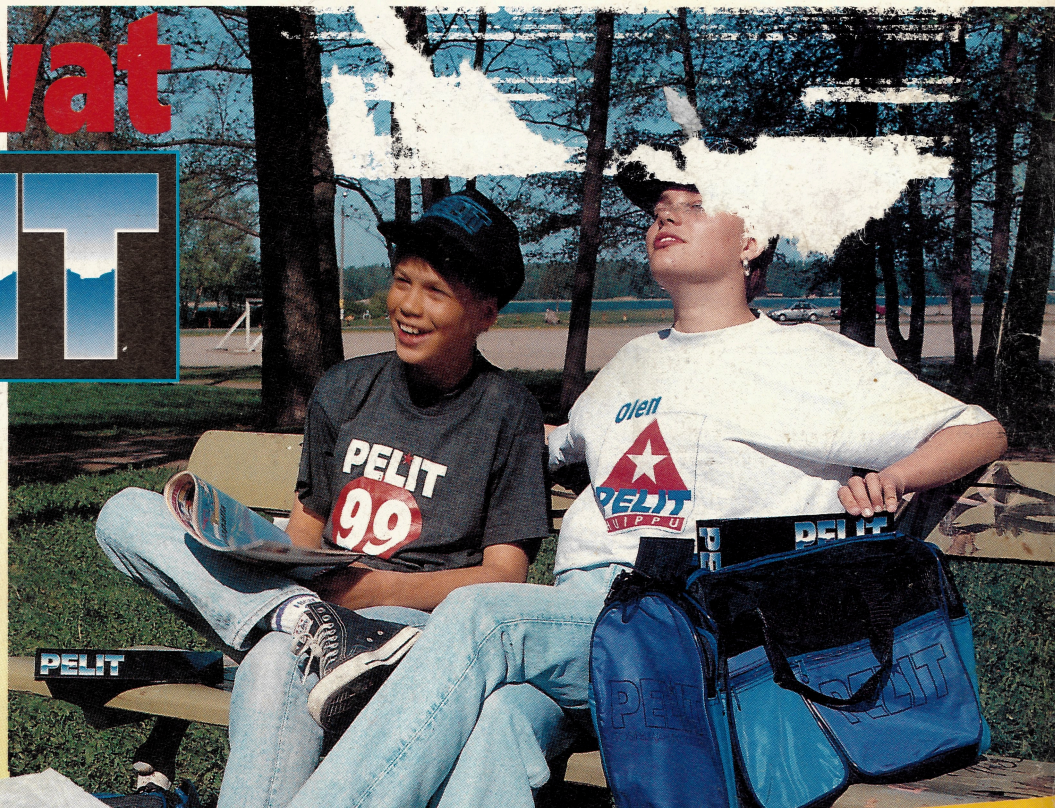
- ★ Voit tilata tuoteluettelon kätevästi puhelimitse.
- ★ Saat sen välittömästi ilmestymisen jälkeen.
- ★ Tuotekuvastossa tulee olemaan vähintään 48 sivua täynnä tavaraa.
- ★ Kuvastosta löytyy tuotteita: Amigalle, PC:lle, Nintendolle, Gameboylle, Super Nintendolle, Megadrivelle, Lynxille, Mega CD:lle ja PC:n CD ROM:ille.
- ★ Miten tulisit toimeen ilman tätä pelinostajien "Raamattua".
- ★ Soita heti 0700-9-2001 ja valitse valikko 4.

★ Kesto n. 5 min. 4,50 + pmm/min.

SOITA JA TILAA LUETTELO HETI!!!

Voit tilata tuotekuvaston lähettämällä kortin Pelilinjoille. Pelilinjat, PL 98, 90401 OU.

Mahtavat PELIT paidat, lippikset ja kassit



Nyt kouluun Pelit-paidassa, lippis päässä ja kassi kainalossa.
Taattu menestys!



① T-paita (hiili) vain **90 markkaa**
② T-paita (tuhka) vain **80 markkaa**
③ Lippis **40 markkaa**
④ Urheilukassi **150 markkaa**
⑤ Pelit-kansio **36 markkaa**

Erittäin laadukas T-paita 65 % puuvillaa, 35 % polyesteriä, värit hiili eli tummanharmaa ja tuhka eli vaaleanharmaa. Eivät päästä väriä, pesu 60 asteessa. Painatukset kestävät satoja pesuja!

Urheilukassi erittäin kestävää, likaahylkivää materiaalia, korkeus 30 cm, pituus 50 ja leveys 25. Kaksoisvetoketju, helppo pakata. Kaksi sivutaskua ja päätytaskut. Sisällä lisäksi kovalevytopohja. Sopii myös koulukassiksi.

Aito baseball-lippis, one size fits all, takana säätömahdollisuus, sopii myös pieneen päähän. Vain aitoja mustia!

Tilaan seuraavat tuotteet

T-paita hiili **90 mk** ① ☐ S ☐ M ☐ L ☐ XL
T-paita tuhka **80 mk** ② ☐ S ☐ M ☐ L ☐ XL
☐ Lippis musta **40 mk**
☐ Kassi sininen **150 mk**

Kansiotilaukset sivun 74 kuponglla.

Nimi

Osoite

Postinro ja -toimipaikka

Puhelin

Toimitusaika noin 2 viikkoa. Hintaan lisätään postiennakkomaksu 12 markkaa ja postituskulut 10 markkaa.

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin.

Sanomaprint Erikoislehdet maksaa postimaksun.

PELIT
PL 64
VASTAUSLÄHETYS
SOPIMUS 00380/87
00003 Helsinki

TILAA NYT, TUOTTEITA VAIN RAJOITETTU ERÄ.