HINTA 27 MK

PC
AMIGA
ST, C64
CD-ROM

SUURI RATKAISUNUMERO!

PELIT

6/93

Katsauksessa PC:n

ÄÄNIKORTIT



Hugo nyt pelinä!

LANDS OF LORE

Kaunis kuin KARAMELLI

TIUKKA RATKAISUPAKETTI:

- Quest for Glory 3
- Shadow of the Comet
- Sherlock Holmes
- Ultima Underworld II
- Betrayal at Krondor: arkut auki
- Zoolin salahuoneet

ENNAKKO!

Flight Simulator 5.0

Täydellistä simulointia

HUIPPUARVOSTELUT:

Patriot ● Abandoned Places 2 ● Clash of Steel ● Lost Vikings ● Realms of Arkania ● Shadow President ● Ultima VII Part 2: Silver Seed ● Blue Force ● Fields of Glory ● ym. ym.

Pimeyden sotilaat

Megazone

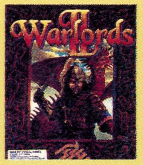
6 414886 093546
609354-93-06



PRINCE OF PERSIA II
–/329



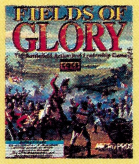
SPACE HULK
–/329



WARLORDS
–/329



X-WING
–/299



FIELDS OF GLORY
269/329



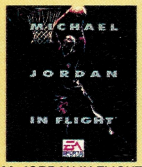
AIRBUS A320 USA
299/329



DUNE II
239/269



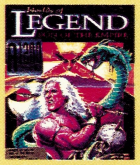
EYE OF BEHOLDER III
269/299



M. JORDAN IN FLIGHT
–/329



TORNADO
–/329



WORLDS OF LEGEND
199/199



SPACE QUEST PACK
–/399



SYNDICATE
299/329



ISHAR 2
239/269



GOAL!
239/–



HIGH COMMAND
–/329



CLASH OF STEEL
–/299



LOST VIKINGS
239/269



PIRATES GOLD
–/329



FLASHBACK
269/299



BEAUTY AND THE BEAST
–/239



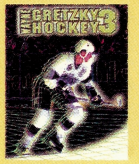
MANIAC MANSION
–/299



FOOTBALL MANAGER 3
239/239



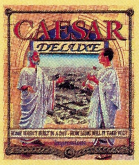
RETURN OF THE PHANTOM
–/329



WAYNE GRETZKY III
–/329



LANDS OF LORE
–/329



CAESAR DELUXE
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	299,-	299,-
ACES OVER EUROPE		329,-
ACES OF PACIFIC		329,-
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	299,-	
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,-
A-TRAIN CONSTRUCTION KIT	189,-	169,-
B-17 FLYING FORTRESS	269,-	329,-
BATTLETOADS	239,-	239,-
BEAUTY AND THE BEAST		269,-
BENEATH THE STEEL SKY	269,-	299,-
BETRAYAL AT KRONDOR		329,-
BLADE OF DESTINY	299,-	329,-
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,-
CAESAR DELUXE	239,-	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		329,-
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		329,-
EL-FISH		299,-
ELITE II	269,-	299,-

	AMIGA	PC
EMPIRE DELUXE		349,-
EPIC	269,-	299,-
ERIC THE UNREADY		299,-
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		329,-
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	269,-	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,-
ISHAR II	239,-	269,-
ISLAND OF DR. BRAIN		299,-
INTERNATIONAL OPEN GOLF	239,-	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,-
MAGIC CANDLE III PC		329,-
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,-	
PACIFIC WAR		299,-

	AMIGA	PC
PERFECT GENERAL	269,-	299,-
PINBALL DREAMS	199,-	299,-
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		329,-
RAILROAD TYCOON DELUXE		329,-
REACH FOR THE SKIES	269,-	299,-
RETURN OF THE PHANTOM		329,-
REX NEBULAR		329,-
SEAL TEAM		329,-
SECRET OF MONKEY ISLAND II	239,-	269,-
SENSIBLE SOCCER II	239,-	269,-
SENSIBLE WORLD SOCCER	269,-	
SHADOW OF THE COMET		329,-
SHADOWORLDS	239,-	269,-
SHADOW PRESIDENT		329,-
SHATTERED LANDS	269,-	299,-
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,-
TERMINATOR 2029 DATA DISK		199,-
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,-	
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.
1595,-



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,-	SIMPSONS: BART'S NIGHTM	495,-
AEROBIZ	595,-	HARLEY'S HUMONGOUS ADV	495,-	SOUL BLAZER	495,-
ALIEN III	495,-	HIT THE ICE	495,-	SPACE MEGAFORCE	495,-
ALIEN VS PREDATOR	495,-	HOME ALONE II	495,-	SPIDERMAN & X-MEN	495,-
AMERICAN GLADIATORS	495,-	JURASSIC PARK	545,-	SPINDIZZY WORLDS	495,-
ARCANA	445,-	KAWASAKI CARIBBEAAN		STAR FOX	575,-
AXELAY	495,-	CHALLENGE	495,-	STREET FIGHTER II	595,-
BATMAN RETURNS	495,-	KING ARTHUR'S WORLD	545,-	STREET FIGHTER II TURBO	595,-
BATTLE GRAND PRIX	495,-	KING OF MONSTERS	495,-	STRIKER	545,-
BATTLETOADS	495,-	KRUSTY'S FUN HOUSE	495,-	SUPER CONFLICT	495,-
BLUES BROTHERS	525,-	LETHAL WEAPON	495,-	SUPER DOUBLE DRAGON	545,-
B.O.B	495,-	LOST VIKINGS	495,-	SUPER GOAL	545,-
BRAM STOKERS DRACULA	545,-	MARIO IS MISSING	495,-	SUPER JAMES POND	495,-
BRAWL BROS	495,-	MARIO KART	495,-	SUPER MARIO ALL STARS	545,-
BRETT HULL HOCKEY	545,-	MARIO PAINT + HIIRI	545,-	SUPER NINJA BOY	445,-
BUBSY	545,-	MECH WARRIOR	495,-	SUPER SCOPE + 6 PELIÄ	495,-
BULLS VS BLAZERS	545,-	MICKEY MOUSE	545,-	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,-	ROCKY & BULLWINKLE	445,-	UNCHARTED WATERS	595,-
FAMILY DOG	495,-	ROMANCE II KINGDOM	495,-	VEGAS STAKES	445,-
FATAL FURY	545,-	SENSIBLE SOCCER	495,-	WING COMMANDER	545,-
FINAL FANTASY II	545,-	SHADOW RUN	545,-	WINGS II	495,-
FINAL FIGHT II	545,-	SIM EARTH	595,-	WWF II ROYAL RUMBLE	575,-
				WWF WRESTLEMANIA	495,-
				ZELDA III	495,-



SPEEDY GONZALES **259,-** | TALE SPIN **279,-** | ZELDA **279,-** | DARKWING DUCK **269,-** | SUPER MARIOLAND II **289,-**

GAMEBOYN PELEJÄ

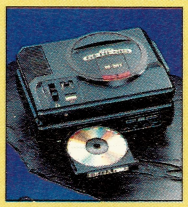
ADVENTURE ISLAND II	269,-	HIT THE ICE	249,-	SPOT	249,-
ASTERIX	259,-	HOME ALONE II	249,-	STAR WARS	249,-
BATTLETOADS II	259,-	JETSONS	249,-	SUPER MARIO KART	249,-
BATMAN II	249,-	JURASSIC PARK	259,-	SUPER MARIO LAND II	289,-
BLADES OF STEEL	249,-	KIRBY'S DREAMLAND	199,-	TALE SPIN	289,-
CASTLEVANIA II	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	279,-
FLINTSTONES	249,-	SPIDERMAN II	249,-	ZEN INTERGALACTIC NINJA	249,-



NHLDA 94 **449,-** | STREETS OF RAGE II **489,-** | JURASSIC PARK **429,-** | MICRO MACHINES **429,-** | 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

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 SUORAMARKKINOINTILIITTO RY 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,-

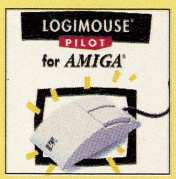
DISKETIT

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

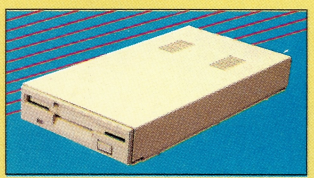
MYYMME MYÖS MUITA AMIGAN LISÄTARVIKKEITA JA HYÖTYOHJELMIA. SOITA JA KYSY LISÄÄ!!



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



LOGITECH PILOT MOUSE AMIGA **299,-**



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

LYNXIN PELEJÄ

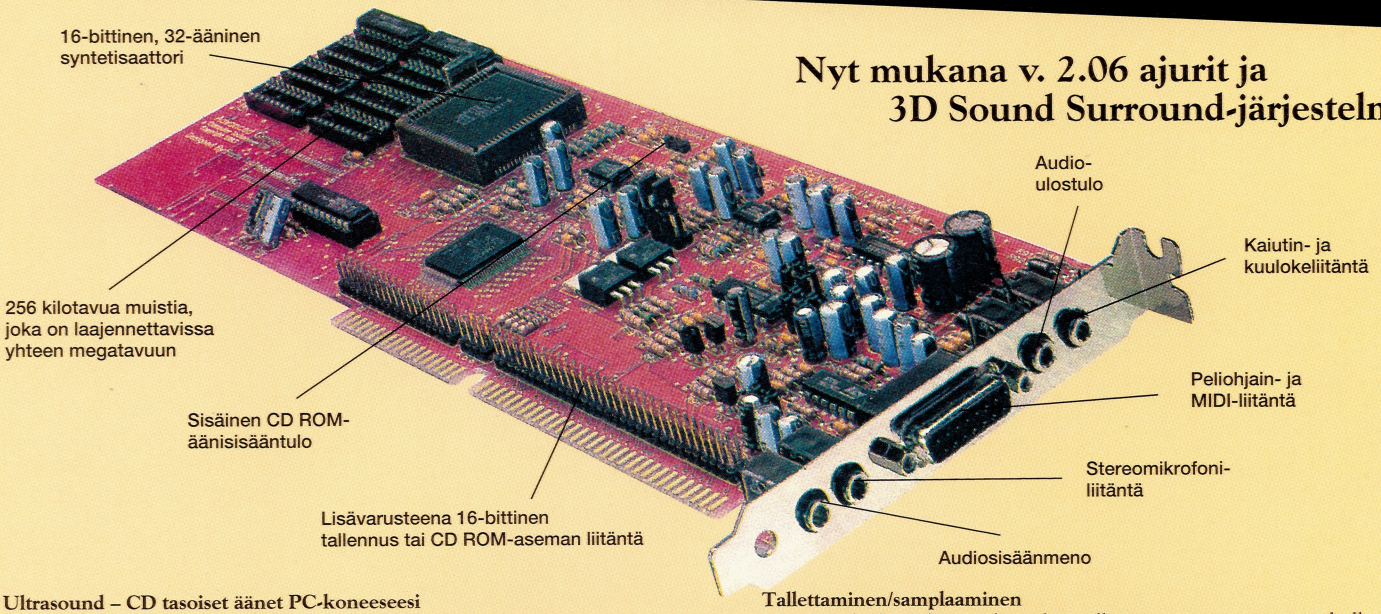
BATMAN RETURNS	299,-	GAUNTLET	199,-
BILL & TED	199,-	HOCKEY	299,-
BLUE LIGHTNING	329,-	JOUST	299,-
CHECKERED FLAG	299,-	PINBALL JAM	299,-
CRYSTAL MINES II	299,-	PIT FIGHTER	299,-
DESERT STRIKE	349,-	POWER FACTOR	349,-
DINOLYMPICS	349,-	SHADOW OF THE BEAST	299,-
DIRTY LARRY	299,-	SWITCHBLADE II	299,-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

Advanced GRAVIS ULTRASOUND™



Nyt mukana v. 2.06 ajurit ja 3D Sound Surround-järjestelmä.

Ultrasound – CD tasoiset äänet PC-koneeseesi
Nyt voit saada peleihisi ja esityksiisi ennenkuulumattoman realistiset äänet. UltraSound on kehittynein saatavilla oleva ääniteknologian saavutuksien näyte. Se tuo 16-bittiset, kristallinkirkkaat äänet IBM-yhteensopivaan PC-koneeseesi. Todellinen CD-tasoinen äänenlaatu, Wave Table -äänisynteesi ja stereotallennus takaavat UltraSoundin olevan paras valinta.

CD-tasoinen ääni
UltraSound tuo 16-bittiset ja 44.1 kHz:n näytteenottotaajuudella tuotetut äänet koneeseesi yli 90 dB:n dynamiikalla, eli samalla suorituskyvyllä kuin CD-soittimet.

32 äänikanavaa
Kortti tukee 32 multi-timbraalista (samanaikaisesti soivaa) digitaalista ja/tai synteettistä äänikanavaa rikastaen samalla soitetun musiikin ja ääniefektien laatua.

Windows 3.1 Multimedia
UltraSound tukee Windows Multimedia Extensions:sia, jolla saat liitettyä ääntä Windows-esityksiin ja -ohjelmiin. UltraSound sisältää mahdollisuuden miksata keskenään eri lähteistä saatuja ääniä. Kortti täyttää ja osin ylittääkin MPC-standardin.

Wave Table -äänisynteesi
Astu FM-synteesin asettamien rajojen ylitse. Wave Table -synteesi rakentuu todellisten äänien pohjalle – se mahdollistaa realistisempien äänien tuoton ja tuo rajattomat mahdollisuudet tuottaa erilaisia musiikki-instrumenttejä.

Yhteensopivuus "plus"
UltraSound toimii lähes kaikkien markkinoilla olevien ohjelmien kanssa, jotka tukevat Ad Lib tai Sound Blaster -äänikortteja. "Plus" tarkoittaa sitä, että UltraSound tarjoaa paremmanlaatuista ääntä, vaikka ohjelmat olisikin suunniteltu tukemaan muita äänikortteja.

Laitevaatimukset
– IBM PC yhteensopiva AT, 286, 386 tai 486
– 386 tai suurempi (suositeltava)
– DOS 5.0 tai uudempi (suositeltava)
– kovalevy (suositeltava)

	UltraSound	Ad Lib	Sound Blaster	AdLib Gold 1000	Sound Blaster Pro	Sound Blaster 16 ASP
Syntetisoituja äänikanavia	32	11	11	20	22	22
CD-tasoinen ääni	•					•
Digitoituja äänikanavia	32	0	1	2	2	2
Stereona äänikanavia	16	0	0	1	1	1
Stereosynteesi	•		•	•	•	*
Kortilla äänimuistia	256k	Ei	Ei	Ei	Ei	Ei
Nopeussäädettävä peliportti	•					
MIDI-liitäntä	•		•	•	•	•
Stereonäytteenottotaajuus (kHz)	4-44.1	Ei	Mono	1-44.1	4-22	4-44.1
MPC- & Windows 3.1-yhteensopiva	•		•	•	•	•
Tallennustarkkuus (biteissä)	8/16*		8	12	8	16
CD ROM-liitäntä	*			*	**	**

*Lisävaruste **Merkkikohtainen

Äänikortin ulkoasu saattaa osittain poiketa kuvan mallista. Toiminnot ja määritelmät pohjautuvat tammikuun 1993 tietoihin. Valmistaja pidättää oikeudet tietojenmuutoksiin. Useat tässä ilmoituksessa mainitut tuotteet ovat valmistajiensa rekisteröimiä tavara/tuotemerkkejä. COM 2001 Oy pidättää oikeuden muuttaa tässä ilmoituksessa mainittuja hintoja ja paketteja.

Tallettaminen/samplaaminen
UltraSound tukee 8-bittistä digitaalista tallennusta näytteenottotaajuuksilla 4-44.1 kHz, niin monofonisena kuin stereonakin. Erilliset piirit mahdollistavat samanaikaisen tallentamisen ja toiston.

Standardi MIDI-liitäntä
Standardi MPU-401/UART-pohjainen MIDI-liitäntä (In, Out ja Thru) saadaan käyttöön MIDI-liitännäisellä adapterilla. Yhteensopiva useimpien MIDI-ohjelmien kanssa.

Peliohjainliitäntä
Monet suositut pelit vaativat "nopeuskompensoidun" peliportin, kun niitä käytetään nopeissa PC-koneissa. Tästä syystä UltraSoundin sisäänrakennettu nopeuskompensoitu peliohjainportti tukee jopa 66MHz:n 486 koneita ja sitäkin nopeampia. Voit kytkeä toisen peliohjaimen käyttämällä lisävarusteena saatavaa Y-kaapelia.

Vahvistettu ulostulo
4 watin vahvistin toimii pienten lisäkaiuttimien ja kuulokkeiden kanssa.

Helppo asentaa
Asennusohjelmisto auttaa tehokkaasti välttämään sekaannukset teknisten asetuksien kanssa. UltraSound tukee 16-bittistä bus-liitäntää ja sen voi asentaa joko 8- tai 16-bittiseen korttipaikkaan.

256K Muistia
Voidaan laajentaa yhteen megatavuun (1 MB) standardeilla DRAM-muistipiireillä.

Akustinen virtuaalitodellisuus
Suunniteltu hyödyntämään Focal Point 3D Surround -äänijärjestelmää.

Lisävarusteina saatavat laajennuskortit
– CD ROM -liitännät: LMSI, Sony, Mitsumi; SCSI ja MIDI-liitinadapteri

Paketti 1: **Ultra Chuck Pak 1595,-**
– sisältää kortin ohjelmistoineen plus
– Chuck Yeagers Air Combat -lentosimulaattorin

Paketti 2: **Ultra Action Pak 1795,-**
– sisältää kortin ohjelmistoineen plus
– Gravis PC Game Pad-peliohjain
– Test Drive III ja Winter Challenge -pelit

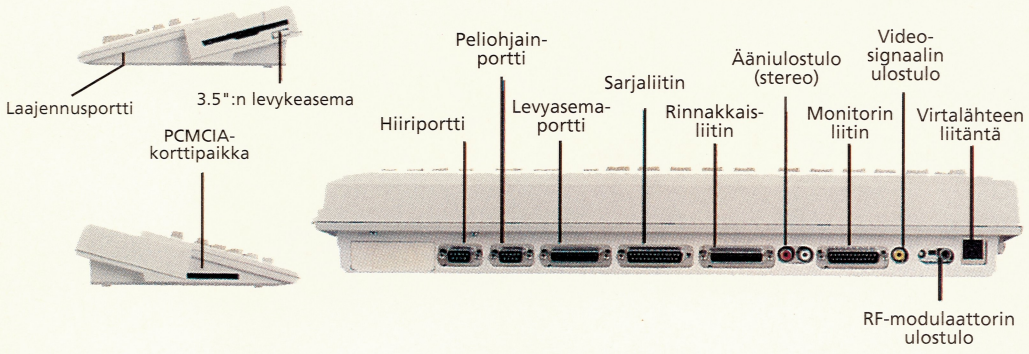
Paketti 3: **Ultra Air Combat Pak 1995,-**
– sisältää kortin ohjelmistoineen plus
– Gravis Analog Professional-peliohjain
– Chuck Yeagers Air Combat -lentosimulaattorin

COM 2001 Oy:stä
puh. 981-33 66 44
fax 981-33 77 22, PL 536, 90101 OULU
AVOINNA MA-PE 9-20, LA 10-15

SUOMEN SUORAMARKKINOINTILIITTO REILUN PELIN JÄSEN SSML

Commodore

AMIGA 1200





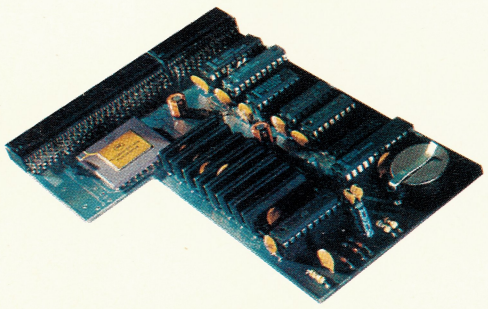
Kellotaajuus	14.19 MHz
Prosessori	Pintaliitetty Motorola 68EC020 mikroprosessori
	Lisävarusteena saatavana pintaliitetty Motorola
	68881/68882 matematiikkaprosessori
Apuprosessorit	AA moniprosessorisysteemi (Alice, Lisa, Paula) näyttöä,
	grafiikkaa, ääntä ja DMA:ta varten
Chip-muistia	2 megatavua 32-bittistä RAM-muistia vakiona
Fast-muistia	Laajennettavissa 4 megatavuun 32-bittistä RAM-muistia
	CPU-liitäntään, lisänä 4 megatavua 16-bittistä RAM-muistia
	PCMCIA-korttiliitäntään
ROM	512 kilotavua
Ulkoiset liitännät	Hiiri-/peliohjainportti (DB9-uros, kaksi kpl). Sarjaportti
	(DB25-uros, RS-232, PC-yhteensopiva). Rinnakkaisportti
	(DB25-naaras, Centronics-yhteensopiva). Levyasemaliitin
	(DB23-naaras, Amigan standardiliitin). Muistikorttiliitin
	(standardi 68-napainen PCMCIA 2.0). RGB-liitin (DB23-uros,
	analog. RGB/digit. RGBI/SCART). Videosignaaliulostulo (RCA).
	Stereoäänen ulostulo (2 x RCA)
Sisäiset liitännät	AT IDE -liitin (40-napainen). CPU local bus -liitin (150-napainen)
Ohjelmisto	AmigaDOS 3.0 moniajokäyttöjärjestelmä sisältäen ohjelman
	CrossDOS (työkalu MS-DOS tiedostojen siirtoon)
Näppäimistö	Integroitu, 96 näppäintä, kansainvälinen näppäimistö
	(näppäimistökartta muokattavissa)
Sisäiset levyasemat	Yksi sisäinen 3.5":n standardi levykeasema (880Kb).
	Valmius yhdelle 2.5":n AT IDE kovalevylle (lisävaruste)
Ulkoiset levyasemat	Mahdollisuus kahteen yhteensopivaan levykeasemaan.
	Lisäasemat mahdollisia PCMCIA-lisävarusteina
Näyttö	Ulostulot: RGB (analoginen ja digitaalinen), videosignaali
	(RCA), RF-modulaattori, lomitettu ja lomittamaton,
	maksimissaan kahdeksan päällekkäin pyörivää taustaa
Grafiikkatilat	AA apuprosessorit tuottavat näyttöerottelut 320 x 200 –
	1280 x 400 (overscan-tilassa enemmänkin), myös 800 x 600)
	Väripaletissa 16.8 miljoonaa väriä. Käyttäjän määriteltävissä
	on 2–256.000 samanaikaisesti ruudulla näkyvää väriä.
	Vaakajuovien päivitysnopeus: 15.6 KHz – 31.4 KHz
	Pystyjuovien päivitysnopeus: 50 Hz – 73 Hz
Ääni	Neljän kanavan stereoääni, 8-bittiset D/A-muuntimet
	ja 6-bittinen äänen voimakkuudensäätö
Kello/kalenteri	Lisävaruste, paristovarmennuksella
Virtalähde	23 wattia (switching), ulkoinen
Ulkomitat (L x K x S)	noin 490 mm x 70 mm x 250 mm

AMIGA 1200 pakettien hinnat:

Amiga 1200, 2 MB	**4195,-**
Amiga 1200, 2 MB, 85 MB HD	**6195,-**
Amiga 1200, 2 MB, 127 MB HD	**7195,-**
Amiga 1200, 6 MB	**5795,-**
Amiga 1200, 6 MB, 85 MB HD	**7795,-**
Amiga 1200, 6 MB, 127 MB HD	**8795,-**

Monitorit:

C1960 14" Multiscan Monitori	**3995,-**
A1084S RGB-perusmonitori	**1795,-**



Lisämuistit, matematiikka-prosessorit ja turbokortit

4 MB 32-bit Fastram, kello	**1995,-**
4 MB 32-bit Fastram, kello, 25 Mhz 68882 FPU	**3195,-**
4 MB 32-bit Fastram, kello, 50 Mhz 68882 FPU	**4195,-**
50 Mhz 68030 kiihdytinkortti	
4 MB 32-bit Fastram, 68882 FPU	**5995,-**

Pian myös muita turbokortteja saatavana. Kysy!

COM 2001 OY

puh. 981-33 66 44

fax 981-33 77 22

PL 536, 90101 OULU

SUOMEN SUORAMARKKINOINTILIITTO REILUN PELIN JÄSEN SSML

AVOINNA:
MA-PE 9-20, LA 10-15



PELIT

6/93

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 Räikkönen
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

Lands of Lore.....22
Nnirvi. Westwood ei petä tälläkään kertaa.

Patriot v 1.1.....25
TJ Talasmaa. Ykkösversion "parannettu" versio on kehno ja keskeneräinen. Three-Sixty Pacific epäonnistui jälleen.

Abandoned Places 2.....26
K. Veijalainen. ICE:n buginen roolipeli, josta puuttuu se jokin.

Clash of Steel 28
TJ Talasmaa. Lautapelimäinen sotastrategia SSI:ltä.

Lost Vikings.....30
JTurunen. Interplay on tehnyt upean toimintapuzzlen.

Fatty Bear's Birthday Party 31
Ossi Mäntylahti. Humongous Entertainment teki taas laadukkaan pelin lapsille.

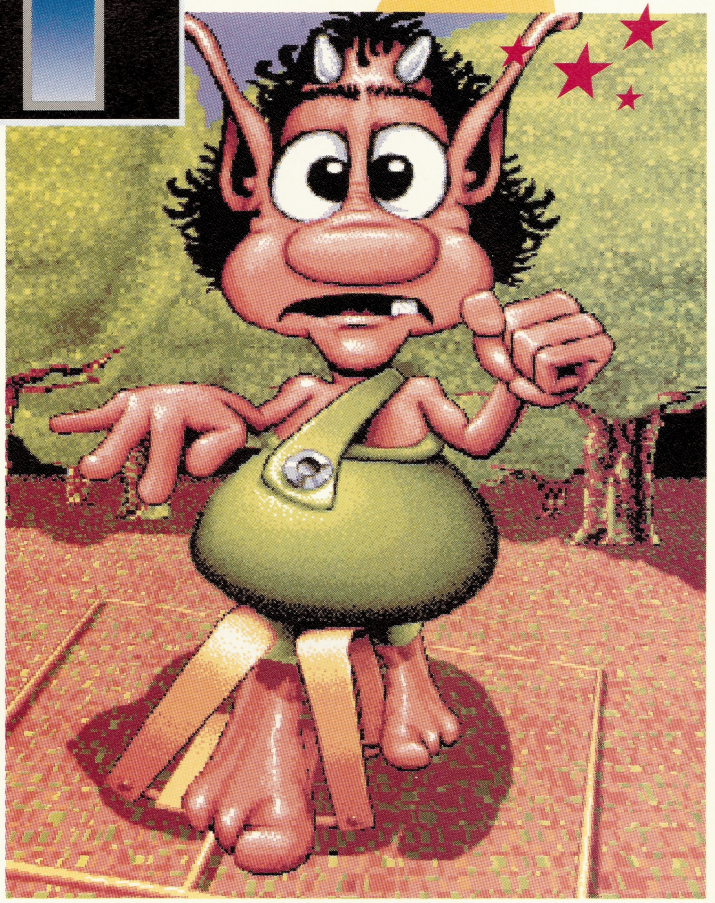
Silver Seed.....32
Tapio Salminen. Pakko-ostos Ultima-friikeille tämä lisälevy Serpent Isleen.

Realms of Arkania: Blade of Destiny 34
Ossi Mäntylahti. Saksalaiset olivat väärässä. Käännöksen teki U.S. Gold.

Flight Simulator 5.0 36
Kaj Laaksonen. Saimme käsiimme viimeisimmän Flight Simun betaversion. Nannaa!

Doom.....37
Ossi Mäntylahti. Kiihkeästi odotetun Id Softwaren uusimman alpha-versio ennakkokatselussa.

Shadow President.....38
TJ Talasmaa. D C Truen helposti opittava simulaatio maailmanpolitiikasta.



Hugo 39
Nnirvi. Lähiaikoina suomeksi puhuvan Hugon tanskalainen versio kävi testissä.

Blue Force 40
Ossi Mäntylahti. Lyhyt ja melko helppo seikkailupeli Tsunamilta.



Lands of Lore todistaa jälleen kerran, että Westwood osaa hommansa.

Inca.....42
Kaj Laaksonen. Coktel Vision-in toimintaseikkailu, johon kyllästyy nopeasti.

Fields of Glory.....44
Jyrki J. J. Kasvi. MicroProsen strategia on kankea ja paikoin epärealistinen.

Purkista poimittua.....46
Pelit-BBS:stä poimittuja shareware-pelejä ja apuohjelmia.



Pelit läpi

Betrayal at Krondor.....48
Ratkaistaan englanninkieliset Wordlock-arvoitukset ja kompakysymykset.

The Lost Files of Sherlock Holmes.....50
Jaakko Tapio Konttinen. Sherlockin tutkimukset alkavat ja jatkuvat seuraavassa numerossa.

Ultima Underworld – Labyrinth of Worlds....52
Sir Kheddar. Ensimmäisessä osassa edetään jo pitkälle ja opitaan taikoja ja voimalinjoja.

Quest for Glory 3.....54
Ossi Mäntylahti. Odotettu loppuosa.

Zoolin salat.....57
Vinkkejä salahuoneisiin ja lisäelämiin.

Shadow of the Comet.....58
Juha Mäkinen. Päästään alkuun ja loppuun ensi lehdessä.

Mukana myös

Sivuhuomautus.....29
Tiivis tietoisku grafiikasta.

Nnirvi.....61
Petteri pehmoilee.

Pelin Henki.....62
Wexteen. Mikä kone se onkaan paras, minun vai sinun?

Posti.....64
F1GP, piratismi ja purkki puhuttavat.

Max & Moritz.....68
Max kertoo vinkkejä mm. Ultima 7:aan ja 5:een. Moritzilla nippu pikkuvinkkejä.

PelitSeis?.....72
Kysymyksiä uusista ja vanhoista.

Kilpailut.....76
Suuri lukijakysely: vastaa ja voita **1000 markkaa!** Lisäksi Larryn laskentoa ja kummajaiskilpailun voittajat.

Tulossa.....79
Mitä uutta ensi lehdessä?

English Summary.....79
Where are all the games?

Ajan hermolla

PC:n äänikortit katsauksessa 8
TJ Talasmaa. Kauan odotettu äänikorttikatsaus on viimein totta. Mikä kortti sopii parhaiten pelaamiseen? Ovatko uutuudet hintansa väärtejä?

Uutiset 16
Amiga ei ole kuolemassa. Uusia pelejäkin on tulossa piakkoin roppakaupalla.

Megazone.....20
Nnirvi, Ossi Mäntylahti. Kuka ampui päätoimittajan? Mukana pelissä myös Megazonen "isä" Patric Holmes.

Tuija Lindén
päätoimittaja



Taas on aika

Tasan vuosi sitten Pelit-lehdessä 5/92 tutkimme lukijoitamme ison kyselyn muodossa. Vuoden aikana on ehtinyt tapahtua paljon: levikki on noussut miltei 20 000:een ja Pelit on vakiinnuttanut paikkansa tietokonepelaajien keskuudessa.

Vaikka palaute on ollut miltei pelkästään myönteistä, haluamme jälleen tietää enemmän: taas on aika tehdä eräänlainen lukijatutkimus. Palkinnot ovat runsaat ja vastauskortin postimaksukin on maksettu, joten mikään ei estä osallistumasta sankoin joukoin, viimeksikin vastaajia oli yli 2600. Erityisesti toivoisin, että myös ne vähän vanhemmat viitsisivät vastata, sillä kolmekymppisten klaani on todennäköisesti hyvin vahvasti mukana lukijoissamme.

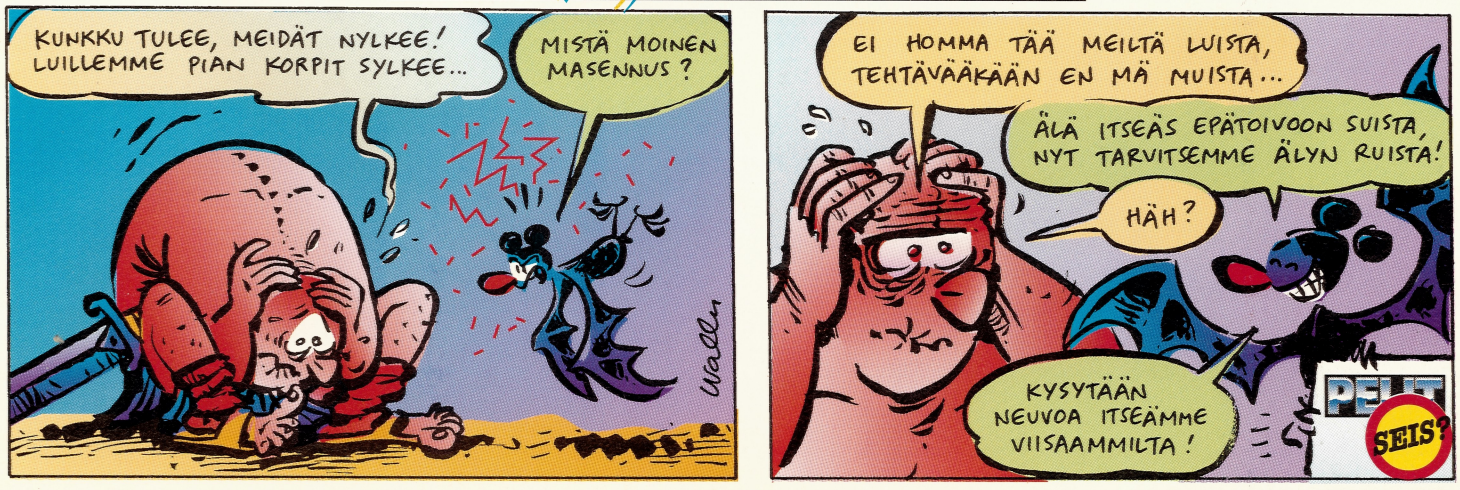
Vuosi sitten PC:n ja Amigan osuus oli miltei tasan, muita konemerkkejä ja konsoleita oli hyvin vähän. Keski-ikä oli 14,8 vuotta, suurin "piikki" 11–15-vuotiaissa. Jotenkin tuntuu kuitenkin, että ikä olisi nyt hiukan korkeammalla ja että PC:eiden osuus olisi kasvanut. Onko näin? Se selviää vuoden viimeisessä lehdessä, jahka olemme saaneet lukijatutkimuksen tulokset laskettua. Kaikki mukaan!

Tuija



P.S. Uusia pelejä tuli loppukesästä uskomattoman vähän, eli peliarvostelujen osuus on normaalia pienempi, mutta eiköhän tilanne parane jouluun mennessä.

Kyöpelit onnettomat ovat aivan ponnettomat puuhissansa, jotka alkavat jo tästä.



Sivulle 72.

PC:n äänikortit

TJ Talasmaa

Kuin musiikkia korville

●● Parin viime vuoden aikana äänikorttibisnes on noussut aivan uusiin sfääreihin. Kun vielä vuonna 90 AdLib edusti peleissä standardia eikä digitoiduista äänistä edes haaveiltu, nyt kolme vuotta myöhemmin pelit asettavat äänikorteille aivan uusia vaatimuksia. Katsastimme kotimaamme markkinoilta saatavat äänikortit pelaajan kannalta.



Äänikorttikatsauksessa mukana olleet äänikortit edustavat hyvin tämänhetkistä markkinatilannetta. Korttien ominaisuudet ja hinnat vaihtelevat viidestätoista markasta useisiin tuhansiin, mutta kyllä ominaisuuksiakin sitten löytyy CD-liitännöistä signaalinkäsittelyyn. Samplatut näytteet, musiikki, CD-liitäntä ja laajennettavuus sekä tärkeimpinä tekijöinä yhteensopivuus ja tuki peleissä erottavat hyvän pelikortin paremmasta.

Vaikka monet katsauksessa mukana olevat kortit tarjoavat käyttäjälle paljon muutakin kuin pauketta ja musiikkia peleihin, on vertailussa keskitytty korttien käyttöön pelaamisen kannalta. Eroja korttien välillä löytyy, mutta kukin valitkoon parhaimman omien mieltymyksien, PC-taitojen ja lompakon paksuuden mukaan.

Samplatut näytteet

Korteilta irtoavat äänet jakautuvat tekniikaltaan kahteen luokkaan: musiikkiin ja samplattuihin näytteisiin (eli digitoituihin ääniefekteihin). Samplatut näytteet muodostetaan muuntamalla ääninäyte digitaaliseksi ja soittovaiheessa näyte muunnetaan digitaalisesta analogiseksi eli toimintaperiaate on sama kuin CD-levyissä. Vertailun kortit pystyvät kaikki Rolandin Sound Canvasta lukuunottamatta sekä digitointiin että näytteiden ulossoittoon.

Digitoitujen ääninäytteiden laatua voidaan kuvata samplaus- eli näytteenottotaajuudella (hertsit) ja sananpituudella (bi-

tit). Korttien vertailutaulukossa "näytteenotto" tarkoittaa digitointia esimerkiksi mikrofonin avulla, "digitoidut ulos" tarkoittaa näytteen ulossoiton laatua. Monet vertailun kortit pystyvät näytteen soittamisessa CD:n tasoon, eli 44,1 kilohertsiä kuudellatoista bitillä, toiset taas pystyvät vain 22 kilohertsiin kahdeksalla bitillä.

Hyvistä digitoitujen ääninäytteiden käsittelyominaisuuksista ei pelkässä pelaamisessa pääse hyötymään, sillä peleissä esiintyvät ääninäytteet ovat vielä huomattavasti huonolaatuisempia kuin parhaimmat kortit mahdollistaisivat – pelien efekteihin kykenee vertailun halvinkin kortti.

Musiikki

Kortit muodostavat musiikkia käytännössä kahdella tavalla: Sound Blaster- ja AdLib-yhteensopivien käyttämällä FM-syntee-sillä, sekä kalliimmissa korteissa käytetyllä wave table -tekniikalla. Kehittyneemmällä wave table -tekniikalla luotua musiikkia on lähes mahdotonta erottaa aidosta orkesterista. Wave table -tekniikkaa käyttävät Gravis, Roland, sekä Sound Blasteriin ja Sound Galaxyyn tarkoitetut Wave Blaster- ja WavePower-lisäkortit.

Wave Blasterissa ja WavePowerissa on General Midi -määrityksen mukaiset vakioinstrumentit, Rolandissa vielä tätäkin enemmän. Sound Galaxyn WavePowerille, Sound Blasterin Wave Blasterille sekä Sound Canvakselle löytyy uusimmista peleistä suora tuki (General Midi). Usein myös Roland MT-32- tai LAPC-1-tuki toimii.

Tavallaan edistyneintä tekniikkaa joukossa edustaa Gravis Ultrasound, jonka wave tableen voidaan ladata omia tai pelikohtaisia instrumentteja. Gravis ei näinollen ole sidottu vakioinstrumentteihin, mutta peliltä vaaditaan suora Gravis-tuki. Tämä mahdollistaa teknomusiikin ja muut perusinstrumenttimusiikista poikkeavat musiikkilajit, esimerkiksi Star Control II:n musiikki soi todella loistavasti Graviksella.

Yhteensopivuus

Äänikortin yhteensopivuus ja tuki peleissä ovat tehopelaajalle kortin tärkeimmät ominaisuudet. Maailman hienoimmasta äänikortista ei ole paljoakaan iloa jos se ei toimi peleissä. Vertailun äänikortit jakautuvat yhteensopivuudeltaan kahteen ryhmään: todelliset Sound Blaster -yhteensopivat ja vähemmän yhteensopivat. Vähemmän yhteensopivien etuna on yleensä parempi äänenlaatu – esimerkiksi Rolandin Sound Canvas painii ihan omassa sarjassaan.

Jos hankkii Audioportin, Gravis UltraSoundin, AdLib Goldin tai Rolandin, on varauduttava siihen, että kortti ei välttämättä toimi juuri sen oman lempipelin kanssa, ja toisinaan pelien toimimaan saaminen vaatii runsaasti asentelua ja ihmettelyä. Varman päälle pelaava, samoin kuin PC:n virittelyä kammoksuva hankkii Sound Blasterin tai yhteensopivan.

Windows 3.1 -yhteensopivuus löytyi vertailun kaikista korteista. Mikäli kortin mukana ei tule erillisiä ajureita, voi käyttää Windowsin mukana tulleita AdLib- tai Sound Blaster 1.5 -ajureita.

CD-ROM

CD-ROM tulee vääjäämättä lyömään itsensä läpi myös pelimarkkinoilla, joten sen hankinta kannattaa pitää mielessä. Monissa vertailun korteissa on CD-ROM-liitäntä, tai laajennusmahdollisuus siihen.

CD-ROM-liitäntöjä on periaatteessa kahdenlaisia: valmistajakohtaisia ja SCSI-liitäntöjä. Valmistajakohtaisiin, esimerkiksi Sound Blastereiden CD-ROM-liitäntöihin sopii vain Sound Blasterin oma CD-ROM tai tiettyjen valmistajien CD-ROMit.

SCSI-liitäntään sopii periaatteessa mikä tahansa SCSI-CD-ROM. Vaikka SCSI on olevinaan standardi liitostekniikka, välttämättä kaikki SCSI-kortit ja ajurit eivät toimi kaikkien CD-ROMien kanssa. CD-ROMin ja ohjainkortin yhteensopivuudesta on varmistuttava viimeistään ostohetkellä.

Minkä äänikortin sitten valitseekin, sen mahdolliset olevat tai olemattomat CD-ominaisuudet eivät poissulje tulevia hankintoja. Esimerkiksi Sound Blaster 16 toimii mainiosti koneessa, jossa on SCSI-CD-ROM. Hintana tästä on kuitenkin ylimääräinen, 300–700 markan SCSI-kortti CD-ROM-liitäntää varten, joten kortilta löytyvä sopiva liitäntä on aina plussaa.

Muut ominaisuudet

Mikserillä varustettu äänikortti on tarpeen, jos peli soittaa musiikkia suoraan CD-ROMilta, muuten joutuu hankkimaan erilliset kaiuttimet CD-ROMia varten. Esimerkiksi The 7th Guest tunkee ääniä ulos sekä CD-ROMilta suoraan että äänikortilta. Mikserin avulla saadaan sekä CD-ROMin musiikki että äänikortin äänet ulos samasta kaiutinliitännästä. Mikseristä on sekin hyöty, että digitoidut äänet voivat tulla toisesta kortista ja musiikki toisesta kortista.

Yksi vertailutaulukossa tarkasteltu ominaisuus on löytyykö kortilta sisäinen CD-Audio-liitäntä. Tätä voi hyödyntää asentamalla kaapelin suoraan kortin ja CD-ROMin välille. Mikäli CD-Audio puuttuu tai kaapeli on hankalasti saatavissa, voi vetää kaapelin CD:n kuulokeliitännästä äänikortin line-in-liitäntään. Taulukossa myös esiintyvä line-in-liitäntä tarkoittaa kortin liitintä, johon voidaan liittää esimerkiksi stereot tai vaikkapa juuri CD-ROMin ääniulostulo.



Mikä kortti?

Kortin hankinnassa tulee huomioida myös mukana tulevat lisävarusteet: kaiuttimet, kaapelit ja ohjelmistot. Suomenkieliset käyttöohjeet ovat myös hyödyllisiä, esimerkiksi Media Conceptin ja Sound Blaster -korttien asennusta tulee helpottamaan nykyään kortteihin mukaan pakattavat suomenkieliset käyttöohjeet.

Peruskortit

Sound Galaxy BX II, samoin kuin Media Concept ja Thunderboard for Windows sekä tietysti myös Sound Blaster 2.0 ovat täysin Sound Blaster -yhteensopivia. Korteista puuttuvat mikserit haittaavat mahdollisen CD-ROMin hyödyntämistä, mutta muuten kortit ovat helppokäyttöisiä ja taatusti peleissä tuettuja.

Thunderboard for Windows eroaa tavallisesta Thunderboardista siten, että mukana on reilusti Windows-ohjelmia äänikortin hyödyntämiseen. Pelaajan kannattaa harkita tavallisen Thunderboardin ostamista (750 markkaa), sillä pelkässä pelaamisessa ei Windows-ohjelmilla paljoa tee. Thunderboard-pakkauksen sisältö kannattaa tarkistaa jo kaupassa, sillä ainakin testattavassa versiossa oli vain lerput mukana.

Peruskortti on varma valinta himopelaajalle, joka ei ihan tarkkaan tiedä tarvitseeko hienompien korttien tukemia piirteitä. Ja pelaamisessa jo tavallinen peruskorttikin parantaa pelinautintoa huimasti. Hinta-laatusuhde on peruskorteissa ylivoimaisesti parhain.

AdLib Gold 1000

Vanha AdLib oli aikoinaan kaikkien äänikorttien esikuva, AdLib Gold on tästä uudempi versio ja yllättävän hyvälaatuinen kortti, äänet ovat teräviä ja lähes suhinattomia. Hyvänä piirteenä kortin asetukset tehdään lähes kokonaan ohjelmallisesti.

AdLib Gold on vanhan AdLibin kanssa yhteensopiva, mutta ei edes yritä matkia Sound Blasteria. Siten digitoitujen ääninäytteiden kuulemiseen peliltä vaaditaan aito AdLib Gold -tuki, joka onneksi löytyy monista uusista peleistä. Aika näyttää, ovatko kortin ominaisuudet riittävät ja jatkavatko pelintekijät AdLibin tukemista.

Sound Blaster

Peruskortti Sound Blaster Deluxe 2.0 kilpailee muiden peruskorttien kanssa muun muassa paremmalla digitointikyvyllä. Deluxea kalliimpi Pro tarjoaa lisäksi CD-ROM-liitännän ja stereoäänen, vielä kalliimmissa Sound Blaster 16:ssa ja 16 ASP:ssä on myös laajennusmahdollisuus Wave Blasteria varten. 1900 markan hintainen Wave Blaster tuo 16:lle ja 16 ASP:lle General Midi -yhteensopivuuden. Sound Blaster 16:ssa on myös ammattimaiseen käyttöön tarkoitettu ohjelmoitava signaaliprosessori.

JOKO TUNNET PELIT

Pelit on Suomen ainoa tietokonepeleihin erikoistunut lehti. Se esittelee uudet pelit, vertailee joystickit ja muut välineet, antaa vinkkejä ja julkaisee läpipeluuohjeita. Kun luet Pelit-lehteä, et joudu ostamaan peliä vain korean laatikon tähden vaan tiedät, mitä rahoillasi saat. Ja kun seuraat pelivinkkipalstaamme, saat aivan uutta potkua vanhoihin suosikkeihisi.



VÄRIKKÄÄSTI VAKAVISTA AIHEISTA

Pelit on kannesta kanteen täynnä väriä ja asiaa. Pelit-lehti suhtautuu pelaamiseen vakavasti, muttei ryppyotsaisesti - pikemminkin päinvastoin. Pelaaminen on hauskaa ja niin on myös Pelit-lehden lukeminen.

VAKAVASTI VÄRIKKÄISTÄ AIHEISTA

Pelit testaa pelaamisen oheislaitteet. Panemme paremmuusjärjestykseen niin äänikortit kuin peliohjaimetkin, jotta sinä saisit rahoillesi parhaan mahdollisen vastineen.

MAAILMAN IHMEITÄ

Pelit kertoo myös pelikentän uutiset. Mitä tapahtuu pelitaloissa, mitä kuuluu pelintekijöille ja mitä uutta on tulossa. Me kierrämme messut ja kerromme kuulumiset kuvien kera.

KAIKKI PELISSÄ

Pelit-lehdestä löydät myös haastattelut, lukijoiden postipalstat, kilpailut ja paljon muuta. Jokainen Pelit on lukupaketti, jonka ääressä aika kuluu ja tieto karttuu.

Panehan töpinäksi

Pelit maksaa 12 kuukauden säästötilauksena vain 198 markkaa. Sillä saat vuodessa 8 numeroa peliasiaa kotiin kannettuna. Eli nyt vain puhelimenkampeen ja tilaus sisään.

Tilaa PELIT numerosta (90) 120 670. Nyt heti.



Sound Blaster Pro:ta löytyy myös kahtena erikoisversiona: SCSI CD-ROM-liitännällä varustettuna sekä mikrokanavaversiona IBM:n PS/2:ia varten, molempien erikoisversioiden hinta on noin 1800 markkaa.

CD-ROMia havittelevan kannattaa huomata, että Sound Blaster -perheen CD-ROM -liitäntä on epästandardi, eikä siihen sovi kuin Sound Blasterin omat ja tietyt muut CD-ROM-asemat. Myös SCSI-CD-ROMeja voi käyttää, mutta tällöin hintana on erikseen hankittava 500–700 markan SCSI-kortti.

Vaikka aina löytyy sekä halvempia ja joiltakin ominaisuuksiltaan parempiakin kortteja, on aidon Sound Blasterin ostamisessa tiettyä helppoutta ja varmuutta: Sound Blaster -perheen kortteja pelit tukevat aina.

Sound Galaxy

Sound Galaxy -perheeseen kuuluvat BX II ja NX PRO sekä NX PRO 16. BX II on kopio Sound Blasterista, NX PRO vastaa Sound Blaster Pro:ta ja NX PRO 16 kilpailee lähinnä SB 16:n kanssa.

Halpa peruskortti BX II on hinnaltaan varsin edullinen, mutta kärsii tunkkaisista digitoiduista äänistä. Digitoitujen äänien huono toisto tekee kortista huomattavasti heikkolaatuisemman kuin esikuvansa, eikä sen hankintaa voi suositella. Testattavana olevassa pakkauksessa oli vain lerput, mutta tulevaisuudessa myytävissä pakkauksissa on myös korput.

NX PRO ja NX PRO 16 ovat molemmat varsin kelvollisia kortteja. Käyttömukavuutta lisää ohjelmallinen kortin keskeytysten ja osoitteiden asetus. Lisäksi korteilta löytyy tuki Disney Sound Sourcelle ja COVOX Speech Thingille, kalliimpi 16-bittinen versio matkii myös Windowsin Sound Systemiä.

Molemmissa PRO-korteissa on liitäntä Mitsumin CD-ROMia varten, lisäksi on saatavissa lisäkortti standardi SCSI-CD-ROMin liittämistä varten hintaan 250 markkaa. Kannattaa huomata, että SCSI-kortilla varustettu NX PRO 16 on poikkeuksellisen pitkä, mikä saattaa aiheuttaa ongelmia mikäli mikron konehuone on täynnä.

Sound Blaster 16:n kanssa kilpailevaan PRO 16:n saa myös erittäin mielenkiintoisen Wave-Power-lisäkortin, joka on yhteensopiva Sound Blaster 16:n ja Wave Blasterin kanssa. Wave-Powerilla varustettu NX PRO 16 kuulostaa parhaimmillaan lähes Rolandin Sound Canvakselta. WavePower ei pysty operoimaan aaltomuotoja kaiku- ja choir-efekteillä, joten joissakin kappaleissa eron Sound Canvakseen kuulee selvästi. Wave-Power-lisäkortin hinta on 1350 markkaa, yhdessä emokortin kanssa 2695 markkaa.

Sound Galaxy PRO 16:ssa on yksi paha puute: midiosoitetta ei saa määriteltyä 300:ksi tai 330:ksi, mitkä ovat General Midiä käyttävien pelien oletusarvoja. Tämän johdosta hienoa WavePower-lisäkorttia ei voi hyödyntää Sound Galaxy emolevyn kanssa kuin harvoissa peleissä. Sen sijaan Sound Blasterin kanssa WavePower toimii mainiosti.

Kortin asentaminen

Kortin asentaminen on yleensä varsin kivutonta puuhaa. Perusidea on, että kortti pitää saada koneen sisään, ja että kortille saadaan määriteltyä oikeat I/O-osoitteet, IRQ:t, ja DMA:t. Nämä asetetaan toisinaan jumppereilla (kortilla olevilla pienillä mustilla "palikoilla"), joskus taas asennusohjelma tallentaa halutut arvot kortille. Yleensä oletusarvoja on hyvä käyttää.

Äänikorttien asentaminen tapahtuu seuraavasti:

1. Lueskellaan ohjekirjoja ja tutustutaan mukana tulleeseen materiaaliin.
2. Katsotaan äänikortin manuaalista, määritelläänkö kortin toiminnalle tarpeelliset osoitteet yms. ohjelmallisesti vaiko jumppereilla (kortilta löytyvät mustat pikku oikosulkupalikat).
3. Jos joudutaan pelaamaan jumppereiden kanssa, tehdään se ennen kortin asennusta. Käyttämättömiä jumppereita ei oteta pois kortista, vaan ne jätetään roikkumaan toisesta reiästään.
4. Virrat pois koneesta ja ehdottomasti pistotulppa pois seinästä! Jotkut asennusohjeet kehottavat jättämään pistotulpan seinään maadoittamista varten, mutta tätä ei pidä tehdä ellei **todella** tiedä mitä tekee.
5. Kotelo auki. Useimmissa koneissa koteloa pitää kiinni yleensä viisi ruuvia.
6. Valitaan korttipaikka, joka on mahdollisimman kaukana näyttökortista häiriöiden välttämiseksi. 8-bittisen kortin voi laittaa 16-bittiseen korttipaikkaan, 16-bittistä korttia ei luonnollisestikaan saa tunkea 8 bittiseen korttipaikkaan.
7. Poistetaan korttipaikan takaseinän suojalevy.
8. Painetaan kortti paikoilleen ja ruuvataan kiinni.
9. Kotelo kiinni.
10. Liitetään kaapelit kaiuttimille tai stereoihin. Varmistetaan manuaalista, että stereojakkiin laitetaan stereoplugi, monoplugi stereojakissa saattaa vahingoittaa korttia.
11. Pistotulppa seinään.
12. Virrat päälle ja asennetaan ohjelmisto.
13. Ajetaan testiohjelma.

Ongelmiako?

Vaikka äänikorttien kanssa olisi pelannut kuinka pitkään tahansa, ongelmia tulee varmasti kortista riippumatta. Yleisimmät ongelmat toimimattomissa peleissä ovat väärä DMA, IRQ tai I/O-osoite, tai konflikti joidenkin edellämainittujen välillä (jokin toinen kortti koneessa käyttää samaa osoitetta kuin äänikortti). Ohjelmallisesti Sound Blasteria matkivien korttien virittely on ihan oma taiteenlajinsa, eikä näitä kortteja välttämättä saa toimimaan kaikkien pelien kanssa.

Oireita ja mahdollisia syitä

1. Pätkivä puhe tai efektit: peli käyttää eri IRQ:tä kuin kortille on määritelty.
2. Täydellinen hiljaisuus: kaapeli väärin tai hajalla, kortin osoite väärin, äänenvoimakkuus hiljaisella.
3. Peli jymähtää täydellisesti: peli käyttää eri IRQ:tä kuin kortille on määritelty.
4. Ruutuun tulee ilmoitus "Parity error" tai kone jymähtää: DMA-konflikti tai DMA ei toimi koneessa kunnolla. Kokeile vaihtaa DMA:ta.
5. Suhinaa, häiriöitä: yritä vaihtaa kortin paikkaa koneessa.

Mikäli mikään ei tunnu auttavan, kokeile vielä näitä:

1. Palauta kortille oletusarvo-osoitteet, esimerkiksi Sound Blasterille ja yhteensopiville osoite 220, IRQ 7 ja DMA 1.
2. Aseta BLASTER-muuttujalle oikea arvo SET BLASTER -komennolla.
3. Poista koneesta tarpeettomat kortit, jätä näyttökortti, kiintolevyohjain ja äänikortti.
4. Käytä vain Dosin muistinhallintaohjelmia.

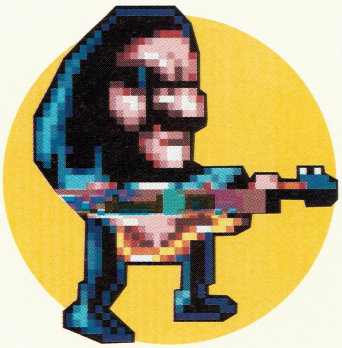
PAS-16 ja Logitech Soundman

PAS-16 ja Logitech Soundman ovat hyvin samankaltaisia kortteja, Soundmanista puuttuvaa SCSI-liitäntää lukuunottamatta. Molemmat käyttävät MediaVision-in piirejä ja kortit näyttävätkin lähes samoilta. Kortit käyttävät kahta DMA:ta ja kahta IRQ:iä, omaan "PAS"-moodiin sekä Sound Blaster -emulointiin.

Hyvänä piirteenä PAS-16:ssa ja Soundmanissa on lähes täydellinen Sound Blaster -yhteensopivuus, monista peleistä löytyy myös suoraan PAS-tuki. Lisäbonuksena PAS-16:ssa on SCSI-CD-ROM-liitäntä ajureineen, tosin ilman kaapeleita.

Etupäässä Windows-käyttöön tarkoitetun Soundmanin Sound Blaster -tila kuulostaa enimmäkseen hyvältä, mutta joissain peleissä digitaaliset äänet kuulostavat metallisilta ja säriseviltä. PAS-16:ssa ei tätä haittaa ole.

Soundman ja etenkin PAS-16 ovat hyviä vaihtoehtoja Sound Blaster -yhteensopivien sarjassa,



mutta pelkässä pelikäytössä ei välttämättä pysty kaikkia korttien ominaisuuksia hyödyntämään.

Gravis Ultrasound

Ultrasound on varsin monipuolinen kortti: suhteellisen halvassa kortissa on mukana digitoitujen äänten käsittely sekä wave table -tekniikkaan perustuva äänen generointi ladattavine instrumentteineen. Mikäli peli tukee Gravista Graviksena, äänenlaatu on aivan loistava. Graviksessa ilahduttaa myös lähes täydellinen suhinattomuus, toisin kuin Sound Blaster -yhteensopivissa.

Vahvana miinuspuolena Gravista rasittaa kuitenkin ohjelmallisesti toteutettu Sound Blaster -yhteensopivuus. Mukana tulevan muistinvaraisen SBOS-apuohjelman ja erikseen saatavien Miles- ja DigiPak-ajureiden avulla pystytään moniin peleihin saamaan Gravis -tuki, usein myös peleille löytyy paikkoversioita Gravis-tukea varten.

Ajureita on päivitettävä usein, sillä uusimpien pelien kanssa toimiakseen Gravis vaatii myös uusimmat versiot ajureista ja SBOS:ista. Ajureita on saatavilla maahantuojalta sekä vapaasta levityksestä purkeista.

Hyvästä äänenlaadusta huolimatta Gravisin käyttö Sound Blasteria matkien on yhtä hiusten repimistä ja hampaiden kiristelyä, joten vanhan Sound Blaster -yhteensopivan peruskortin säilyttäminen hankalia pelejä varten saattaa olla helpompaa. Graviksen pelikäyttö vaatii ainakin vielä rutkasti PC-tietoutta ja erilaisten ajurien kanssa näpertämistä.

Silti wave table -tekniikkaa himoitsevien on syytä harkita Gravista peruskortilla täydennettynä, etenkin kun Graviksen wave tableen voi ladata omia instrumentteja. Tulevaisuudessa nähdään miten Gravis-tukea ilmestyy peleihin, ainakin Yhdysvalloissa Gravis tuntuu löytävän kannattajansa.

Roland SCC-1

Rolandin syntikkakortti on kovan luokan laatuvehje, myös hinnaltaan. SCC-1 eli Sound Canvas -kortti eroaa muista vertailun korteista siten, että siinä ei ole lainkaan digitoitujen äänien käsittelyä. SCC-1:n kalliimmassa versiossa RAP-10 Audio Producerissa on tämäkin ominaisuus mukana. Poikkeuksena muista korteista, Rolandin mukana ei juuri ohjelmistoja tule.

Ammattimaiseen musisointiin tarkoitetun Rolandin ääni on kuitenkin sitä luokkaa, että tavallinen äänikortti tuntuu aika vaatimattomalta tämän jälkeen, edes digitoitujen äänien puuttuminen ei haittaa. Kortti on myös lähes suhinaton. Mikäli rahaa piisaa, järeän luokan pelimusiikin saa järjestettyä käyttämällä Sound Blaster -yhteensopivaa korttia efekteihin ja Sound Canvasta musiikkiin, keskivertopelaajalle Roland on kuitenkin liian kallis.

Erikoiskortit Thunder & Lightning ja Audioport

Thunder & Lightning on siitä erikoinen äänikortti, että kortilla on mukana myös näyttökortti. Näyttöosuus toimi hyvin esimerkiksi Windowsissa, myös 24-bittisessä moodissa, joka on tarpeen joissakin kuvankäsittelyohjelmissa. Näyttökortille integroitu äänikortti on perus-Thun-

"Sovellus"-testit

	AdLib		Logitech	Roland	Creative Labs	Creative Labs	Creative Labs	Creative Labs
	AdLib Gold 1000	Media Concept 2.0 plus	Soundman 16	SCC-1 (Sound Canvas)	Sound Blaster 2.0 Deluxe edition	Sound Blaster Pro	Sound Blaster 16	Sound Blaster 16 ASP
Civilization	ok	ok	OÄ	ok	ok	OÄ	OÄ	OÄ
Star Control II	D (särisee)	ok	D	-	ok	ok	ok	ok
Dune 2	ok (paitsi intro)	ok	ok	D	ok	ok	ok	ok
Prince Of Persia 2	D	ok	ok	D	ok	ok	ok	ok
The 7th Guest	ok	M	ok	-	M	ok	ok	ok

Tekniikka taulukossa

	AdLib		Logitech	Roland	Creative Labs	Creative Labs	Creative Labs	Creative Labs
	AdLib Gold 1000	Media Concept 2.0 plus	Soundman 16	SCC-1 (Sound Canvas)	Sound Blaster 2.0 Deluxe edition	Sound Blaster Pro	Sound Blaster 16	Sound Blaster 16 ASP
Maahantuoja	Turun Tietokeskus	Tietobusiness	Toptronics Ky	Fazer Musiikki	Toptronics Ky	Toptronics Ky	Toptronics Ky	Toptronics Ky
Puhelinnumero	(921) 547 777	(949) 427 797	(921) 546 666	(90) 435 011	(921) 546 666	(921) 546 666	(921) 546 666	(921) 546 666
Yhteensopivuudet								
Adlib	on	on	on	ei	on	on	on	on
Sound Blaster	ei	on	ohjelmallisesti	ei	on	on	on	on
Muut yhteensopivuudet			Pro Audio Spectrum 16	General Midi, osittain Roland LAPC-1 ja MT-32				
Tekniikka								
Digitoidut ulos	16 bit 44.1 Khz stereo	16 bit 44.1 Khz stereo	16 bit 44.1 Khz stereo	-	8 bit 44.1 Khz mono	8 bit 44.1Khz mono, 22 Khz stereo	16 bit 44.1 Khz stereo	16 bit 44.1 Khz stereo
Näytteenotto	16 bit 44.1 Khz stereo	8 bit 15 Khz mono	16 bit 44.1 Khz stereo	-	8 bit 44.1 Khz mono	8 bit 44.1 Khz stereo, 22 Khz stereo	16 bit 44.1 Khz stereo	16 bit 44.1 Khz stereo
Musiikin generointi	FM, 20-voice stereo	FM stereo, 11-voice	FM, 20-voice stereo	Wave table, stereo	FM, 11-voice mono	FM, 20-voice stereo	FM, 20-voice stereo	FM , 20-voice stereo
Mikseri	on	ei	on	ei	ei	on	on	on
Liitännät								
Joystick-liitäntä	on	on	on	ei	on	on	on	on
Sisäinen								
CD-audio / line in	on	on	on	ei	on	on	on	on
Line in	on	on	on	ei	on	on	on	on
Mikrofoni	on	on	on	ei	on	on	on	on
CD	ei	ei	ei	ei	ei	on*	on*	on*
Hinta***	1800,–	650,–	1400-1500,–	3990,–	800,–	1300-1400,–	1900,–	2200,–

* Valmistajakohtainen CD-ROM-liitäntä
** Joko line-in tai mikrofoniliitäntä
*** Kaikki hinnat ovat noin-hintoja.

derboard, joka ei eroa mitenkään muista Sound Blaster -yhteensopivista peruskorteista.

Äänikortti ja näyttökortti samalla kortilla sitoo kädet mahdollista myöhempää äänikortin vaihtoa ajatellen, etenkin kun Thunder Board alkaa olemaan jo vanhaa, vaikkakin vieläkin erittäin toimivaa tekniikkaa. Thunder & Lightning soveltunee lähinnä valmispaketteihin tai 24-bittistä näyttökorttia tarvitseville kylkiäisenä, muutoin hankintaa on vaikea perustella.

Audioport on tarkoitettu kannettaviin, IBM:n PS/2:iin tai jos muuten vain ei halua avata konetta. Helposti mukana kuljetettava kahden tulitikkulaatikon kokoinen Audioport liitetään rinnakkaisliitäntään kirjoittimen tilalle. Audioport matkii Sound Blasteria ohjelmallisesti ja vaatii, että peliä ajetaan Windowsin Dos-ikkunassa (386-kone minimivaatimus).

Mukana tulee niukasti materiaalia, josta ei esimerkiksi selviä emulointitilan konfiguroinnista mitään. Testattavana olleessa Audioportissa ei ollut virtalähdettä mukana, maahantuojan mukaan joidenkin pakkauksien mukana tulee virtalähde.

Audioportissa on hyvä idea ja äänen laatukin on yllättävän hyvä, mutta ohjelmallisesti toteutettu yhteensopivuus on puutteellinen. Erityisesti digitoidut äänet tuottivat Audioportille hankaluuksia. Audioport on tarkoitettu lähinnä Windows-käyttöön, pelaajalle sitä ei voi suositella.



Terminologiaa

Osoite
Kortin I/O (input/output) -osoite, Sound Blaster -yhteensopiville yleensä 220, Midille yleensä 330.

IRQ
Interrupt request, keskeytys. Yksi tapa, jolla kortti ja ohjelma keskustelevat keskenään. Äänikortti ei luonnollisestikaan saa käyttää jo muussa käytössä olevaa IRQ:ta.

DMA
Direct Memory Access, muistin suora käsittely. Tapa, jolla suuria määriä tietoa siirretään äänikortin ja tietokoneen välillä, käytetään esimerkiksi digitoiduissa efekteissä.

FM-synteesi
Musiikin muodostusta perusaaltomuodon taajuusmoduloinnilla. Yleisempi ja halvempi kuin wave table -tekniikka, mutta vaikeampi saada kuulostamaan oikealta musiikilta.

Wave table -synteesi
Musiikin muodostusta kortin ROM- tai RAM-muistiin tallennettujen digitoitujen aaltomuotojen operoinnilla. Koska aaltomuodot ovat peräisin oikeista instrumenteista, kuulostaa musiikki lähes aidoilta.

SCSI
Yksi standardi tietokoneen ja oheislaitteiden kytkemiseksi toisiinsa (lausutaan "skasi").

Ajuri
Yleensä laiteajuri (device driver) tai muistinvarainen apuohjelma (TSR). Tarvitaan joskus laitteen, esimerkiksi äänikortin ja tietokoneen väliseen kommunikaatioon.

- Ei ääniä
D Ei digitoituja efektejä, digitoidut pätkivät tai muuten huonoja, muuten ok
M Kortilla ei ole mikseriä tai mikseriajuri puuttuu, joten CD:tä varten oltava erilliset kaiuttimet, muuten ok.
OÄ Musiikki ei kuulosta oikealta, mutta ei ole häiritsevän pahaakaan. Sound Blaster Pro ja muut 20-äänisellä OPL-3 -piirillä varustetut kärsivät vain tietyissä vain tietyissä vanhoissa peleissä.

Aztech Sound Galaxy BX II	Aztech Sound Galaxy NX PRO	Aztech Sound Galaxy NX PRO 16	Media Vision Thunder Board for Windows	Media Vision Audioport	Media Vision Thunder & Lightning	Media Vision PAS-16	Advanced Gravis GUS
ok	OÄ	OÄ	ok	-	ok	OÄ	OÄ
ok	ok	ok	ok	-	ok	ok	ok
ok	ok	ok	ok	D	ok	ok	D
ok	ok	ok	ok	D	ok	ok	D
M	ok	ok	M	M	M	ok	OÄ, M

Aztech Sound Galaxy BX II	Aztech Sound Galaxy NX PRO	Aztech Sound Galaxy NX PRO 16	Media Vision Thunder Board for Windows	Media Vision Audioport	Media Vision Thunder & Lightning	Media Vision PAS-16	Advanced Gravis GUS
Mikro-Apaja	Mikro-Apaja	Mikro-Apaja	Sanura Suomi	Sanura Suomi	Sanura Suomi	Sanura Suomi	Turun Tietokeskus, Sanura Suomi, COM 2001
(90) 692 6880	(90) 692 6880	(90) 692 6880	(90) 565 3600	(90) 565 3600	(90) 565 3600	(90) 565 3600	(981) 33 6644 (COM)
on	on	on	on	on		on	ohjelmallisesti
on	on	on	on	ohjelmallisesti		ohjelmallisesti	ohjelmallisesti
	Covox, Disney Sound Source	Covox, Disney Sound Source, Microsoft Sound System					
8 bit 44.1 Khz	8 bit 44.1 Khz	16 bit 44.1 Khz stereo	8 bit 22 Khz mono	8 bit 22 Khz mono	8 bit 22 Khz mono	16 bit 44.1 Khz stereo	16 bit 44.1 Khz stereo
8 bit 23.1 Khz	8 bit 23.1 Khz	16 bit 44.1 Khz stereo	8 bit 22 Khz mono	8 bit 22 Khz mono	8 bit 22 Khz mono	16 bit 44.1 Khz stereo	8 bit 44.1 Khz stereo
FM, 11-voice mono	FM, 20-voice stereo	FM, o 20-voice stere	FM, 11-voice mono	FM, 11-voice mono	FM, 11-voice mono	FM, 20-voice stereo	Ladattava wave table, stereo
ei	on	on	ei	ei	ei	on	on
on	on	on	on	ei	on	on	on
on	on	on	ei	ei	ei	on	on
on	on	on	on	on	on	on	on
on	on	on	ei**	ei**	ei**	on	on
ei	on *	on*	ei	ei	ei	standardi-SCSI	ei
475,–	950,–	1495,–	900,–	1450,–	1990,–	1790,–	1400-1500,–

KINARA

90 - 506 1420

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

AVOINNA 09.00 - 17.00

PELIT	Amiga	PC
7th Quest CD ROM		650.-
A.A. War in the Skies	269.-	299.-
A-Train	269.-	299.-
A-Train Construction Set		169.-
Aces over Europe		329.-
American Tail		239.-
AMOS Creator	299.-	
AMOS Compiler	199.-	
AMOS 3 D	199.-	
AMOS Easy	269.-	
AMOS Professional	499.-	
AMOS Professional Compiler	269.-	
B-17 Flying Fortress	269.-	299.-
Bard's Tale Construction Kit	239.-	
Betrayal at Krondor		329.-
Blade of Destiny	299.-	299.-
Blue Force		299.-
Captive II - Liberation	239.-	269.-
Car and Driver		299.-
Carrier Strike		269.-
Carriers at War		269.-
Championship Manager 92/93		269.-
Chaos Engine	199.-	
Chessmaster 3000		269.-
Chessmaster IV		299.-
Chess Maniac 5 Billion & 1		329.-
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	199.-	
Civilization	269.-	299.-
Classic Adventures		399.-
Clash of Steel		299.-
Conflict : Korea	249.-	249.-
D-Day		269.-
Dark Side of Xeen		329.-
Darklands		359.-
Daughter of Serpents		269.-
Desert Strike	269.-	
Dogfight		329.-
Dune II	239.-	269.-
Eco Quest II		299.-
El-Fish	269.-	299.-
Empire De Luxe		329.-
Eric the Unready		269.-
Eye of the Beholder III		269.-
F-15 Strike Eagle III		299.-
Falcon 3.0		299.-
Falcon 3.0 Mission Disk vol 1		189.-
Fields of Glory		329.-
Flashback	239.-	269.-
Formula 1 Grand Prix (Microprose)	269.-	299.-
Freddy Pharkas		299.-
Front Page Sports Football		299.-
Grandmaster Chess		269.-
Grandmaster Chess De Luxe		299.-
Great Naval Battles		299.-
Great Naval Battles Superships of Atlantic		169.-
Great Naval Battles America in Atlantic		169.-
Gunship 2000	269.-	299.-
Gunship 2000 Mission Disk vol 1		189.-
Harrier Jump Jet		275.-
Hockey League Simulator II		299.-
Home Alone 2		269.-
Incredible Machine		299.-
Indana Jones 4 Adv. Taikie CD ROM		290.-
Indiana Jones 4 Adventure	239.-	269.-
Island of Dr.Brain		299.-
KGB	239.-	269.-
King's Quest VI		329.-
King's Quest VI CD ROM		329.-
L.A.Law		269.-
Leather Goddeses of Phobos II		299.-
Legacy		299.-
Lemmings 2 The Tribes	239.-	299.-
Line in the Sand		269.-
Links 386 Pro		329.-
Litil Divil		299.-
Loom CD ROM		350.-
Lord of the Rings II		269.-
Lost Files of Sherlock Holmes		299.-
Lost Treasures of Infocom		329.-
Lost Treasures of Infocom II		269.-
Lotus Esprit III	189.-	269.-
Maniac Mansion II - Day of the Tentacle		299.-
Maniac Mansion II CD ROM		299.-
Maximum Overkill		329.-
McDonald Land	189.-	239.-
Might & Magic IV - Clouds of Xeen		299.-
Monkey Island CD ROM		350.-
Monkey Island II	239.-	269.-
Monopoly		269.-
Nigel Mansell's Grand Prix	199.-	239.-
No Greater Glory	239.-	269.-
Pacific War		299.-
Patriot		329.-
Pirates Gold		329.-
Populous II	150.-	195.-
Premier Manager	199.-	239.-
Premier Manager 2	199.-	
Pro Tennis Tour 2	269.-	
Protostar		299.-
Railroad Tycoon De Luxe		299.-
Reach for the Skies	269.-	299.-
Return of the Phantom		329.-
Sam & Max Hit thr Road		299.-
Secret Weapons of Luftwaffe		275.-
Secret Weapons lisälevyt 4 erilaista kpl-hintaan		169.-
Secret Weapons of Luftwaffe CD ROM		350.-
Sensible Soccer II	239.-	269.-
SimLife	269.-	299.-
Space Quest V		299.-
Space Hulk		329.-
Spaceward Ho!		329.-
Spear of Destiny		299.-
Spelljammer		199.-
Star Control 2		299.-
Street Fighter 2	239.-	269.-
Strike Commander Speech Pack		169.-
Strike Commander		359.-
Stronghold		299.-
Super Frog	239.-	
Syndicate	269.-	329.-
Take A Break Pinball		329.-
Task Force 1942		329.-
Terminator 2029		329.-
Terminator 2 - Chess Wars		290.-
Tornado		329.-
Ultima Underworld 2		299.-
Ultima 7 Part 2 - Serpent Isle		329.-
Unlimited Adventures		299.-
V for Victory IV - Gold, Juno, Sword		
V for Victory II - Velikiye Luki		269.-
V for Victory I - Utah Beach		269.-
V for Victory III - Market Garden		329.-
Veil of Darkness		269.-
Viking Fields of Conquest		269.-
Wayne Gretzky III		329.-
Wayne's World		269.-
Wing Commander De Luxe Edition		329.-
Wing Commander 2 - Speech Pack		189.-
Wing Commander 2		299.-
Wing Commander 2 - Spec. Operations 2		189.-
X-Wing		299.-
X-Wing - B Wing lisälevy		169.-
X-Wing - Imperial Pursuit lisälevy		169.-
Zool	199.-	269.-

TARJOUSPELIT	Amiga	PC
B.A.T II	150.-	195.-
Balance of Power	95.-	
Bard's Tale 3	95.-	95.-
Battle Isle	120.-	150.-
Bill´s Tomato Game	120.-	
Captain Fizz	50.-	
Castles + lisälevy		195.-
Castles II		195.-
Centurion		95.-
Chuck Yeager's AFT (5,25")		50.-
Crisis in the Kremlin		150.-
Devious Designs	50.-	
Discovery in the Steps of Columbus	79.-	
Dungeon Master		195.-
Epic		195.-
Fantastic Worlds kokoelma	150.-	195.-
Fighter Command		50.-
Final Blow	75.-	
Armour - Geddon		95.-
Flight Simulator 3 (vain 5.25)		150.-
Fuzzball	95.-	
Global Conquest		150.-
Gold of Aztecs	50.-	
M-1 Tank Platoon	165.-	165.-
Imperium		95.-
Jack Nicklaus		95.-
Jetsons	95.-	95.-
F-117 A Nigfhthawk		195.-
F-19 Stealth Fighter	165.-	165.-
Kult/Tintin on Moon/Operation Neptune	95.-	
Lethal Weapon	95.-	120.-
Lombard RAC Rally		95.-
Magic Fly	50.-	
Rome AD 92	150.-	195.-
Mean Streets	50.-	
Menace	50.-	
Mighty Bomb Jack	50.-	
Knights of the Sky	120.-	150.-
Myth	50.-	
Narc	50.-	
Night Shift	50.-	50.-
Operation Harrier	75.-	
Pegasus	75.-	
PGA Tour Golf		75.-
Populous & Promised Lands	150.-	
Prince of Persia		95.-
Race Driving	95.-	
Rack'em		95.-
Robosport	120.-	
Robosport for Windows		195.-
Samurai		150.-
Sarakon	95.-	
Sim Earth for Windows		195.-
Shadow of Beast	50.-	
Simcity Terrain Editor lisälevy	50.-	
Space Crusade	120.-	150.-
Special Forces	150.-	195.-
Stormovik SU-25		50.-
Strider 2	50.-	
Stun Runner	50.-	
Valhalla	150.-	
Terminator 2		95.-
Test Drive 2 - The Duel		95.-
Thunderhawk	50.-	
Time Machine	50.-	
Tomak the Warrior	50.-	
Tournament Golf	50.-	
Ultima VI		189.-
Vaxine	50.-	
Vengeance of Excalibut		150.-
Welltris	50.-	
Wolfchild	79.-	

KUUKAUDEN EDULLISIMMAT : (Tuotteita rajoitettu määrä - pidä kiirettä !)

Addams Family	Amiga / ST	120.-	120.-	Legends of Valour	Amiga / PC	150.-	199.-
B.C.Kid	Amiga,	120.-		Lemmings Double Pack	Amiga / PC	150.-	190.-
Bill's Tomato Game	Amiga	120.-		Lethal Weapon	Amiga / PC	99.-	120.-
Curse of Enchantia	Amiga / PC	150.-	150.-	Megamix - kokoelma	Amiga	120.-	
Dynablasters	Amiga / PC	50.-	99.-	PGA Tour Golf	PC	79.-	
Global Conquest	PC	150.-		Shadow of the beast III	Amiga	150.-	
Harrier Jump Jet	PC	275.-		Special Forces	Amiga / PC	150.-	195.-
Knights of the Sky	ST / PC	120.-	150.-	Valhalla	PC	195.-	

MEILTÄ MYÖS PC CD-ROM, MAC, ST, C64 JA SEGA -PELIT

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.-
Powerpack (Pro Audi Studio -päivitys PAS 16:een)	390.-
Pro Audio Studio	1950.-
Midi Mate	450.-
Midi Mate/Trax	850.-

-Midikaapelit ja TRAX MIDI Studio ProAudioSpectrumiin.

Sega Megadrive Action Replay	250.-
SuperNES Action Replay	250.-
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.-

DISKETTILAATIKOT

3,5" / 1 - 2 KPL "mailbox"	8.-
3,5" / 10 KPL	18.-
3,5" / 20 KPL	28.-
3,5" / 10 - 15 KPL "floppy-quarder"	38.-
3,5" / 100 KPL	58.-
3,5" / 100 KPL "roll box "	120.-
5,25" / 50 KPL	18.-
5,25" / 100 kpl	25.-

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.-
CH-FlightStick Pro	590.-
Gravis Gamepad	250.-
Mach I	190.-
Mach I Plus	230.-
Quickjoy SV-202	139.-
Thrustmaster Flight Control System	590.-

PC HIIRET

Hitmouse	129.-
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

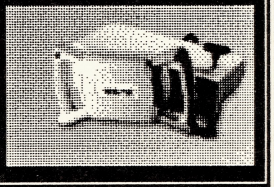
CH-Automatic Game Card III	280.-
Game Card SV-209	139.-

AMIGA SPEEDMOUSE LOGIC 3 139.-

AMIGA COMTEC COLOR MOUSE 159.-

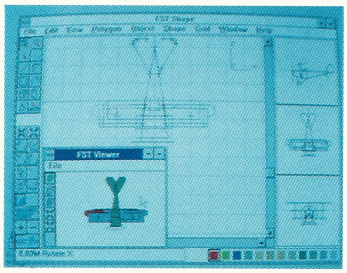
MikroPuhe 2.1 Win 1390.- DOS 2190.-
- paras suomenkielinen puhesyntetisaattori

VIRTUAL PILOT
690.-



PELI UUTISET

Tee oma lentosimu!



Domarkin Flight-Sim Toolkit tekee kaikkien pilottien unelmista totta. Mitäpä enää tuskailla typerien epäloogisuuksien tai huonon grafiikan takia, kun itse voi tehdä juuri sellaisen simun kuin haluaa.

Flight-Sim Toolkit tarjoaa pilotille viisi eri suunnitteluelementtiä. Terrain editorilla voi suunnitella oman maastonsa, vuoret ja kukkulat, joet ja järvet. Lentoalue on rajoittamaton, joten tilaa riittää lentää vaikka kotitaloilta pohjoisnavalle.

Design Shapes -elementillä suunnitellaan mikä tahansa objekti lentokoneista rakennuksiin. 3D-kirjasto taas sisältää valmiita objekteja Taj Mahalista ja Spitfireistä toisen maailmansodan sukellusveneisiin ja Nooan arkkiin. Näitä voi tietysti muokata mielensä mukaan.

Cockpit Editorilla suunnitellaan mieleisensä kontrollipaneeli ja Dynamics saa kaiken liikkumaan.

Flight-Sim Toolkitin ovat suunnitelleet ex-ilmailuinsinöörit yhdessä AV8B Harrier Assaultin tekijöiden kanssa. Toolkit ilmestyy marraskuussa ja vaatii 386:n ja Windows 3.0:n.



Lisää Terminaattoria

Bethesdan Terminator: Rampage näyttää ainakin kuvien perustella tarjoavan Id:in Doomille rankan vastuksen. Odotettavissa PC:lle joskus.

Origin(aal)ia

Origin julkaisee syksyn kuluessa **Wing Commander Academyn**, jossa pääsee itse suunnittelemaan tehtävänsä. Mukana tulee myös kaksi uutta alusta: Konfederaatiolle Wraith ja kilratheille Jrathek. Ihmiskunnan petturit voivat halutessaan lentää myös kilrathien puolella. Tulossa PC:lle syksyllä.

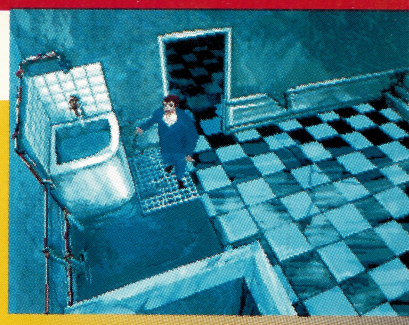
Origin ja Electronic Arts ovat yhdistäneet voimansa kolmiulotteiseen seikkailupeliin nimeltä **Shadowcaster**. Turha pelätä syvää roolipelaamista, peli on silkkaa toimintaa. Shadowcaster pystyy muuttamaan muotoaan kivigolemiksi, pieneksi mutta nopeaksi ihmiseksi, lentäväksi ja tultasyöksevästi lohikäärmeeksi, sammakkomieheksi, kaasupilveksi ja tiikeriksi. PC:lle loppuvuonna.

Oikea simu 'Proselta

MicroProsen seuraava jenkeissä tehty lentosimu, **F-14 Fleet Defender**, voi ennakkotietojen mukaan lunastavaa 'Proselle sen paikan takaisin huipun tuntumassa. Defender on nimittäin suunnattu simulaattoripelaajille, siinä on dynaaminen kampanjamoodi, älykkäät siipimiehet, kommunikointi, F-15 III -grafiikan parannettu versio ja vihalliset noudattavat alkuperämaansa doktriineja. Kampanjat sijoittuvat hypoteettiseen Norjan valtaukseen ja konfliktiin Libyassa. Pelaaja lentää Yhdysvaltain laivaston käyttämää F-14A+ -hävittäjää.

Tornadolla menee lujaa

Tornadon saaman suopean vastaanoton lisäksi RAF on lähestynyt Digital Integrationia Tornadon tehtävänsuunnitteluosuuden vetämänä. DI on tehnyt myös Kuninkaalliselle Laivastolle Merlin-helikopterisimun, ja on saanut luvan julkaista sen syyskuun lopussa koteihinkin. Lisäksi DI julkaisee CD-levyllisen Tornado-musiikkia ja Desert Storm -skenaariolevykekin on odotettavissa.



Taas Yksin Pimeässä

Jouluaatto vuonna 1721. Yksisilmä-Jack kaappaa Lentävän Hollantilaisen, mutta ainoa aarre, joka siellä on on sen vanki Elizabeth Jarret.

Jouluaatto vuonna 1924. Lahjonta ja jengit kukoistavat koko Yhdysvalloissa. Juuri Derceton seikkailuista toipunut Edward Carnby lähtee auttamaan ystäväänsä Ted Stickeriä, joka tutkii 8-vuotiaan Grace Saundersin kidnappausta. Niin uskomattomalta kuin se kuulostaakin, näyttää siltä, että kidnappauksen takana on Yksisilmä-Jackin jengi.

Stickeristä ei ole kuulunut viikkoon mitään, joten Carnby lähtee etsimään häntä. Looginen paikka on Yksisilmä-Jackin pesäpaikka Hell's Kitchen, korkealla kalliolla sijaitseva talo jossain Los Angelesin ja San Franciscon välillä.

Alone in the Dark 2 ei ykkösestä poiketen perustu Lovecraftiin vaan voodoo-tarinoihin. Carnby vaeltaa mustan magian, taikajuomien ja vahanukkejen täyttämässä maailmassa, joka vilisee outojen olioita ja niiden virittämiä ansoja.

Neljä kertaa ykköstä nopeampi, kokonaan animoitu Alone in the Dark 2 lupaa peliaikaa 50 tuntia ja ilmestyy marraskuun alussa Infogramesilta.



CH Flightstick Pro



Uusi lentotikku

Thrustmasterin kisakumppani on aina ollut CH:n Flightstick ja päinvastoin. Kummallakin tikulla on nimeenvannojansa, ja nyt jälkimmäisen ystävät saavat käsiinsä ajanmukaisen mallin.

Vanha FS oli kaasupyörää ja liikerataa lukuunottamatta normaali kaksinappinen ilotikku, Flightstick Prossa on liipasin plus kolme nappia, neliasentoinen "hattu" eli pikkujoystick, sekä kaasupyörä, joka armeliaasti on pehmeästi pyörivä eikä edeltäjänsä kankea pykälöity malli.

Keppinä Flightstick on hyvä, joskaan yleiskepiksi en mene sitä suosittelemaan yhtään sen enempää kuin Thrustmaster FCS:kään. Kepin laaja liikerata ja tulisnappi ykkönen on nimittäin suunniteltu juuri lentosimuja varten.

Suurin ongelma Flightstick Prossa on ohjelmistotuki, sitä kun ei tue tällä hetkellä kuin alle kourallinen pelejä.

CH Productionin olisi kannattanut pakata mukaan TSR-ohjelma, joka olisi osannut muuttaa napit näppäimistökoodeiksi. (Thrustmasteriin näitä on, joskaan siihenkän ei tule mukana) Tosin aika varma on, että sellainen tupsahtaa esiin ennemmin tai myöhemmin.

CH Flightstick maksaa 590,– ja sitä tuo maahan Sanura Suomi, puh. (90) 565 3600.

Nnirvi

Eero Walden, Commodore Finland

Amiga elää ja voi hyvin



"Amigaa ollaan oltu tappamassa viimeiset kolme vuotta ja vieläkin se porskuttelee. Tällä hetkellä Suomessa on noin 250 000 Commodore-merkkistä tietokonetta. Tällainen kanta ei ihan helposti häviä", lohduttelee Commodore Finlandin **Eero Walden** viime lehden Amiga-uutisista pelästyneitä.

Amigan valtakausi oli suurimmillaan viime vuosikymmenen vaihteessa, sen jälkeen konsolit ja PC-koneet ovat pikku hiljaa nakertaneet Amigan osuutta pelikoneiden valtiaana.

"Amiga 500 oli pitkään markkinoilla, koska Commodore ei halunnut sotkea markkinoita, joilla se oli käytännöllisesti katsoen yksin. Tekniikka kuitenkin vanhentui ja konsoleiden ja PC:eiden painaessa päälle Commodore loi uuden konesarjan", kertoo Walden. Amiga 500+ ja 600 uudenaikaistivat Amiga 500:n vanhaa tekniikkaa, 1200 taas on paranneltu versio. CD32 on taas suora isku vasten konsoleiden naamaa.

Paremmin kuin uskottiin

Amiga 1200 tuli markkinoille valtavan ennakkokohun myötä. Keski-Euroopan markkinat vetivät kaikki koneet, mitä tehdas pystyi tuottamaan, ja vasta kun suurin nälkä esimerkiksi Saksassa oli tyydytetty, Skandinavia sai omansa omilla näppäimistöillään.

Suomessa Amiga 1200:aa on myyty Waldenin mukaan yli 1500 kappaletta. Kaikkiaan Amigoita on viime syksystä lähtien myyty noin 7500 kappaletta. Vanhoja viissatasia ei enää Suomesta saa.

"Uskon, että Amigan myyntikäyrä on pikemminkin kasvava kuin laskeva. 1200:aa menisi nytkin enemmän kuin pystymme toimittamaan", Walden kertoo ja lupaa Amigan joulumarkkinoille noin 4000 koneen myyntipiikkiä.

"Jos pelimaahantuonti loppuu, se tietysti vaikuttaa Amigaan. Mutta yhden maahantuojan lopettaminen ei vielä lopeta koko maahantuontia, muut jatkavat todennäköisesti kuitenkin", Walden uskoo. "Sitä paitsi, miksi lopettaa pelimaahantuonti, kun koneita on Suomessa kuitenkin satojatuhansia?", hän ihmettelee.

Tuija Linden

Timo Lehtonen, Man & Man Oy

Mielenkiintoista

"On mielenkiintoista, että Amigan kuolemista Suomessa alettiin povata juuri nyt, kun on alkanut tapahtua", mietii Amigan maahantuojan Man & Man Oy:n **Timo Lehtonen**, jonka mukaan uusien 1200- ja 4000-mallien odottelu toi vuodenvaihteeseen pientä joutokäyntiä. Nyt Commodore on muun muassa saatu mukaan "The New Generation" -mainokseen, jossa esitellään Amigan 600-, 1200- ja 4000-mallit, ja Amiga on laajasti esillä myös syys-lokakuun vaihteen KT-messuilla.

Lehtosen mukaan Amiga 1200:aa on maaliskuusta lähtien myyty yli 1500 kappaletta ja 4000:tta noin 200. "Luvut tarkoittavat Amiga-myynnissä 250 prosentin kasvua vastaavaan ajankohtaan viime vuonna. Lisäksi olemme sopineet tanskalaisen Commodore Data A/S:n kanssa ns. Developer-oikeuksen välittämisen aloittamisesta tänä syksynä", Lehtonen korostaa.

"Amiga ei ole pelkkä pelikone, minkä todistavat esimerkiksi demotapahtumat, itseohjelmoidut pelit ja myöskin piratismi, niin tuomittavaa kuin se onkin. Jos yksi yritys lopettaa pelimaahantuonnin, muut jatkavat eikä Amiga siihen kuole. Sitä paitsi viime aikoina on muutenkin lehdistössä povattu kaikkien muiden käyttöjärjestelmien kuolemista kuin PC:n. Miksi?", hän ihmettelee ja korostaa Man & Manin odottavan luottavaisin mielin joulumarkkinoita.

Finncon 93 tuli ja meni

Suomen ja kenties jopa Pohjoismaiden suurin scifi-, fantasia- ja sarjakuvakulttuuritapahtuma Finncon 93 tuli ja meni Helsingin vanhalla ylioppilastalolla 7.–8. elokuuta. Väkeä oli paikalla niin paljon, ettei kunniavieraita eli Diskworld-sarjan kirjoittajana tunnettua Terry Pratchetia ja esimerkiksi Nemesiksen piirtäjänä mainetta niittänyttä Bryan Talbotia tahtonut erottaa joukosta. Tilaisuuden ohjelmaan sisältyi pelipuolelta mm. dioraamakilpailu sekä paneelikeskustelu roolipelien ihmeellisestä maailmasta otsikolla "Pornoa ja väkivaltaa pikkulapsille".

JJJ Kasvi





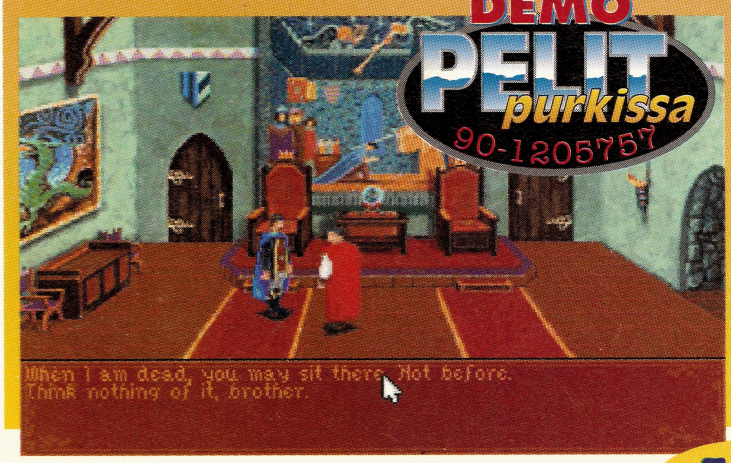
Seikkailut jatkuvat

Microprose julkaisee jouluun mennessä vielä kaksi MADS-pohjaista seikkailupeliä.

Bloodnet yhdistää kaksi varsin erilaista aihealuetta yhteen peliin, nimittäin cyberpunkin ja vampyyrit tulevaisuuden New Yorkissa. Cybervampyyrit varmaan imevät purkeista tarvitsemansa veren. Bloodnetin pitäisi ilmestyä syys-lokakuussa PC:lle.

Dragonsphere on fantasiaseikkailu maassa, jossa ihmiset, haltiat ja muodonmuuttajat elävät sulassa sovussa, kunnes jo kukistetuksi luultu noita aiheuttaa syvää hämminkiä. Ilmestyy joulun paikkeilla.

Sekä Dragonspherestä että Bloodnetistä löytyy pelattava demo Pelit-BBS:stä.



Pikakokeessa

Philips CD-I

CD-I on lievästi videonauhurin näköinen, itsenäisesti CD-I-standardin laserlevyjä toistava laite. Lisäksi CD-I:llä voi soitella CD-levyjä ja katsella Photo-CD-levyjä.

CD-I tuo ensimmäiseksi mieleen hiljaa haudatun Amigan CDTV-"kodin viihdekeskuksen", sillä se on täysin itsenäinen laite. CD-I yhdistää lasertasoisen äänen sen verran hyvään grafiikkaan, että osassa tuotteita sitä oli vaikea erottaa normaalista TV-kuvasta. CD-I:lle on muun muassa kielikursseja, matkaoppaita, tietosanakirjoja, mutta sattuneesta syystä Pelit keskityy pelitarjontaan.

Escape From Cyber City antaa aavistuksen, mihin CD-I kykenee. Se yhdistää animea eli japanilaista piirrosfilmiä ampumapeliin, ja ainoa vika oli se, että kaukosäädin/joystick sopi siihen yhtä hyvin kuin ritsa ilmatorjuntaan. Dragon's Lair tulee etsimättä mieleen. Pelin testannut 11-vuotias Joonas piti sitä valikoiman parhaana ja jopa pääsi pelissä aika pitkälle.

Rest In Piecesin parempi nimi olis A Piece of Shit, sillä huolimatta käkättävästä isännästään peli on niin yksinkertaisen huono ja tylsä ampumaratapeli, että oksat pois. Lazer Lords on ihan OK toimintaseikkailupeli, joka vaatii hyvää kielitaitoa. Grafiikka on oudon jälkijättöisen näköistä.

Lords of The Rising Sun on wanha tuttu jo Amigan alkuajoilta ja CD-I-versio on vain osin terästetty (siis puhuu ja animoi) versio. Pinball on varmasti keskivertokuluttajaa tyydyttävä väännös, mutta tietokoneflippereihin tottunut ei oikein vaikutu.

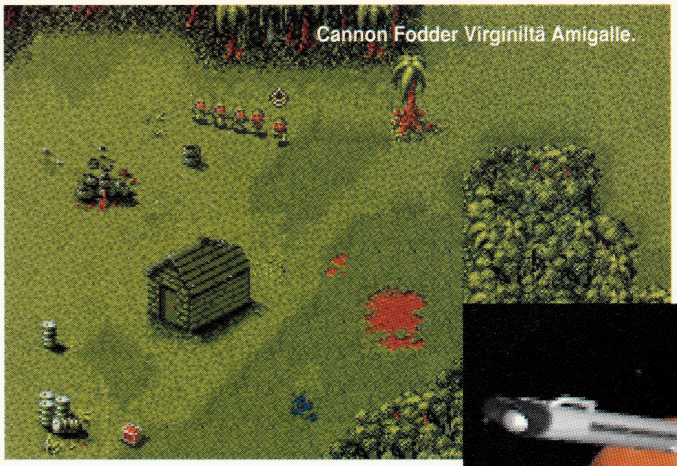
Richard Scarryn suosittuihin hahmoihin perustuva Busiest Neighborhood Disc Ever! on pikkulapsille suunnattu "löydä animaatiot" -tuote, joka liimaa penskat ruutuun varsin tehokkaasti.

CD-I sinänsä on vaikuttava laite, mutta ainakin pelipuoli on vielä lapsenkengissään. Luettelossa näkyi kyllä muutama mahdollisesti ihan kiintoisakin tuote.

Nnirvi



Philipsin CD-I:tä saa myös kannettavana mallina.



Cannon Fodder Virginiltä Amigalle.

Thrustmaster Weapon Control System Mark II

Kaikkien lisälaitteiden äiti

Aina joskus joku insinööri saa älynväläyksen. Tällä kertaa välähdys on näkynyt Thustmasterin tuotesuunnitteluosastolla, jossa on poistettu Thrustmasterin ongelmista suurin: yhteensopivuus.

Idean kauneus on tämä: WCS II:een saa ladattua ASCII-tiedoston, joka määrittelee paitsi WCS:n nappulat myös FCS:n nappulat käyttäjän haluamiksi ja näppäinmakrot onnistuvat tietysti myös.

Eikä lysti lopu tähän: WCS:n takana oleva keinukytkin mahdollistaa sen, että joka nappulaan saa kolme toimintoa! Kaasu on oma lukunsa. WCS II ymmärtää kaksi tyyppiä. Ykköstyypissä kaasua nostetaan ja lasketaan yhdellä näppäimellä, niin kuin plus- ja miinus-näppäimillä. Kakkostyypissä kaasua säädellään esimerkiksi numeronäppäimillä tyyliin 1, 2, 3, 4, 5 ja niin edespäin. Koska mukaan saa vielä jälkipolttimen staget, on kaasunohjelmointi projektin monimutkaisin osuus.

Joustavan ohjelmoitavuutensa ansiosta sekä FCS että WCS II ovat yhteensopivia ihan minä tahansa simun kanssa, vanhan, nykyisen tai tulevan. Tai vaikka NetHackin kanssa, jos keksii miten kaasukahva siihen muka sopii.

Ainoa mahdollinen ongelma on se, että tulitusnappi ykköstä lukuunottamatta ohjelmat käsittävät kaikki muut nappulat näppäinkoodeina. Muun muassa 'Prosen Knights of The Skyssä pommien pudotus aiheutti ongelmia, sillä jos joystick on kytketty päälle, eivät pommit enää putoakaan näppäimestä. Mitähän järkeä moista on aikoinaan tehdä?

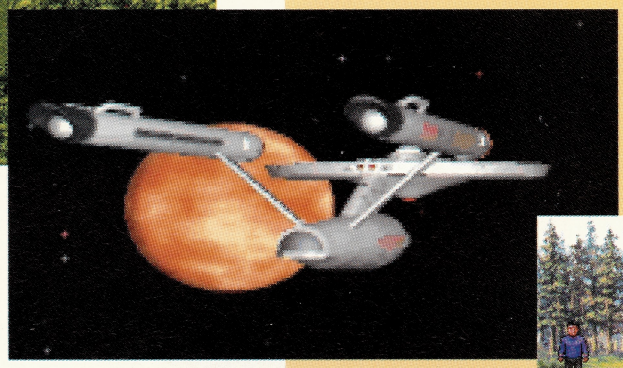
Muuten toiminnassa ei ollut valittamista. X-Wingissä oli kiva vain napin painalluksella boostata kilpiä ja samantien tasata ne, Falconissa vain näppäimen painalluksella lensi kaksi soihtu- ja silppupakettia ja eiköhän idea jo selvinnytkin... Sataprosenttisen pehmeästi ei kaikki toimi, eli koko combo ei herää heti toimintaan. Herätyksen sain aina aikaiseksi napsuttelemalla kepin nappuloita.

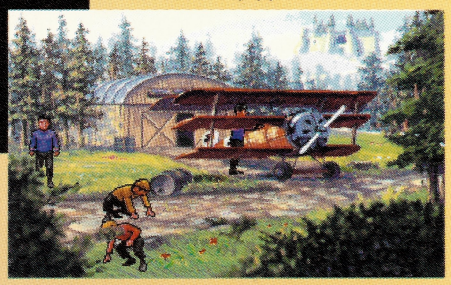
Mark II:n kahdella analogia/digitaalikytkimellä saa FCS:n toimimaan myös niin kuin ohjelma alunperin on halunnut. Tällöin tietysti eivät omat keppimääritykset toimi.

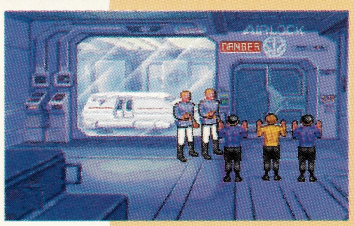
Hinnanoususta huolimatta WCS II on sen väärttikin, mikäli lironunohtamaa löytyy vähän yli tonni.

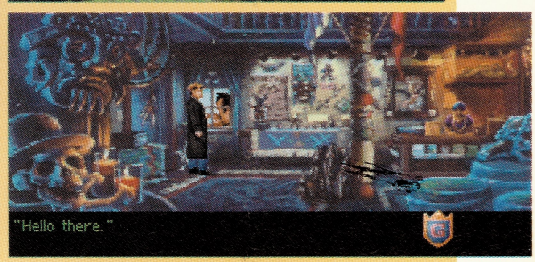
Weapon Control System II maksaa 1150 markkaa ja sitä tuo maahan esimerkiksi Toptronics Ky, puh. (921) 546 666.

Nnirvi









Lyhyesti

■ Microprosen työnimellä Star Masters kulkeva strategiapeli tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden valloittaa koko universumi. Oman rotunsa voi valita lukuisista vaihtoehdoista, joilla on kaikilla poikkeavat ominaisuudet.

■ Seuraava Interplayn Star Trek -peli on Star Trek:Jugdment Rites. 25th Anniversaryn tyyliin toteutetussa 8 jakson pelissä on muun muassa kolmitaso-Fokker vastaan Enterprise ja muuta kiehtovaa. Jämerä demo löytyy Pelit-BBS:stä.

■ Sierran Gabriel Knight kuljettaa pelaajan vaihtoehtomaailmaan, jossa pahat oliot ovat todellisia. Gabriel on vähän räjähtänyt Shadowhunter, joka yrittää selvittäää rituaali-voodoomurhien salaisuutta. Pitkä pelattava demo Pelit-BBS:ssä.

■ MicroProsen Across The Rhine on toiseen maailmansotaan sijoittuva tannkisimu, jossa käydään uudelleen kuuluisat tankkitaistelut Normandian maihinnoususta Berliinin kukistumiseen.

■ Goal! ilmestyy PC:lle jouluksi Virginiltä, joka muuten on muuttanut nimensä muotoon Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited. Saapa olla edelleen kuitenkin Virgin.

■ Ocean on dumpannut suunnitelmansa Universal Monsters -pelistä. Sitä ei siis tule.

■ SuperNintendon pelit Alien 3 ja Krusty's Fun House kääntyvät Amigalle ja PC:lle Virginin voimin. Jouluksi lupaavat. Amigalle ja ST:lle kääntyy myös Bart versus The World, joka on jotain tasohyppelyn ja actionin väliltä.

■ Jurassic Parkin pitäisi pelinä ilmestyä lokakuussa Oceanilta. Se myöhästyy siis jälleen.

■ Gametek lisää Macintoshin ja CD-ROMin tuotevalikoimiinsa.

■ Wild Bill Stealeyn lisäksi MicroProse on menettänyt myös Sid Meyerin, joka tekee pelejä nykyään oman firmansa nimissä ja muillekin kuin 'Proselle.



"Red Five, I'm going in!"

Lasersotaa Megazonessa





Megazonea pyörittävät Juha-Pekka Jaatinen, Antti Hannikainen ja Roippa.

eli Kuka Ampui Päätoimittajan?

●● Megazone on Helsingin Itäkeskuksessa sijaitseva lasertaisteluhalli, jonka esikuvia löytyy maailman metropoleista useampia, pohjoismaista tosin vain yksi. Toimivin laserasein varustetut joukkueet saalistavat pisteitä pimeässä nurkkia ja notkelmia vilisevässä hallissa.

Ja nyt on siis Suomikin astunut laseraikaan. Kahdeksalle Pelit-lehteläiselle tarjoutui tilaisuus tunnin ajan leikkiä sotaa sellaisilla leluilla, joiden rinnalla takavuosien laserpyssyt a la Lazer Tag kalpenevat.

Me terminaattorit

"Give me a plasmalaser of the 64 milliwatt range". Pelaaja saa futuristisen näköisen haarniskan, jossa on osuman haistavat sensorit rinnassa, selässä, olkapäissä ja aseessa. Osuma selkään tai rintaan aiheuttaa pelaajan sammumisen 10 sekunniksi, ase tai olkapää sammuttaa aseen viideksi sekunniksi, mutta pelaaja on pisteenarvoista riistaa. Kolme osumaa peräjälkeen aseeseen tai olkapäähän sammuttaa myös 10 sekunniksi. Lisäksi jokainen voi kerran tuhota viholl..vastus..eriväri-sen kanssapelaajan tukikohdan.

Ja tietysti asuun kuuluu vähän kolhon näköinen laserpistooli. Mikä parasta: aseesta **todella** lähtee näkyvä punainen lasersäde! Itse asiassa aseesta lähtee kaksi sädettä: näkyvä laser tähtäyksen ja visuaalisen efektin vuoksi ja infrapunasäde, johon sensorit reagoivat.

Kollaa kestää

Kymmenien taistelujen arpinen veteraani Ossi pitää märkäkorville taktiikkaluentoa, "kun olen, meinaan, ennenkin ollut". Megazonen toimitsijat onneksi herättävät kommandojoukot ja ohjaavat meidät kiskojen alle käyntiinpistämistä varten.

"Energize!" Kahdenkymmenen sekunnin jälkeen kytkeytyy taisteluvarustus päälle, joten sekä vihreät että punaiset viuhahtavat suojiin. Hyvin pian ensimmäiset punaiset säteet jo halkovat savua ja pimeyttä, ja muutama reipas kirosana tahdittaa jymisevää teknotaustamusiikkia.

Ensimmäinen 20 minuuttia soditaan loppumattomilla ammuksilla ja -elämillä. Tunnelma on lievästi sekava. Sala-ampujat poimivat varomattomia taistelijoita, jotkut ampuvat omia ja toimitsijoita, paikasta toiseen säntäillään, väijytetään ja annetaan palaa. Puitteet ovat erinomaiset: Megazonen 700 neliömetrin sotatoimialue on täynnä irtoseiniä, rengaspinoja, reikiä seinässä ja on vieläpä pimeä, savun täyttämä sekä musiikkia tulvillaan. Halli on ehkä vielä vähän ahdas (700 neliötä), mutta laajenee lähitulevaisuudessa.

"Ei jäädä tuleen makaamaan!", kannustaa punainen Talasmaa kolmen vihollislaserin nalkkiin jäänyttä minua. Onnekas laukaus sammuttaa Kasvin, joskin ylivalon nopeudella kiitävä Ossi tekee minusta viiden sekunnin asevammaisen.

Sotiminen on fyysisesti vaativaa. Lihakset lallattaa ja maitohappo kirnuuntuu voiksi öljyten lihakset niin, että jalat alkavat nuljua alla. Elokuvafriikkien repliikkilainat muuttuvat hastalavistababyistä vinkuvaksi huohotukseksi (elokuvasta Juokse tai kuole).

Mopoja kun olemme, minkäännäköistä järkevää taktiikkaa ei noudateta. Vihollisen tukikohdan "räjäyttäminen" unohtuu suurimmalta osalta lasersotureita.

Maailman pisin 20-minuuttinen päättyy aikanaan, ja oudon väsyneen ja märän näköinen joukkio konttaa pikku tauolle.

Seuraava erä tuo säännönmuutoksen: jokaisessa aseessa on vain kolmekymmentä laukausta, jonka jälkeen se on käytävä lataamassa jommassa kummassa alueen päässä sijaitsevista latauspaikoista (joita täytyy käyttää vuorotellen). Mopoja kun olemme, loppumattomat elämät päätetään pitää.

Nyt ammuskelun tempo laskee vähän ja onpa sekasortoisessa menossa näkyvissä jo jonkinnäköistä taktikoinnin poikastakin. Vihollistukikohtiakin





Mr. MEGAZONE

Patrick Holmes

●● Megazonen "isä" Patrick Holmes oli käväisemässä Suomessa katsastamassa Suomen esikoistaan. "Olen luonut Megazonen siksi, että pelaajilla olisi hauskaa. Minun itsenikin on pakko pelata, jotta tietäisin, olenko onnistunut", totesi Holmes ja antoi Ossille kunnian päästä pelaamaan kanssaan.

muistettiin käydä tuhoamassa. Suurin osa piti jälkimmäistä taistelumuotoa mielekkäämpänä.

Kun pöly laskeutuu...

Kunnon hi-tech-henkeen panssarit purkavat pistetilastonsa automaattisesti, kun taistelutantereelta poistutaan. Myöhemmin saamme henkilökohtaiset pistetilastomme, josta näkyy kuka ampui, ketä ja mihin. Ossi oli paras, Ossi onkin veteraani. (Minä olin toiseksi huonoin).

Tässä vaiheessa Megazone-tarinaa jokainen kunnon älykäs journalisti perinteisesti heittää jotain terävää sodan leikkimisestä samaan aikaan kun sota riehuu Bosniassa. Olisinpa minäkin älykäs. Minusta kun Megazone on harvinainen lintu: hauska ja mielekäs kuntourheilumuoto.

Nnirvi

PS. Varsin moni testiin osallistuneissa näkyy vieläkin Megazonesssa. Jäsenkortteineen.

Testattu: Sari, Josku, J.J.J., Kaitsu, Tuija, Ossi, Nnirvi, TJ.

Megazone on avoinna klo 12–23. 20 minuutin pelin saa ruuhka-aikana (klo 16–21) 35 markalla, ruuhka-aikojen ulkopuolella 30 minuutin pelin 45 markalla. Suurten ryhmien kannattaa varata aika etukäteen. Päälle tummat vaatteet ja lenkkarit sekä rahaa limuautomaattia varten. Megazone on Helsingin Itäkeskuksen uudessa osassa, Turunlinnantie 2, puhelin (90) 343 3347.

Toteutus
Visuaalisesti erittäin vaikuttava, äänipuoli koostuu elokuvarepliikeistä, kiroilusta, huohotuksesta, menevästä musiikkitaustasta ja aseen vingahduksista.

Kynnys
Juuri täysi-ikäisyyden saavuttanut pitänee lapsellisena, sekä nuoremmat että vanhemmat ovat innosta sekaisin minuutissa.

Yhteenveto
Helvetin hauskaa. I'll be back!

PELIT HUIPPU

95

Patrick Holmesilla on takanaan oman kertomansa mukaan tuhansia pelituntuja, joten olinkin melko jännittynyt pelin alkaessa. Onneksi sentään pääsin samalle puolelle, vastassamme oli kolme italialaista.

Peli alkoi. Minä parinkymmenen pelin kokemuksellani otin jonkinmoisen asennon ja valmistauduin nopeaan pyrähdykseen oman puolemme päämajan luo. Patrick puolestaan rentoutui silminnähden.

Holmesilla on oma jännä pelityylinsä: hän pelaa rauhallisesti, mutta taktikoi koko ajan ja ilmestyy vihollisen selkään kun tämä sitä vähiten odottaa. Toisin kuin muutamille suomalaisille hänelle ei yksi voitto tai tappio merkitse enää mitään. Hän nauttii pelaamisesta.

Megahistoria

Laserpelejä oli olemassa jo 1970-luvun lopulla, mutta silloin tekniikka oli vielä lapsenkengissään, esimerkiksi ase painoi monta kiloa ja sotiminen kävi työstä. Tuolloin lasersotapelit eivät saaneet suurta suosiosta osakseen.

1980-luvulla tekninen kehitys oli jo aivan toista ja maailmalla oli kaksi kilpailevaa lasersotayrittäjää. Patrick Holmes liittyi mukaan kilpailuun avaamalla ensimmäisen pelinsä nimeltään Phaser Strike. Phaser Strike oli mukava menestys, mutta yleisö kaipasi lisää, joten paria vuotta myöhemmin hän avasi ensimmäisen Megazonen, josta alkoi 'Zonejen voittokulku.

Megazoneja on noin 200 kappaletta ympäri maailmaa: Briteissä, Yhdysvalloissa, Kanadassa, Argentiinassa, Etelä-Afrikassa, Filippiineillä, Espanjassa, Norjassa, Ruotsissa (avattiin 19.8.1993 eli juuri haastattelupäivänä) sekä Suomessa. Suomeen on tarkoitus saada toinen Zone Tampereelle lähiaikoina.

Muissa maissa Megazone tunnetaan myös nimillä LaserZone, UltraZone ja Zone 3. Euroopassa käytetään nimityksiä LaserZone ja MegaZone.

Itäkeskuksen Megazonea Patrick luonnehtii varsin kivaksi paikaksi. "Briteissä Zonet ovat yleensä noin puolet suurempia, mutta ei tuo mikään pikkupaikka ole", hän toteaa. Hyvänä hän piti myös sitä, että pelaaminen on lähtenyt Suomessa hienosti käyntiin ja hintataso on sama kuin kotomaassa.

Megatulevaisuus

Patrick Holmes kehittää Megazone-järjestelmäänsä jatkuvasti. Jo tätä nykyä 'Zone on teknisesti paras maailman kolmesta merkittävästä lasersotayrityksestä ja kehitys kulkee koko ajan eteenpäin.

Herra Holmes muuttui hieman vähäpuheisemmaksi, kun yritin udella häneltä, mitä uusia ominaisuuksiaa Megazoneen on tulossa. "Aivan uusimmat ideat ovat vielä huippusalaista, mutta sen voin paljastaa, että peli alkaa puhua pian. Jokainen viesti, jonka voi lukea näyttöruudusta kuullaan pian korvakuulokkeista." Kysymystä voivatko saman puolen pelaajat lähettää toisilleen radioviestejä Patrick ei suostunut kommentoimaan. Pikkulinnut kuitenkin visertävät sensuuntaista, joten ans kattoo...

Toinen merkittävä uudistus 'Zone-pelureille on kansainvälinen Zone-purkkien verkko. Sitä pitkin voi saada omat pelituloksensa kotiin talteen ja vertailla eri maiden pelaajien tuloksia. BBS-verkosto mahdollistaa myös kansainväliset turnaukset.

Zone: Itäkeskus

Itäkeskuksessa on rekisteröityneitä "nappinappipelaajia" on 120 kappaletta. Rekisteröityneet pelaajat saavat alennuksia peleistä, lisää tulivoimaa ja ovat vähemmän aikaa kuolleina. Tämän hetken paras heistä, Dodger pitää hallussaan ykkössijaa päälle 30 000 pisteen tuloksellaan. Mieheltä on muuten uponnut harrastukseensa noin kolme ja puoli tonnia.

Suomessa on tällä hetkellä "vain" kaksi joukkuetta ja 700 neliötä tilaa. Kolmas joukkue on tulossa, mutta teknisistä syistä neliöitä ei ole tulossa vielä pitkään aikaan. Toisaalta Itäkeskuksen Megazonea ollaan muuttamassa reippaasti sokkeloisemmaksi paikaksi.

Jossain vaiheessa Itäkeskuksen Zonessa alkaa kovan luokan turnaus, joka saattaa laajeta kansainväliseksi. Ehkäpä jossain vaiheessa näemme Suomi vs. Ruotsi -maaottelun tälläkin saralla.

Mielenkiintoisempia uudistuksia on puolestaan pelin muuttuminen hieman live-roolipelimäisemmäksi, jolloin pelit saattavat kestää tunteja ja jokaisella pelaajalla on omat attribuuttinsa muun muassa tulinopeudessa ja suojissa.

Ossi Mäntylahti





To Be Holder Or Not

●● Odotettu Westwoodin Satumaa tulee kuin sade ja avaa portit 3D-roolipelaamisen puutarhaan. Lue, villi lapsi, lue kauemmaksi, miten Beholder ykkösen ja kakkosen isien uusi lapsi pärjää.

Erotuksena bittikarttapinnoitettuihin virtuaalifantasiapeleihin tyyliin Ultima Underworld, Lands of Lore ei edes yritä olla mitään muuta kuin menevä, huippuunsa yksinkertaistettu 3D-roolipeli. Siis yksinkertainen pelata mutta ei suinkaan ratkaista.

Juonentynkää

Pelin paha on nimeltään Scotia ja hän on noita. Naisia, jotka sekaantuvat mustaan magiaan. Urbanin kaivoksista löytämällään Nether Mask -sormuksella hän pystyy toteuttamaan naisten ikiaikaisen unelman: muuttamaan muotoaan ilman dieettiä ja kirurgin veistä.

Maan valtakunnan kuningas Richard päättää tällöin, että Scotiasta on tullut uhka. Mutta Scotia ehtii ensin, ja yllätyksenä kellensekään tulle ei, että sinun tehtäväsi on parantaa kuningas ja nitistää Scotia. Pelin juoni on siis normaalikaavan versio 1.1a ja peli myös päättyy klassiseen tyyliin, tällä kertaa tosin mielenkiintoisella hämäyksellä, jossa Westwood hyödyntää pelaajan mahdollista kokemusta Beholdereiden lopputaistoista.

Virginiltä saatu betaversio oli sen verran beta, että kun se illan pelailun päätteeksi jo Urbanin kaivoksissa alkoi kieltäytyä yhteistyöstä, meinasi päästä parku. Onneksi peli on jo myynnissä Yhdysvalloissa ja Westwood on kiltti, niin että kunnon versio saapui kuriirilla. Hauska nähdä, moniko lehti tarjoaa betaversiopohjaista arvostelua vakavissaan.



Beholder GLX Sport

Westwood on ensin ottanut yhden kappaleen Beholdereita ja virtaviivaistanut sitä melkoisesti. Tuttua "loiki ja käänny 90 asteen kulmissa" -tekniikkaa on pehmennetty grafiikalla, joskin Westwoodin mainosväite tulevaisuuden enginestä silti huvittaa. Nappeja painellaan ja lattialaattoja kans', joten mitään uuden oppimista ei tarvitse vaivaisten pelätä. Seikkailu sijoittuu eri paikkoihin, joista vain osa on monikerroksisia luolastoja.

Tällä kertaa pelaaja ei luo hahmoaan, vaan valitsee neljästä valmiista, eli tarjolla on maagi, varas, soturi ja herra Tasapaksu. Ryhmän koko vaihtelee yhdestä (vain alussa) kahteen ja kolmeen, sillä seikkailun kuluessa ryhmään sitten liittyy ja siitä eroaa jäseniä (jotka vievät tavaransa mennessään, huom!). Urbanin kaivosten jälkeen ei kokoonpano enää muutu.

Seuraavaksi on Westwood raksinut AD&D-säännöt tai pikemminkin rajoitukset. Statistiikasta on osumapisteiden ja ma-



Loitsujen graafiset efektit ovat varsin näppäriä.





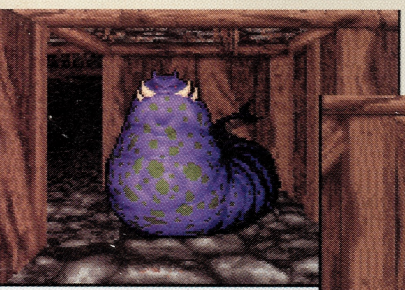
Postpone your celebration hag! I will not permit this travesty!

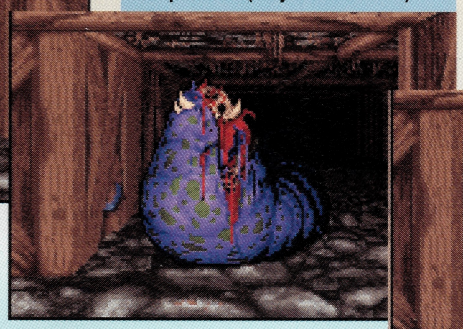
To Be Holder



Amatsooneja ja heidän viehättävä kuningattarensa Jana.

So! You dare challenge the power of Jana, Leader of the Amazons! Tonight, my warrior maidens will feast upon your hearts!

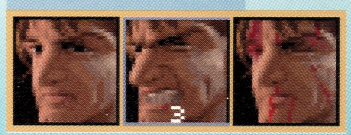


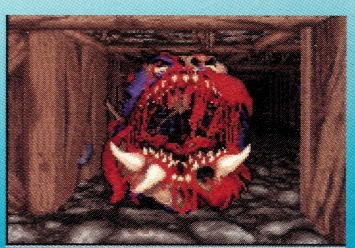


Urban Mining Companya vartioiva lankhor kuolee, kun käyttää päätään (tai jonkun toisen).



Muotokuvat heijastavat kuntoa ja turpiinsaamista.







Automaattikartta näyttää jopa salaovet.

nan lisäksi jäänyt jäljelle vain mahti (voima?), joka määräytyy perusvoiman lisäksi soturitasosta ja käytössä olevasta aseesta, sekä puolustus, joka määräytyy haarniskasta plus tietyistä aseista ja taikaesineistä. Hahmojen taidot kasvavat akselilla soturivaras-maagi, ja jokainen osaa paitsi taikoa myös heiluttaa terästä ilman miinusbonuksia.

Aseita, haarniskoita, sormuksia ja muita käytetään normaalin tapaan ripustamalla ne pelihahmon silhuetin päälle. Poikkeuksellisesti inventaario on sijoitettu ruutuun aina näkyvissä olevana pitkänä strippinä. Esineitä käytetään joko ruudussa näkyvään objektiin (niin kuin avaimia avaimenreikään) tai hahmon kasvojen päällä oikeata hiirennappia painamalla.

Westwood on terästänyt peliä erinomaisella automaattikartalla, joka näyttää myös salanapit ja -käytävät, mikä varmasti pännii puristeja. Me laiskat kartoittajat emme välitä. Järkytys olikin sitten sitäkin suurempi, kun automaattikartta hetkeksi napattiin pois.

...ja hiljaa virtaa veri

Näissä peleissä tietysti miekat viuhuu ja möröt valittaa. Örkinpieksentä sujuu vain napin painalluksella, mitään turhia taktikointeja ei harrasteta. Erilaiset aseet on jaettu pisto-, viilto- ja murskausluokkiin, ja osaan hirviöistä tehoaakin vain tietyntyyppinen ase. (Pelin tappavin ase on (kuulemma) tikku nimeltä Westwood, jonka löytäminen on helppoa, mutta arkusta saaminen ei.)

Kun Beholdereissa iskuja saavat hirviöt vain välähtävät ja häipyvät Olemattomuuteen, Loressa perille osunut isku saa vastustajan reagoimaan asiaankuuluvasti. Hirviöstä purskahtava veripilvi heijastaa aiheutettua vahinkoa ja jääpä kuolleesta hirviöstä verilammikko todistamaan kamppailua. Vieläkään hirviöiden jättäminen oven väliin ei tosin onnistu, eikä kukaan osaa kääntyä esimerkiksi takaa hyökkäävää hirviötä päin a la Dungeon Master.

Nukkumalla voimat ja mana palautuvat, vieläpä varsin ripeästi. Koska aikamääriä ei näy, ei pelaajan tarvitse naureskella viikon nokkaunia. Ruokaa ei kova sankarijoukkio tarvitse lainkaan, ja nuoliakin tulee loputtomasti jostain nuolipyssyllä ammuttavaksi.

Poitsut heittää loitsut

Kolmemetrisen loitsuluettelon asemasta Loressa taikoja on yllättävän niukasti, vain vaatimaton pikku sixpack. Yhden parannustaian lisäksi voi lasauttaa tulipallon, sähköiskun, salaman, jäädytyksen tai kutsua vainajien henget repimään kohteen palasiksi. Muutamasta taikaesineestä ja -sauvasta irtoaa vielä kolmisen taikaa. Joka taian voi heittää neljällä eri voimakkuudella, manamäärän sen salliessa. Lopussapäin on muuten bugi, eli III-



ja IV-tason parannustaiat eivät tehoa liian heikkokuntoisiin tovereihin, heidät pitää herättää I- tai II-tason parannuksella.

Minkä määrässä menettää sen laadussa voittaa: taikojen graafiset efektit ovat kerrassaan hienot ja vaihtelevat voimakkuuden mukaan. Kun ykköstason Mist of Doomissa yksinäinen haamu verottaa vastustajaa, nelostasolla maasta nousee luurankokäsiä ja luuranko heilauttaa viikatteella kelpo vahingot. Perusvirheestään Westwood ei ole päässyt eroon: efektianimoinnin aikana metsässä ei värähdä pajunoksakaan, puhumattakaan että kukaan taistelijoista pääsisi liikkumaan.

Voi kun nättiä!

Westwoodin graafikoita ei ainakaan taidon puutteesta pääse haukkumaan, joten Lands of Lore on korea kuin karamelli. On nättejä välikuvia, juonta kuljettavia näyttäviä animaatioita eivätkä hirviötkään ole yhtään hassumman näköisiä.

Näiden lisäksi tavattomasti on panostettu pikku yksityiskohtiin. Esimerkiksi pikku muotokuvat räpyttelevät silmiään, liikuttavat suutaan puhuessaan, vääntelevät naamaansa saadessaan kuonoonsa ja vahinkojen kasvaessa myös näyttävät väkivallan uhreilta. Urbanin kaivoksissa matkustetaan kaivoskärryllä, jolloin hahmot sanovat "Wheee!" ja hymyilevät onnellisina. Tällaiset söpöt pikku yksityiskohdat todistavat, että peliä on tehty motivoituneena muullakin kuin kuukausipalkalla. Jopa kompassineulan heilumista, loitsujen oppimista ymsyms tavanomaista tapahtumaa on terästetty jollain pikku efektillä.

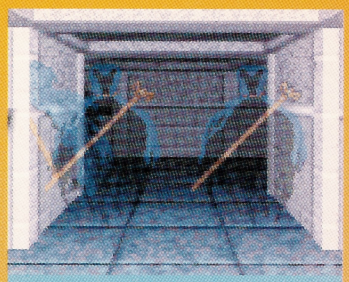
Digitoituja efektejä Lore sisältää enemmän kuin lenkkimakkara jauhoa, ja vaihtelevaa taustamusiikkia en kertaakaan edes harkinnut kytkeä pois päältä. Eli, rakkaat lukijamme, puhumme taas ensiluokkaisesta toteutuksesta.

Entäpä peli?

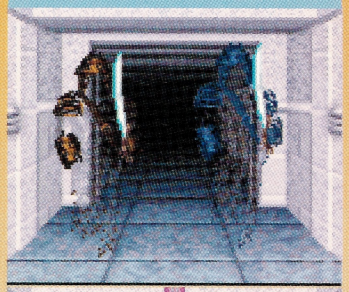
Kaunis grafiikka ja muhkea musiikki on tietysti kiva juttu ja hyvä myyntivaltti, mutta entäpä peli? Saako vähän vanhahtava formaatti pelihimon kuohahtamaan suonissa ja pelaajan valvomaan pitkälle yli aamulehden saapumisen?

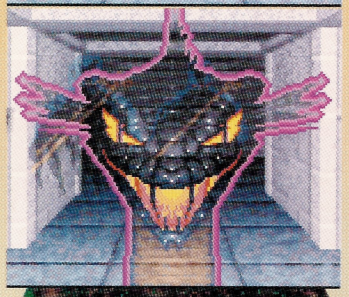
Saa. Minä tahtoisin nukkua, mutta Lands of Lore on kuuma, ja aamuyön tunnit mulle huutaa. Vähäinen intoni pelata EOB III:sta sai minut epäilemään, että olen Underworldien pilaama, mutta voi tytöt, pojat ja syvyyksien Suuret Muinaiset, kyllä Loren kanssa tuli kamppailtua. LoL on sopivan mittainen ja vaikea, ja jaksot alusta aina Catwalk Caven loppuun (noin 80% pelistä) ovat hyviä, vain pari isoa sokkeloa, mutta paljon tiiviitä, tapahtumarikkaita tasoja sisältäviä. Dungeons-osuus oli pettymys: kahden oudon rodun esitaistelijana toimiminen oli kuin Star Trek -pätkän ympäämistä Kauniisiin Pohkeisiin, eli täysin keinotekoisen tuntuista ja juoneen liittymätöntä. Luolastokin oli tylsän sokkeloinen. Kolme lopullista tasoa eli Fortress-osuus muistuttivat hyvinkin paljon Beholdereita ja tuntuivat enimmäkseen keskinkertaisilta. Loppuaistelussa on mielenkiintoinen jekku, johon ainakin Internetin perusteella moni on langennut.

Loren finaalidemo eroaa täysin Beholderin "ruutu tekstiä ja



Valkoisen tornin kuolleisiin ei tehoa teräs, ei taika,
On kuolon aika.







DOSiin" -pettymyksestä: pelaajalle tulee harvinaisen selväksi uroteon sankaruus. Ilmeisesti tekstiruudusta aikoinaan tuli parikin palautetta.

Lands of Lore onnistuu kyllä päihittämään kaikki muut genren pelit (paitsi Dungeon Masterin/Chaoksen, näin on!) kevyesti ja varsinkin Beholder-faneilla tulee olemaan syli täynnä kuolaa. Westwood on julkaissut nyt kolme peliä omissa nimissään (Euroopassa Virginin nimissä) ja alkaa olla harvinaisen selvää, että he ovat tosissaan.

Jäin kyllä ihmettelemään, että mikäs se nimessä mainittu Kaaoksen Valtaistuin muka on?

Nnirvi

PS. Ajattelemisen aihetta antaa Pelit: SSI:n Eye Of Beholder III tuntuu sen verran teknisesti ontuvalta, että se todennäköisesti julkaistiin ennen aikojaan Loren pelossa. No miksi Lore tuli sitten vasta nyt, kun EOB III on ehtinyt myydä jo kuukausia? Ehkäpä siksi, että Westwood saa alkuperäisen pelin kehittäjänä provision kolmosenkin myyntituloista... Näin minä ainakin tekisin.

Westwood/Virgin
PC
Testattu: 486, SB
Grafiikka: VGA
Ääni: Sound Blaster, SB Pro, Gold Sound Standard, AdLib, Roland MT-32/LAPC-1, General Midi or Sound Canvas
Ohjaus: H
Kiintolevy: 17 Mt
Muuta: 2 Mt XMS



Toteutus
Jokseenkin täysin virheetön. Upeaa grafiikkaa, taitavaa äänenkäyttöä, kolmanteen potenssiin viilattuja yksityiskohtia ja pelikin on hyvä.

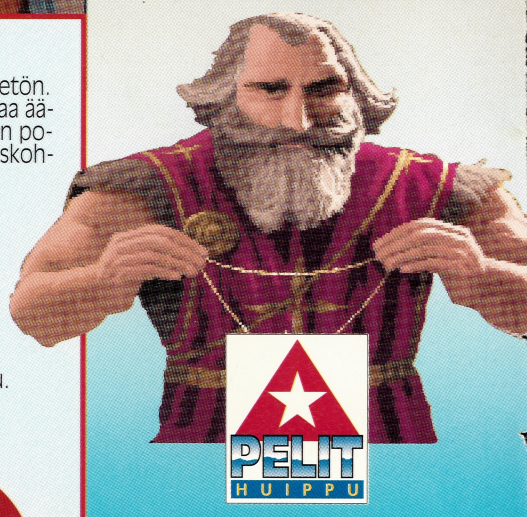
Kynnys
Erittäin helppo päästä sisään.

Yhteenveto
Nautittava rooliseikkailu.

Roolipeli

92



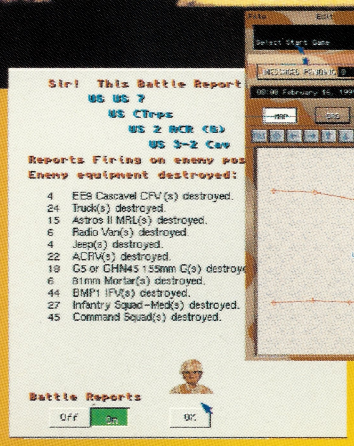


PELIT HUIPPU
DEMO PELIT purkissa
90-1205757

PATRIOT

Operaatio Aavikko-riesa







Saddam Hussein olisi yhä Persianlahden keisari jos amerikkalaiset olisivat hoitaneet sotaansa yhtä huonosti kuin Three-Sixty on hoidellut Patriotia. Hävyttömän keskeneräisenä julkaistu ykkkösversio teilattiin niin pelaajien keskuudessa kuin Pelit-lehden arvostelussakin (kts. Pelit 3/93). Nyt ilmestynyt "parannettu" Patriot yrittää paikata edellisen version pahimpia puutteita.

Loistava taistelusysteemi

Patriotin toimintaidea muistuttaa hyvin paljon saman firman suosittua Harpoonia: käskyt annetaan suoraan yksiköille, jotka toteuttavat ne oman aikataulunsa mukaisesti, eli mitään lautapelimäisiä siirtovuoroja ei ole. Hyvänä ratkaisuna on monista sotapeleistä tuttu heksaruudukko jätetty pois ja harpoonmaisesti koko pelikenttä on vapaasti käytössä.

Patriotin parhaimpia ideoita on toiminta-alueisiin jaettu rintamalinja. Komentosuhteet määräävät pienempien yksiköiden toiminta-alueet, esimerkiksi prikaatin toiminta-alue on jaettu edelleen sille alistettujen pataljoonien toimintoalueisiin. Kaventamalla toiminta-alueita painopistealueilla voidaan lisätä omaa puolustus- tai hyökkäysvoimaa.

Toiminta-alueiden ja yksinkertaisten peruskäskyjen avulla määrätään yksiköiden toiminta ja asema taistelukentällä. Esimerkiksi puolustava yksikkö yrittää pitää alueensa ja vastaavasti hyökkäävä yksikkö hyökkää ja etenee toiminta- alueellansa. Yksinkertaista mutta ideana toimivaa.

So what's new?

Pääasiassa Patriotiin tehdyt muutokset ovat välttämättömiä paikkauksia, jotta ohjelma pyörisi edes jotenkin luvatulla tavalla. Silti parannukset eivät ole alkuunkaan riittäviä, esimerkiksi strategiapeleille niin tärkeät manuaalit ovat edelleen tavattoman huonoja ja sekavia.

Hyvän kuvan tämänkin paikkoversion tasosta saa lueskellessaan levykkeiltä löytyvää 20-kiloista README.TXT-selittelytiedostoa, joka sisältää ennätysmäiset nelisenkymmentä olennaista muutosta ja korjausta manuaaleihin.

Kartta on vieläkin ilmeisesti pelkkä taustakuva, manuaalit eivät puhu maaston vaikutuksesta mitään eikä sitä myöskään pelissä havaitse. Sen sijaan välttämättömät mittakaavat on lisätty, nyt tajuaa automaattizoomissakin tarkoittaako kartan pieni tahra aukiota vai koko tasankoa.

Edelleenkään ei pysty toimintaohjeita katsomaan skenaarion alettua vaan ne täytyy itse tulostaa paperille. Aikaisemmasta versiosta unohtunut ilmatuki on lisätty, samoin tutorial-skenaarioita on nyt mukana jopa kolme kappaletta.

Kiivetty perä edellä puuhun

Patriot on hyvä huono esimerkki pelin suunnittelusta: tekijät eivät ole nähneet metsää puilta. Suunnittelijat ovat ilmeisesti lähteneet pikkuosien näpertelyllä liikkeelle ja ohjelma on muotoutunut siinä sivussa. Sen lisäksi, että näin kehkeytynyt ohjelma on teknisesti ja käyttöliittymältään epäonnistunut, tekijöiltä on matkalla kirvonnut ote pelin ideaan.

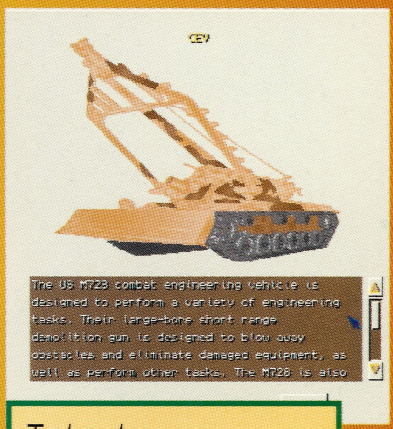
Kahdesti pilatussa Patriotissa riittää epäloogisuuksia, esimerkiksi tykistötulen vaikutukset nähdään tuhottujen jeeppien ja soppakanuunoiden tarkkuudella. Pahimpana mokana ruudulle tulvii nippelitietoa kyllästymiseen asti, mutta silti yleiskuva tilanteesta on jää hyvin epäselväksi.

Pelaajan toimintavaihtoehdot ovat vähintäänkin rajoittuneet: Skenaarioissa on toiminta-alueet määritelty, yksiköt käskytetty valmiiksi ja lisäksi ne alkavat yleensä kontaktitilanteesta. Uudelleenryhmittymisiä ei pahemmin suoriteta kun vihollinen painaa päälle, Patriotin kehnolla käyttöliittymällä sitäkin vähemmän.

Tämä parannettu versio ei tyydytä alkuunkaan. Käyttöliittymän ja pelimoottorin pahimmat puutteet on korjattu, mutta täydellisen remontin sijasta on tyydytty paikkailuun. Hyvistä ideoistaan huolimatta Patriot versio 1.1 on keskeneräinen, tahmainen, epäselvä ja käyttäjäepäystävällinen strategiapeli.

TJ Talasmaa

Three-Sixty Pacific
PC
Näyttö: Super VGA (VESA-ajuri vaaditaan)
Ääni: Adlib, Sound Blaster
Ohjaus: H
Kiintolevy: 8 Mt
Muut laitevaatimukset: 386sx, DOS 5.0 tai OS/2 2.0, 4 megaa muistia
Testattu: 486, SB



Toteutus
Täysin surkea ja keskeneräinen peli on nyt enää vain kehno ja keskeneräinen. Pysyy sentään pystyssä.

Kynnys
Epäselvä peli huonolla käyttöliittymällä ei kiinnosta, ei sitten millään.

Yhteenveto
Mikäli Three-Sixty jaksaa vielä yrittää, kannattaa odottaa versiota 2.0.

Strategiapeli

50





Ei mitään uutta luolastoissa

Kun Dungeon Master aikoinaan lävähti pelikauppojen hyllyille, alkoi uusi aikakausi 3D-roolipelien historiassa. Klooneja on ilmestynyt vuosien saatossa ihan kohtalainen määrä, jotkin niistä jopa hyviä, mutta ainoa alkuperäistä DM/Chaos-parivaljakkoa parempi on yhä vain Ultima Underworld -duo, vaikkei olekaan ihan samaan pelilokeroon jaoteltavissa.

Uusimpia yrittäjiä perinteisessä liikutaan-askel-kerrallaan-sarjassa on ICEn julkaisema Abandoned Places 2, joka yrittää saavuttaa pelikansan hyväksynnän samoin eväin kuin Black Crypt: perusluolaseikkailua ilman mitään uusia innovaatioita, mutta hyvin toteutettuna.

Teknisesti tarkastellen pelikotelon lupaukset eivät ole täysin perättömiä. Grafiikka on kaunista 64-väristä, musiikki hyvää, installointisofta nopein näkemäni ja peli käyttää korpuilta pelatessa omaa trackloaderia ja tukee neljää levyasemaa.

Ääniefektit ovat funktionaalisia, mutta eivät kovin erikoisia: liekkien loimotus kuulostaa siltä kuin viereisessä tunnelissa työnneltäisiin täyteen lastattua malmivaunua, veden vieno liplattelu on ylidramaattista kohinaa ja sitä rataa. Äänet eivät edes vaimene esteissä, joten kolmemetrisen kiviseinän takana edestakaisin tepasteleva luurankosoturi aiheuttaa infernaalista melua. Levynvaihtorumba on yhdelläkin levyasemalla vähäistä, ja peli pyörii loistavasti ilman mitään turbottua hirmua.

Juoni onkin sitten taas on mitä on, eli nyt korvat hörölleen: neljäsataa vuotta sitten Bronagh (paha) väkivaltaisesti poistettiin Kalynthian (sankareiden kotimaa) väestörekisteristä. Mutta ah ja voi, Bronagh oli helppo pala verrattuna luojaansa, mahtavaan Pendugmahleen, joka nyt on päättänyt kostaa suojattinsa kuoleman Kalynthialle ja sen asukkaille. Neljä seikkailijaa tarvitaan pelastamaan maa varmalta tuholta palkkionaan maine ja kunnia, vaikka itse asiassa kaiken joutuu taas tekemään mystinen suojelusenkeli, joka tarkkailee ryhmän toimia lasiseinän läpi...

Uusi peli, vanhat kliseet

Beholder-sarjan peleistä käännetyn näköinen ja -oloinen hahmonluontiruutu on itse yksinkertaisuus: valitaan suurehkosta valikoimasta naamataulu, joka vähiten ärsyttää, annetaan hahmolle nimi ja ruuvataan ominaisuudet mieluisiksi.

Yleisestä kaavasta poiketen hahmoluokkia on vain kaksi: taistelija ja maagi. Taistelijat ovat lukutaidottomia lihaskimppuja, joiden toimenkuvaan kuuluu kevyen luokan ökköjen jaloista pois läiskimisen ohessa kuormajuhtina toimiminen sekä iskujen ottaminen vastaan. Maagit taasen ovat hahmoluokista se älykkäämpi osapuoli, vaikkeivat he luonnollisestikaan osaa käyttää sellaisia monimutkaisia mekaanisia laitteita kuten pitkämiekka tai ketjuhaarniska. Ne toki saa esineestä riippuen käteen tai puettua ylle, mutta suurin osa haarniskoista menettää yllättäen suojaustehonsa maagien yllä eikä taikurien miekkakäsi enää kohoa minkäänlaiseen iskuun. Realismi on siis tuntematon käsite, jos fantasiamaailmassa nyt voi sellaisesta puhua.

Pelkällä maagiporukalla tulee hyvin toimeen. Sinne tänne on kyllä ripoteltu alueita, joilla oleillessa taikuus ei toimi, mutta maagit voivat etukäteen varautua tilanteeseen luomalla itselleen varaston molotovin cocktaileja ja myrkkypulloja.

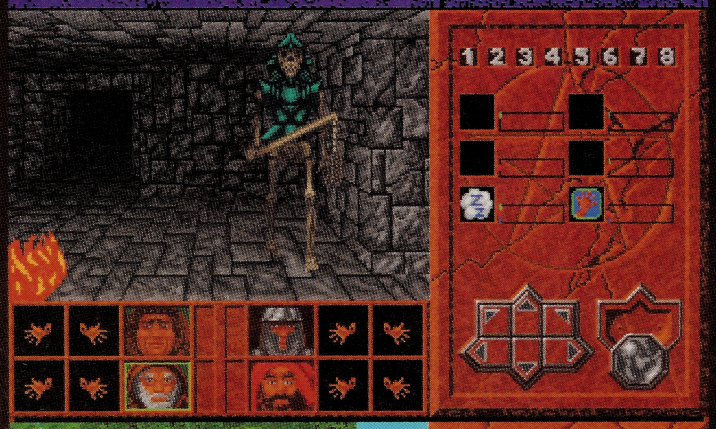














Magia jyllää

Taikuus jakautuu kolmeen ”sphereen” (taikakehään?), joista yksi on keskittynyt taisteluun, toinen parantamiseen ja kolmas on kahden edellisen välimuoto (noin suunnilleen). Spherellä ei suurta merkitystä ole, koska jokainen maagi saa lopulta käyttöönsä samat taiat, mutta spherestä riippuen eri järjestyksessä. Taioista saa joka maagilla asetettua yhden valmiusasemiin maagin tyhjään käteen, josta sen voi klikata matkaan nopeasti ilman taikalistan selausta – todella kätevä apu hätätilanteissa.

Omaperäisiä taikoja löytyy tasan yksi. Se luo illuusioseinän joukon eteen, jolloin mutkan takaa ilmestyvä vihamielinen elämänmuoto ei välttämättä näe seikkailijoita. Loput n+1 taikaa ovat niitä tavanomaisia seitsemällä teholuokalla. Tuleen liittyvät taiat yleensä jättävät maaston tai luolan lattian palamaan joksikin aikaa, antaen hieman suojaa hyökkääviltä hirviöiltä ja täyttäen ilmastoimattoman luolan käristyneen turkiksen/lihan/muun orgaanisen yhdisteen viehkeällä tuoksulla. Hauskan bugin ansiosta paikat jäävät joskus palamaan hamaan iäisyyteen asti, mikäli välittömästi taian loihtimisen jälkeen vaihtaa luolakerrosta.

Maagit oppivat taikuuden saloja tasonkasvun tahdissa ilman mitään välitreenejä ja saavat kaikesta taikomisesta lisää kokemuspisteitä. Kun maagin ensimmäisiä taikoja on ”create food”, onkin mielenkiintoista lähettää seurue metsään kuukaudeksi taikomaan ja syömään. Tuloksena ryhmä koostuu kovan luokan maageista ruppuisten taistelijoiden seurassa.

Rahaa saa loputtomasti samantapaisella systeemillä: luo taialla säkillisen maagisia juomia ja myy ne kaupoissa. Näiden suunnitteluvirheiden hyödyntäminen vaatii kyllä yli-inhimillistä kärsivällisyyttä homman hitauden takia.

Tunnelman tuhoajat

Tällaisissa peleissä yleensä vastustamatta tulee vahva ”being there” -fiilis. AP2:ssa sitä on tehokkaasti onnistuttu tuhoamaan pelin tavalla ilmoittaa luolissa olevista epätavallisuuksista. Sen sijaan, että huoneisiin edes niihin astuttaessa ilmestyisi näkyviin jotain, on kaikenlainen graafinen ilmaisu tylysti jätetty erikoistapauksista pois. Maisemaikkuna vain mustaksi ja siihen tekstillä lyhyt kuvaus tapahtumasta tai ympäristöstä. Tutut seinäkirjoituksetkin loistavat poissaolollaan. Puutteellisen presentaation syynä ei voi olla levytilan loppuminen kesken, koska peliin on kyllä saatu ahdettua täysin mitäänsanomaton alkudemo.

Sama tyyli jatkuu muuallakin: turhaa tauhkaa on lisätty sinne, missä sitä ei tarvittaisi ja oleellisuuksia on estottomasti dumpattu. Tavaroita ei voi heittää hyökkäävän hirviön nivuksiin, arkkuja ei saa nostettua irti maasta, ja eikös vaan jokaisessa löytyvässä arkussa ole kiinni pultattuna hurjasti rekvisiittakamaa, jota ei saa mukaansa.

DM:n hiipuvat soihdut ja vaihteleva valo, vaikka eivät pelin kulkuun paljoa vaikuttaneetkaan, loivat tehokkaasti tunnelmaa. AP2:ssa valo toimii tyyliin päälle/pois, ja kaikki muukin on hutiloiden ohjelmoitua. Tämän täytyy olla ensimmäinen peli, jossa kuollutkin maagi voi saada kokemuspisteitä siitä, että omat kaverit seisovat keskellä hänen sytyttämäänsä tulipaloa... Vihollisetkin voi hyydyttää unitaialla ja pahoinpidellä, vaikka he olisivat taistelun jäljiltä jo hajoamistilassa. Ja taas ropisee xp:tä.

Edellisistä syistä johtuen taikojen tehokkuus on hyvin nopeasti pahassa epäsuhteessa vihollisten kovuuteen. Hirveät hirviöt lakoavat kuin tyhjää vaan maagien täyslaidallisen edessä, onneksi ne sentään pahenevat pidemmälle ehtiessä. Pelitestaajien ammattitaito joutuu kuitenkin pakosti kyseenalaistetuksi.

Vaikka olenkin antanut pelistä varsin negatiivispainotteisen kuvan, on turha luulla että se olisi täysi pohjanoteeraus – paremminkin sitä kuvaa pelimaailmassa jo melkein kirosanan statuksen saanut adjektiivi ”keskinkertainen”. AP2:ssa on lupausta, mutta tällaisenaan myös niin paljon parantamisen varaa, että peli kannattaa tsekata ainoastaan, mikäli on heikkona lajityypin edustajiin.

K. Veijalainen

ICE
Amiga
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 4,2 Mt
Muuta: vaatii megan muistia
Testattu: A500 3 Mt + kiintolevy

DEMO PELIT purkissa
90-1205757

Toteutus
Teoriassa hyvä, mutta buginen.

Kynnys
Systeemi vaatii totuttelua DM-veteraaneilta, muuten helppo pelata.

Yhteenveto
Ideoinniltaan heikko, hyvä grafiikkainen luolatemmellys. Addiktion aiheuttava ”se jokin” puuttuu.

Roolipeli

74



Ruuti palaa rutiinilla

Strategiapelien tehotuottaja SSI:ltä on ilmestynyt jälleen uusi rutiininomaisesti kasattu sotapeli. Clash of Steelissä pelataan toista maailmansotaa uudelleen, tällä kertaa kuudessa eri skenaariossa. Kaikissa skenaarioissa toimitaan koko Euroopan mittakaavalla, mutta eri vuosina ja siten myös eri alkuasetelmista lähtien.

Pelaaja voi johtaa joko liittoutuneiden tai akselivaltojen sotatoimia. Saksan, Englannin, Yhdysvaltojen ja Neuvostoliiton lisäksi mukana ovat myös pienemmät kansakunnat, esimerkiksi suomalaisten kolmella armeijalla voi yrittää kolkutella Leningradin portteja. Saksan puolella pelattaessa kontrolloidaan kaikkia Saksan ja sen liittolaisten yksiköitä, liittoutuneiden pelaaja voi halutessaan jättää puna-armeijan koneen hoidettavaksi.





Metalli kolisee

Alkuvaikutelma Clash of Steelistä herättää kiinnostuksen: pelkän maasodan hanskaaminen ei riitä, on myös hallittava tuotantopisteitä antavat laivasaattueet ja niitä vainoavat sukellusveneet sekä huolehdittava kaupunkien, öljykenttien ja kaivoksien suojelemisesta. Myös tekniikkapuolta on kehitettävä sijoittamalla kehityspisteitä esimerkiksi Stalinin urkujen, suihkuhävittäjien tai muun ylivoima-aseen kehittämiseen. Onpa mukana vielä poliittinen pelikin neutraalien maiden sotaan vetämiseksi.

Sotatoimia käydään monista sotapeleistä tutulla heksapohjaisella kartalla, jossa siirretään armeijoiden ja armeijakuntien kokoisia yksiköitä. Pienempi kartta koko Euroopasta näkyy ruudun alalaidassa, ja yhdessä pääkartan kanssa nämä antavat hyvän kuvan kokonaistilanteesta. Myös merialuekartat ja huoltokartat ovat toimivia ja erittäin selkeitä.

Käyttöliittymä on vielä hiomaton: vahingossa käynnistyvä automaattivieritys, paikoitellen räikeät tekstivärit sekä läpi pelin vaihteleva tyyli käyttöliittymän toteutuksessa haittaavat muuten tyylikkäästi toteutetun Clash of Steelin pelaamista.

Kimble, Afrikantähti, Clash of Steel...

Lupaava alkuvaikutelma lässähtää ikävästi: Clash of Steel ei ole sotastrategiapeli, tässä simuloidaan noppapeliä joka muistuttaa epäilyttävästi Europe Aflame -nimistä lautapeliä. Lautapelin tuntua on pyritty jäljittelemään mahdollisimman tarkkaan, jopa niinkin pitkälle että laivastot ja armeijat tuntuvat lähinnä "nappuloilta" eikä yksiköiltä.

Myös pelin säännöt ovat paljon yksinkertaisemmat kuin olisi tarpeen, takakannen lupaamat hienot strategiakuviot pelkistyvät hyvin simppeleiksi taulukoiksi ja nopanheitoiksi. Esimerkiksi laivanappula voidaan siirtää jotain merta kuvaavaan laatikkoon, ja mikäli vastustajalla on sukellusvene vastaavassa laatikossa, tapahtuu tietyllä todennäköisyydellä kohtaaminen. Poliittinen peli, aseiden kehittäminen ja strateginen pommittaminenkin ovat pelkkiä prosenttitaulukoita. Lautapelimäisen tunnelman viimeistelevät ruudulle tulevat noppa-animaatiot "heitoista".

Välillä myös tuntuu siltä, että pelaaja kulkee tiukasti pelinteki-

jöiden ja historian määräämässä urassa vailla todellisia vapausasteita. Miksi esimerkiksi sotatoimet loppuvat pakosti vuonna 1945?

Ei saa kurkkia!

Parin kosmeettisen virheen lisäksi on pelissä yksi paha puute: vihollisen nappulat näkyvät selvästi kun tietokone siirtelee niitä, vaikka pelioptioista on valittu, että tietokonepelaaja pitäisi nappulansa piilossa. Samoin ilmoitetaan selvästi, mitä vihollinen on tuottanut kullakin vuorolla, joten haastetta haluava pelaaja joutuu katsomaan muualle kun kone siirtelee – lautapelitunnelma huipussaan! Ja taaskin puuttuu se aito kaksinpelimoodi, eli takakannen mainostama kaksinpeli tarkoittaa vuorottelua saman koneen äärellä.

Suoranaiset virheet ja pelkistetyt lautapelimäiset säännöt pilaavat paljon Clash of Steelin mahdollisesta potentiaalista. Mutta jos lautapelimäinen tunnelma ei häiritse, on peli muuten enimmäkseen melko hyvin tehty ja tietokonevastustajasta saa ihan kohtuullisen vastuksen.

TJ Talasmaa

SSI
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, Sound Blaster Pro
Laitevaatimukset: 386, 2 Mt muistia
Ohjaus: H, N
Levytila: 2,5 Mt
Testattu: PC 486, Sound Blaster

Toteutus
Miksi ihmeessä SSI on tehnyt tietokoneversion lautapelistä?

Kynnys
Helposti opittava.

Yhteenveto
Toimiva tusinatuote SSI:n sotapelitehtaalta.

Strategiapeli

82

Sivuhuomautus



Pintakuvioita ja Gouraudia.

Kolmiulotteisuuden KOVAT KUVIOT

Seuraa tiivis tietoisku kolmiulotteisen grafiikan iskusanoista ja tyylisuunnista.

Käsite objekti tarkoittaa yhtä kokonaista esinettä, esimerkiksi lentokonetta. Objekti muodostuu polygoneista, eli vaikka lentokoneen siipi muodostuu kolmion muotoisesta polygonista. Kolmiulotteista grafiikkaa käyttävissä ohjelmissa on yleensä mahdollisuus tiputtaa detaljitasoja, joka tarkoittaa yksinkertaisesti sitä, että ohjelmaa käsketään muodostamaan esine yksinkertaisemmin. Löytyy pelin optiovalikoimista.

Vektorigrafiikka (viivagrafikka) tarkoittaa kolmiulotteisten esineiden muodostamista viivoista eli ikään kuin rautalangasta rakennettua mallia. Vektorigrafiikan alkeellisemmissa muodoissa esimerkiksi laatikon takaseinän viivat näkyvät etuseinän läpi. Edistyneemmässä piiloviivamuodossa ei piirretä viivoja, joita katselukulmasta ei näkyisi. Tämä edusti kahdeksanbittisten kotimikrojen suorituskyvyn huippua.

Täytetty (fillattu) vektorigrafiikka eroaa viivagrafiikasta siten, että viivojen rajaamat pinnat on väritetty eikä niiden läpi näy. Valovarjostettuna (ray tracing) pintoja lisäksi vaalennetaan ja tummennetaan kuvitellun valolähteen mukaan (esimerkiksi lentosimussa aurinko). Täytetty vektorigrafiikka on yleisin käytössä oleva.

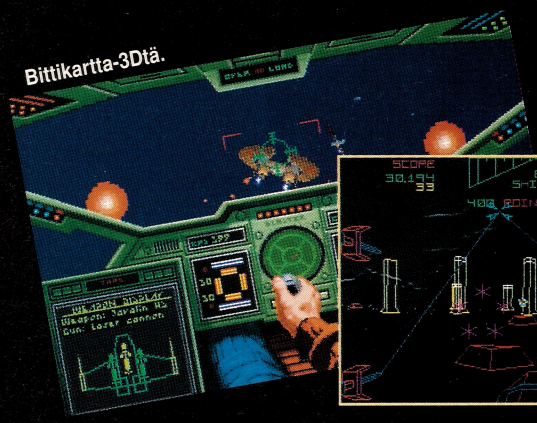
Bittikarttatekniikalla toteutetuissa 3D-peleissä esimerkiksi lentokone piirretään mahdollisimman monessa asennossa. Mitä enemmän asentoja tallennetaan, sen luonnollisemmalta lopputulos näyttää ja sitä enemmän kuluu muistia. Välimatkan mukaan objektia suurennetaan ja pienennetään. Wing Commanderit käyvät esimerkeistä.



Gouraud-varjostusta.



Voxeleita.



Bittikartta-3Dtä.



Viivagrafiikkaa.

Uusinta uutta

Uusin kehityssuunta on pintakuviointi (texture mapping). Objektit ”päällystetään” bittikarttagrafiikalla eli kuvittele vaikka kuutiota, jonka päälle kääritään kuvioitua paperia. Ultima Underworldien lisäksi paras esimerkki on Strike Commander, jossa vektorigraafiset lentokoneet on pinnoitettu näyttämään aidoilta.

Gouraud-varjostus tarkoittaa pintoja, jotka herra Gouraudin matemaattisilla kaavoilla on saatu näyttämään pehmeän pyöreiltä. Menetelmää on yleisesti käytetty aidoissa sotilaslentosimuissa. MicroProsen Harrier Jump Jet on hyvä esimerkki: sekä kone että maasto on tehty Gouraud-grafiikalla.

Voxelit ovat kolmiulotteisesti käyttäytyviä pikseleitä, joka suoraan asiaan harpattuna tarkoittaa Comanche-tyyppistä, erittäin realistista grafiikkaa. Voxelit vaativat todella runsaasti vääntöä ja yleistynevät vasta Pentiumin levitessä koteihin.

Nnirvi



THE LOST VIKINGS™

Näät vinkeät SÄRVIPÄÄT

Eräänä harmittomana päivänä intergalaktinen eläintarhuri päätti kerätä kokoelmiinsa muutaman Maan asukkaan. Kolmen viikingin kopla tuli valituksi ja Interplay sai aiheen uuteen toimintapuzzlepeliin.

Nämä kolme sarvipäistä karjua tunnetaan nimillä Olaf the Stout, Baleog the Fierce ja Erik the Swift. He ovat heimonsa parhaita metsästäjiä, varsinkin yhdessä liikkuessaan, sillä jokaisella on omat erikoiskykynsä. Olaf kantaa kilpeä, jolla hän suojaa itseään ja muita ja jota hän voi käyttää myös jonkin sortin laskuvarjona. Baleogilla on mukanaan niin miekka kuin jousipyssykin ja Erik taas on loistava tasohyppelyn taitaja, joka nopean vauhtinsa ja kovapäisyytensä ansiosta voi puksauttaa paksunkin seinän säpäleiksi.

Aluksi sankarit tömähtävät Tomaattorin avaruusaluksen käytäville ja päämäärä on tietysti löytää kotikylä. Jostain hivenen epäselväksi jääneestä syystä viikingit kuitenkin joutuvat aina muutaman kentän selvitettyään uudelle aikavyöhykkeelle. Niinpä vastaan tulee esihistorian ihmeitä, egyptologiaa, kummallinen tehdas ja sekoseko-maa (Wacky World siis). Maailmankaikkeus aikavyöhykkeineen on somasti jaettu 37 mukavankokoiseen kenttään.

Kentät ovat tasohyppelymäisiä, mutta tasohyppely Lost Vikings ei kuitenkaan varsinaisesti ole. Näin jo senkin takia, että ainoastaan yksi hahmoista hallitsee tasohyppelyn jalon taidon. Osa kentistä vaatii sitä tuttua ja turvallista kytkinten napsuttelua, osassa taas joko sieltä täältä löytyvät esineet tai jopa maan pinnan muodostumat vievät kohti ratkaisua. EXIT-merkin kohdalle täytyy kaikkien viikinkien lopulta päästä. Palkinnoksi hemmot kertovat huonon vitsin ja salasanan.

Nerokkaimmillaan peli on silloin kun tietyn kohdan selvittämiseksi tarvitaan kaikkien kolmen viikingin yhteistoimintaa. Yksi suojaa kilvellä, toinen mätkii vihulaista miekalla ja... kolmas vaikkapa hyppii innokkaana paikallaan ja lopulta ryväyttää edessä olevan kuilun toisella puolella olevat oven auki. Joissakin kentissä taas on selvästi tarjolla kolme eri reittiä, joihin sitten kukin viikinki hortoilee.



Pelaaja ohjaa kaikkia kolmea viikinkiä vuoronperään. Yhdellä nappulalla aktivoituu peruskyky, toisella tietysti toinen kyky: Baleog esimerkiksi heilauttaa miekkaa ja ampuu nuolia. Parilla näppäimellä vaihdetaan kontrolloitavaa hahmoa. Esineet kerätään automaattisesti niiden päältä kävelemällä, neljän esineen inventaarioon pääsee taas tietyllä näppäimellä ja esine aktivoidaan toisella näppäimellä jne. Ilotikkuintoilija tarvitsee pelistä nauttiakseen kahden näppäimen ohjaimen, näppäimistönarkomaani lauennee onnesta.

Viikingit ovat hyvin animoituja ja kentät värikkäitä. PC- ja SNES-versioiden taustagrafiikka on kuitenkin jonnekin kadonnut: pelin taustat ovat yksinkertaisesti mustat. Laiskuuttako? Vieritys on silmäystävällistä ja itse pelattavuus tarkasti testattua ja sujuvaa. Kontrollit vaativat sujuakseen hetken opettelun ja voisivat olla paremmin mietityt, esimerkiksi ilotikun ylös-alassuunnat ovat käyttämättä. SNES-ohjaimen vaikutus näkyy turhan selvästi läpi. (Miksei Amigalle saa Gravis Padia?)

Hitaat levykerutiinit ovat pelin ainoa todella raivostuttava piirre: mönkään menneen ratkaisuyrityksen jälkeen peli lataa joka kerta välikuvan ennen kuin kenttää pääsee uudestaan yrittämään. Seitsemänkymmentä sekuntia ei ole pitkä aika ihmiskunnalle, mutta jumalaton odotus pelihimon kourissa kiemurtelevalle pelaajaparalle. Peli on installoitavissa kiintolevylle, mikä luultavasti ratkaissee kyseisen ongelman.

Lost Vikings alkaa äärimmäisen helpoilla kentillä, joissa pelin perusidea tulee hyvin tutuksi. Missään vaiheessa peli ei vaikeudu liikaa, mikä on yleensä puzzlepelien pahin vika. Uusia pieniä piristäviä lisukkeita tulee esiin pelin edetessä, mikä ehkäisee kyllästymistä. Kiitos salasanojen peli pitää nasevasti otteessa aina siihen saakka kun

viimeinen kenttä on ratkaistu. Toimintapelaajan taidotkin pannaan sopivasti koetukselle, mikä voi aiheuttaa puhtaalle ongelmanratkojalle hermoratakatoa.

Tämä peli on saanut tunnustusta omintakeisesta ideastaan, vaikka se kummasti muistuttaakin etäisesti surullisenkuuluisaa The Humansia. Peli-idealtaan Lost Vikings on simppelimpi, mutta hurjasti hauskempi ja ennen kaikkea sujuvampi. Kerrankin toiminta ja ongelmanratkonta sopivat upeasti yhteen.

JTurunen

Interplay
Amiga 1 Mt RAM
Huomioi lisälevyaseman ja Sega-ohjaimen, installoitavissa kiintolevylle

DEMO PELIT purkissa 90-1205757

Toteutus
Tausta(parallaksi)grafiikka unohtunut jonnekin, mikä vie parhaan graafisen loiston. Vieritys, animaatio, äänet ja musiikki toimivia. Kontrollit olisivat ehkä olleet toteutettavissa paremmin. Hidas levykkeen rouskutus.

Kynnys
Käsikirjaa ei tarvitse, ensimmäiset kentät opettavat kädestä pitäen niin kontrollit kuin muutenkin pelin idean. Salasana jokaisen kentän jälkeen. Ei missään vaiheessa liian vaikea.

Yhteenveto
Äärimmäisen onnistunut toimintapuzzlepeli, jonka nautittavuutta nakertaa jumalattoman pitkä levyaseman rouskutus aina ennen uutta yritystä.

Toiminta/puzzle

90

PELIT HUIPPU



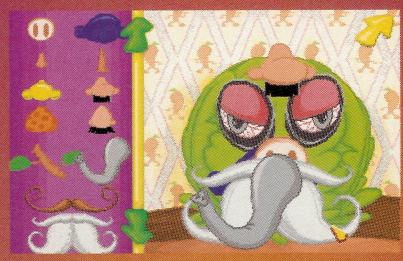
Nalle Karvatassu

Humongous Entertainmentin lastenpelisarja jatkuu uudella sankarilla. Nyt vuorossa on Fatty Bear eli suomalaisittain Nalle Karvatassu. (Eikös Rasvanalle? –toim.huom)

Yön siimeksessä, kun kiltit lapset ovat jo nukkumassa, lelut heräävät eloon ja alkavat puuhailla omiaan. Fattyn emännän Kaylan syntymäpäivä on tulossa ja hän päättää ystävineen järjestää tytölle hienot synttärijuhlat.

Fattya auttavat Molla-Maija ja jänis Pitkäkorva. Mutta mitä useampi kokki, sitä sakeampi soppa: hyvää tarkoittaessaan lelut onnistuvat päästämään Kaylan syntymäpäivälahjan (koiranpennun) karkuun ja ympäri taloa juoksenteleva pentu aiheuttaa kaikenlaista harmia.

Yössä riittää tekemistä. Koiranpentu tulisi ottaa kiinni, ehtiä koristelemaan Kaylan huone ja tehdä vielä synttärikakku tai parikin. Mutta kaiken tämän tohinan keskellä Fatty ehtii itsekin leikkiä.



Keilausta keskiyöllä

Fatty Bearissa riittää Humongousin taattuun tyyliin tutkimista vaikka kuinka. Lähes jokaista objektia klikatessa saadaan esille pieniä ääniefektejä ja animaatioita. Omille pikkusisaruksilleni uusien klikkauskohtien etsiminen oli suurin huvi pelistä.

Toinen erittäin mukava asia on se, että pelissä on pieniä alipelejä. Esimerkiksi kakun voi koristella itse ja pihalla pystyy keilaamaan. Onpa mukana vielä aito pianokin.

Lastenpelille tyypillisesti pelin ongelmat ovat hyvin vähäisiä, mutta mielenkiintoa pitää yllä satunnaisuus. Esimerkiksi kakuntekotarpeet löytyvät milloin mistäkin ja muutakin tavaraa on piilotettu välillä eri paikkoihin.



Taas kerran...

Vaikka lastenpeli-idean uutuudenviehätys ei vaikuta enää, on myönnettävä, että Humongous Entertainment on jälleen kerran onnistunut luomaan loistavan pelin. Fatty Bear on jo teknisestikin mainio: digitoituja ääniä kuuluu joka puolelta, grafiikka on kaunista ja taas vaihteeksi suomalaislapset oppivat pelaamisen myötä kolmatta kotimaista.

Fatty Bear sai suuren suosion muuten niin vähän pelaavien pikkusiskojeni keskuudessa. Ehkä syy on siinä, että Fatty Bear ei ole niin "miehisen mekaaninen" kuin PuttPutt, ja vetosi näinollen naisellisiin tunteisiin.

Aito mielipide: "On mukavaa kun painaa hiiren nappia jonkun esineen kohdalla ja saa esille hassuja liikkeitä ja ääniä. Hauskinta on kakun koristelu, kun siinä voi tehdä mitä vain keksii. Minä tykkäsin pelistä oikein paljon." Ulla, 9 v.

Ossi Mäntylahti

Humongous Entertainment
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, Sound Blaster
Ohjaus: H
Kiintolevy: 12 Mt
Testattu: 486/33, SB



Toteutus
Kaunista grafiikkaa, hienoja ääniä, hyvä kontrollisystemi.

Kynnys
Hiirenkäyttötaito ja hieman englantia.

Yhteenveto
Laadukas lastenpeli.

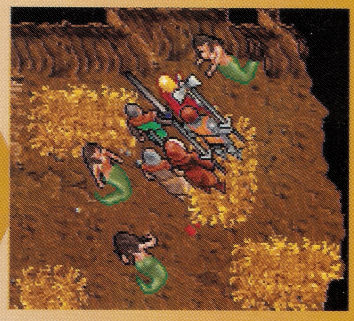
Lapsille

89

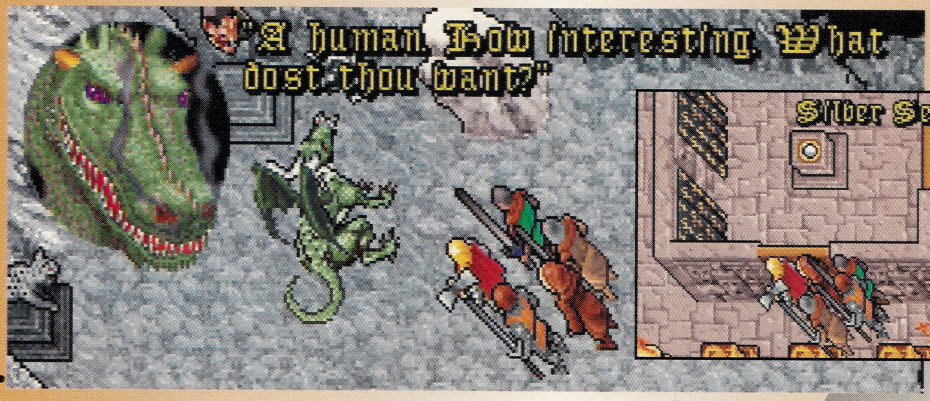
Ultima VII Part II: SERPENT ISLE

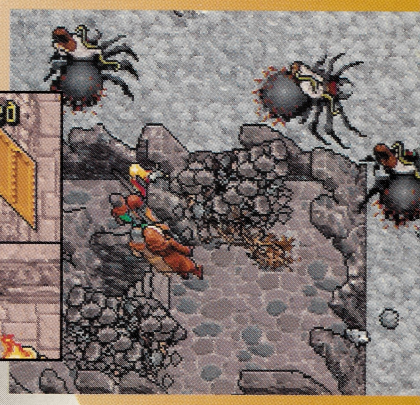
THE SILVER SEED

Avatar aikamatkalla









Kuin salama kirkkaalta Originin taivaalta iskeytyy ultimistien eteen uusi datalevy, joka asettelee Avatarin tielle uusia ongelmia mielenkiintoisen sivujuonen muodossa. Vieraillessaan munkkien saarella sankarimme saa kuulla uudesta löydöstä, jota tutkiessaan hän seurueineen teleporttaa menneisyyteen, jossa Järjestyksen ja Kaaoksen joukot vielä hurmoksessa lahtaavat toisiaan. Koska Avatarin kaulassa kiikkuu tasapainon medaljongi, joutuu hän etsimään kaivatun Hopeasiemenen estäen näin jälleen kerran maailman tuhoutumisen.

Toiveet toteutuvat

Forge of Virtuen tyylisesti Silver Seed päivittää pohjapelin sen uusimpaan versioon, mutta tällä kertaa myös tallennukset kestävät uudistusprosessin tuskat. Itselläni ohjelma pystyi yhtä lukuunottamatta vääntämään kaikki tallennukset uuden koodin mukaiseksi, mikä osoittaa kiitettävää tehokkuutta.

Tärkeimpiin uudistuksiin kuuluvat kuitenkin ehdottomasti uudet näppäinkomennot, jotka parantavat Käärmesaaren pelattavuutta aimo harppauksin. Kauan kaivattu pikaruokintakomento on vihdoin löytänyt tiensä lopulliseen tuotteeseen, ja voi vain ihmetellä, miksei sitä ollut jo alkuperäisessä Käärmesaaressa. Toinen taivaallinen uudistus saapuu avainrenkaan muodossa, johon voi pujottaa kaikki avaimensa, eikä sankari joudu kantamaan muuta kuin renkaan painon. Parasta on kuitenkin se, että kokeilemalla rengasta lukittuun kohteeseen se aukeaa automaattisesti, jos renkaassa on oikea avain. Hyvästi avainten etsintä! Muihin käytännöllisiin pikanäppäimiin kuuluvat vielä ajan vilkaisu (jos kello on mukana) ja lukon tiirikoiminen ilman turhaa repun läpikaivamista.

Menneisyys on ihmeellistä

Tapahtumien tutkiminen sujuu neljän uuden seikkailun maisemissa, jonka lisäksi on vielä löydettävä itse Hopeasiemen maailman pelastamiseksi. Kaikki tehtävät tapahtuvat luolastoissa, joista Avatarin on etsittävä neljä taikajalokiveä sekä useita erityylisiä turboahdettuja varusteita. Vaikka Käärmesaari ei olekaan parhaimmillaan dungeonpelinä, ei moinen pikkuseikka menoa hiljennä, kun vastaan marssitetaan toinen toistaa kiehtovampia ongelmia sekä hirviöitä.

Joista puheenollen, pelissä ilmestyi yksi ainakin minulle tuntematon hirviö, joka saattaa aiheuttaa ongelmia suurina joukkoina. Itse aloitin tehtävät kahdeksannen tason hahmoilla, eikä vastus ollut mitenkään murhaava. Sanoisin, että viidennen tason hahmoillakaan ei homma vielä mene kovin hankalaksi. Ainoa todellinen vaatimus on vilkas ja yritteliäs mieli, sillä jotkin ongelmat saattavat vaatia useamman tunnin sahaamisen ennen ratkaisua. Vaikeustaso on kuitenkin juuri oikeaksi säädetty.

Pelattuaan Hopeasiemenen läpi Avatar on valmis jatkamaan perustehtäviään entistä ilkeämpänä tappokoneena apunaan erilaiset kätevät aseet ja varusteet. Kokoelmaan kuuluvat muun muassa teräshanskat, jotka nostavat näppäryyttä kymmenellä pisteellä ja kirves, joka halkoo vastustajan kalloja 20 pisteen edestä samalla kohottaen taistelutaitoa kympillä. Päällimmäiseksi mukavuudeksi nousee ehdottomasti uusi taikasormus, jonka vaikutuksesta sankarillamme on loppumattomat rehut taikomista varten eli korun jälkeen voi pelaaja heittää hyvästi iänikuiselle ruohojenkeräämiselle.

Täydellisyyttä!

Kokonaisuutena Silver Seed on täyttä rautaa ja parantaa pohjapelin pelattavuutta huimasti. Uudet komennot ja kamat lyhentävät kassien ja reppujen kaivamiseen kuluvaa aikaa antaen pelaajan keskittyä olennaiseen eli itse peliin, Ja vaikkei mukaan tällä kertaa tartukaan Stormbringermäistä massatuhoasetta, jyrää Avatar silti alleen useammat vastaantulijat (itse olin tasolla kymmenen läpäistyäni Hopeasiemenen). Silver Seed täydentää Käärmesaarta loistavalla tavalla, enkä pysty keksimään yhtään hyvää syytä, miksi originaalista pitävä ei voisi sitä hankkia. Pakko-ostos jokaiselle itseään arvostavalle ultimistille.

Tapio Salminen

Origin/EOA
PC
Silver Seed vaatii alkuperäisen Serpent Islen, eikä toimi yksinään.
Kiintolevy: Serpent Isle + 4 Mt
Testattu: 486/66 8 Mt SB Roland

Toteutus
Identtinen ulkoasu Serpent Islen kanssa.

Kynnys
Selvää pässinlihaa Käärmesaaressa viihtyneille.

Yhteenveto
Loistava lisälevy, joka parantaa pohjapelinsä pelattavuutta huimasti. Ovelia ongelmia ja paljon uutta hyödyllistä kamaa.

Roolipelin lisälevyke

PELIT HUIPPU

91

PIENOIS MALLI on uudistunut!

Pieniä ihmeitä maalla, merellä, ilmassa, raiteilla

Nauti tekemisen ja onnistumisen ilosta, harrasta pienoismalleja!

Rakenna kopio unelmiesi autosta tai testaa taitosi laivanrakentajana. Miltä tuntuisi olla siipien sankari ja luoda lentokone? Vai kasaisitko panssarivaunun? Jotkut eivät voi vastustaa junaratojen jännitystä... Pienoismallien maailmassa on tekemistä ja kokemista jokaiselle.





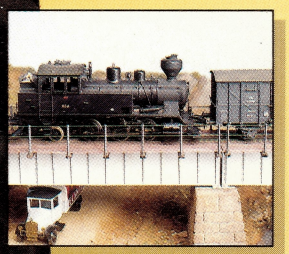
Uudistunut Pienoismalli-lehti on mukanasi ensimmäisestä liimatipasta viimeiseen maalipisaraan

Autot, lentokoneet, laivat, sotilaskalusto. Rakennatpa laatikosta tai omista osista, ensimmäistä tai sadatta mallia, Pienoismalli-lehti antaa maalaus- ja rakennusohjeita ja auttaa Sinua panemaan osat paikoilleen.



Tule mukaan radio-ohjattavien vauhtimaailmaan!

Renkaat ulvoen, lentäen, lipuen... Pienoismalli-lehti esittelee rakennussarjoja ja laitteita, rakentaa, huoltaa ja virittää.



Hyppää kyytiin, pysyt oikeilla raiteilla!

Pienoismalli-lehdestä saat tietoa pienoisrautateiden sähkötöistä, maastonrakentamisesta, laitteista, junista ja vaunuista.

Hyvä harrastus vaatii hyvän harrastelehden. Pienoismalli on sellainen.

SANOMAPRINT ERIKOISLEHDET

Ota rakentava harrastus hallintaan!

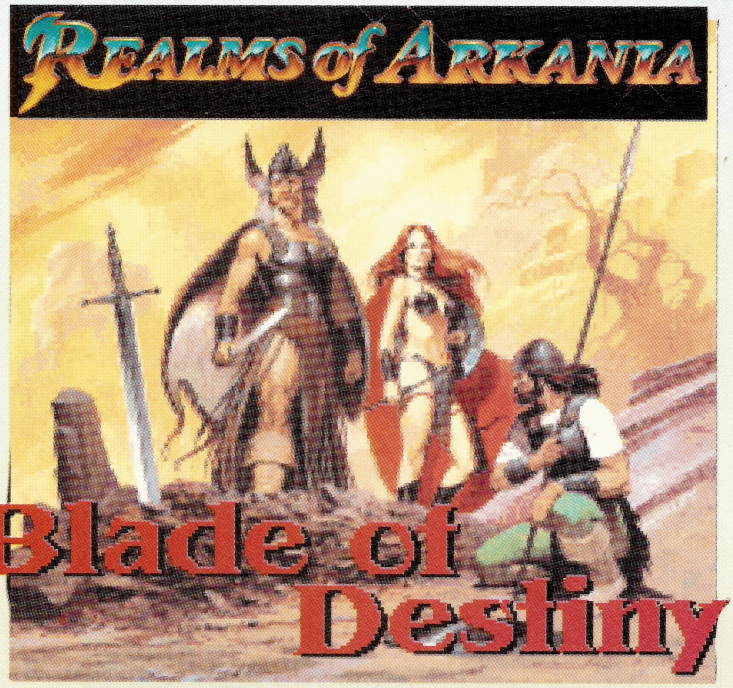
Tilaa Pienoismalli-lehti nyt edullisesti jatkuvana säästötilauksena 12 kk (8 numeroa) + 1 numero kaupan päälle.

179,-

SOITA JA TILAA, PUH. (90) 120 670

Blade of Destiny on saksalaisen Atticin yritys kääntää oikea roolipeli Das Schwarze Auge tietokoneelle, ja ainakin Saksassa kansa on käynyt kerkeästi kaupassa. Niinpä U.S. Gold osti Euroopan oikeudet ja Yhdysvalloissa pelistä huolehti Sir-Tech.

Pelin taustatarina kertoo urheasta sotapäälliköstä, joka lähti etsimään örkkien verta, mutta löysi omansa. Päällikön hengen lisäksi örkit riistivät häneltä legendaarisen aseen, jota lähtee hakemaan kuuden sankarin ryväs.



Amatöörisankarit Thorwalissa

Seikkailu alkaa Thorwalin kaupungista, jossa sankarimme normaaliin tapaan keräävät itselleen ensin hieman varusteita ja etsivät kaupungista jonkinlaista aloitusluolastoa. Luolasto löytyykin aikanaan ja sankarimme alkavat tutkia sen syvyyksiä. Ensimmäiset pari hirviötä kuolevat suuremmitta vaikeuksitta, mutta sitten alkavat ongelmat. Luolaston ensimmäisen kerroksen viimeistä taistelua taistellaan pitkään, peliä ladataan, taistellaan ja taas ladataan... kunnes viimein bandiitit ovat halki, poikki ja pinossa, kuten myös 90 prosenttia omista.





Oikeassa maailmassa taistelut saattavat kestää tuntikausia, ja sitä heijastaa myös Realms Of Arkania. Suurin osa ryhmästä näyttää seisovan apaattisena paikallaan, kun yksi onneton mättää vihollista.

Onnellisina saavutuksistaan ryhmä tutkii bandiittien arkun, josta löytyy – tadaa – ei yhtään mitään. "Eikä tästä s******n vaikeasta taistelusta voitu edes antaa rutosti kokemuspisteitä", nurisee tyytymätön pelaaja, kun ainoa hyöty käydystä kahakasta on pääsy alemmalle kerrokselle, samantapaisen, mutta vielä vaikeamman taistelun pariin.

Kyllästynyt pelaaja päättää ladata aiemman tilanteen ja lähteä seikkailemaan muualle. Kulkureittejä on vaikka muille jakaa, mutta ongelmana on se, että lähin "suuri seikkailu" tuntuu olevan vaeltavien hirviöiden niittaaminen ja loputtomien valintaruutujen pläräämineen.

Rumia kuvia ja numeroita

Designiltaan Blade of Destiny muistuttaa Might & Magicia. Ruudun ylimmäinen vasen neljännes on varattu liikkumisruudulle, hahmojen naamat ovat alalaidassa ja oikealla ovat komentoikonit.

Bladen grafiikka on sanalla sanoen rumaa. Esimerkiksi naispuoliset sankarit ovat kuin itäsaksalaisia painonnostajia ja miehetkin näyttävät kärsineen läpi kolmen talven nälän ja vilun. Puhumattakaan välikuvista.

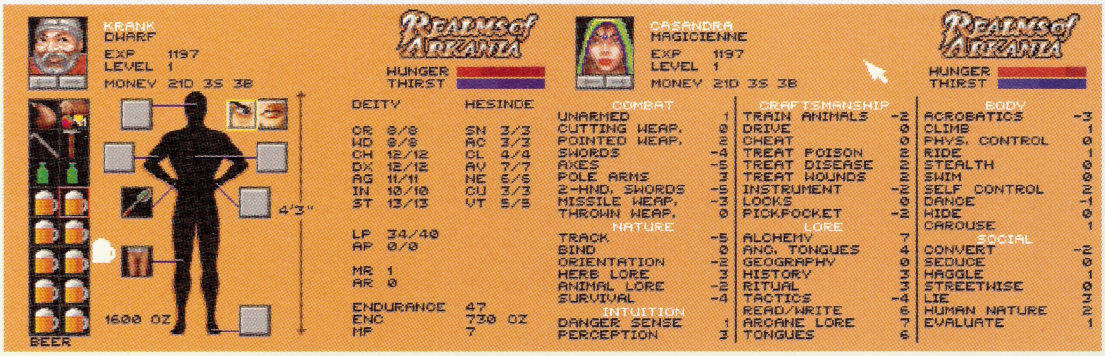
Realms of Arkania on roolipelinä sellaista numeroidenviilausta, että en ymmärrä, kuinka kukaan normaali ihminen viitsisi sitä pelata. PC (tai Amiga) sentään hoitaa numeronmurskauksen ja suosittelee nynnytasolla jopa parasta hahmoa hoitamaan homman (varastaminen, kaupankäynti yms.)

Hahmoillakin on attribuutteja vaikka muille jakaa. Mukana ovat normaalit aseidenkäsittelytaidot ja maagikyvyt, sekä jostain kumman syystä arvot sellaisille asioille kuin itsehillinnälle, viettelytaidolle, klaustrofobialle ynnä muille vastaaville. Jälkimmäisillä ei käytännössä tee yhtään mitään ja ne ovatkin mukana oletettavasti siksi, että aidossa roolipelissä ne tuli ottaa huomioon. Mielenkiintoista kyllä, attribuutit voivat olla negatiivisiakin (eli taito on erittäin huonossa kunnossa.)

Suurin osa pelin valinnoista tehdään erilaisista valikoista, joten systeemin luulisi olevan jouheva, mutta kun ei niin ei. Näitä

DEMO PELIT purkissa 90-1205757

OLASKENTAOHJELMA



Realms of Arkania – niille, joiden mielestä jokaisella hahmolla täytyy olla ziljoona taitoa.

valikoita kun on miljoona erilaista ja pääsääntöisesti 90 prosenttia toiminnoista on hyödyttömiä.

Hyödyttömiin optioihin kuuluvat muun muassa ryhmän jakaminen useampaan palaseen. Voisi jopa kuvitella, että tätä taitoa voisi käyttää hyväkseen. Heh heh. Kun muutaman askeleen edellä liikkuva ykkösryhmä joutuu taisteluun, ei kakkosen päähän voi missään nimessä pälkähtää, että voisivat rientää edellisen avuksi.

Kauppiaiden, majatalonpitäjien ynnä muiden kanssa voi jutella, mutta pälpättämisestä ei ole käytännössä mitään hyötyä. Jutusteluaiheet on rajattu "pidän/en pidä naamastasi" -kommentteihin, joten pääasiallinen syy ryhtyä juttelemaan tuntuu olevan halu lentää kaupasta/kapakasta ulos. No, saahan ahkerasti juttelemalla muutamia vinkkejä, mutta helpompaa on katsella hieman ympärilleen.

Elämäni taistelijana

Bladen taistelu on kuin kultalaatikkomätkinnän isometrinen versio. Lähekkäin olevat taistelijat puuroutuvat helposti niin kauheaksi värimössöksi, että saa oikein tehdä työtä saadakseen selville kuka on kuka.

Hahmot tuntuvat aloittavan seikkailun liian alhaiselta tasolta. Ensimmäisen tason nynnyt eivät tietysti osu juuri mihinkään, joten ensimmäisen luolasokkelon ensimmäisen kerroksen viimeinen taistelu kesti minulta valehtelematta kaksi tuntia. Jengi mätti toisiaan minkä ehti, mutta minkäs teet, kun osumia tuli suurin piirtein joka kymmenennellä iskulla. Magia on mukana vain vitsin vuoksi ja kelpaa lähinnä hyttysten listimiseen. Yhdessä taistelussa saa noin 100–200 kokemuspistettä ja jo toiselle tasolle pääsemiseksi vaaditaan useita tuhansia kokemuspistettä, niin että kestää ennen kuin noviiseista tulee tappokoneita.

Taistelussa on myöskin hillitön määrä erilaisia toimintamahdollisuuksia, mutta hieman tarkasteltuna täysin samat toiminnot löytyvät AD&D-kultalaatikoista hieman eri nimillä. Mitä ihmettä varten muuten täytyy olla erikseen valinnat vaihtaakseen esineen oikeaan tai vasempaan käteen?

Virheitä vilisemällä

Hölmöjä piirteitä pelistä löytyy vaikka kuinka. Sen nyt vielä nippanappa hyväksyy, että miekalla ei voi hutkia vinoon, mutta ei sitä, että jousella ja loitsuillakin voi ampua vain vaaka- ja pystysuoraan. Ultima III:sta on ikuisuus aikaa, herran jumala!

Aseet menevät realistisesti rikki silloin tällöin, mutta mistään ei näy aseen kuntoa ja seppä korjaa tavaraa ikuisuuden. Eikä hepulle edes voi antaa useampaa tavaraa kerralla korjattavaksi.

Nukkua voi suhteellisen huoletta, mutta miksi ihmeessä maksimilepoaika on yhdeksän tuntia? Jos on tarvetta, voi nukkua kolmensadan tunnin tirsoja ihan huoletta, mutta tällöin porukan joutuu nukuttamaan itse 34 kertaa. Magiapisteet latautuvat hävyttömän hitaasti ja velhot jäävät hyvin helposti taistelussa nurkassa kyhjöttäviksi nynnyksi.

Jos haluaa liikkua kaupungista etelään (tai yleensä päästä pois), on etsittävä kaupungin eteläosasta tienviitta. Pohjoisessa oleva tienviitta tietysti neuvoo tien vain pohjoiseen. Siis...

Paras viimeiseksi: jos pelin tallentaa muualla kuin temppelissä hinta on 50 kokemuspistettä (eli paljon), millä yritetään ilmeisesti pitää kurissa askeleen välein tallentajat. Asiasta voisi mainita muutenkin kuin pienellä präntillä ohjekirjan syvyyksissä.

BoD on oudon amatöörimäisesti toteutettu peli, joka olisi voinut säväyttää 2–3 vuotta sitten. Peli on kuin AD&D:n kultalaatikko, jota on hieman muutettu – huonompaan suuntaan. Ilmeisesti saksalainen pelimaku on lievästi poikkeavaa tai sitten itse roolipeliä on myyty ne pari miljoonaa kappaletta.

Ossi Mäntylahti

U.S. Gold/Attic
PC, Amiga
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster, AdLib
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 7,5 Mt
Testattu: 486/33, VGA, SB



Toteutus
Älyttömän kankea ja pari vuotta ajasta jäljessä.

Kynnys
Turhauttavan vaikea ja vaikeutuu koko ajan.

Yhteenveto
Masentavan amatöörimäinen roolipeli.

Roolipeli





Siviili-lentäjän poika



Microsoft Flight Simulator on ollut pitkän olemassaolonsa aikana yksi tunnetuimmista tietokonepeleistä ja lähes ainoa mikropohjainen lentosimulaattori, johon oikeat lentäjätkin ovat voineet suhtautua vakavasti. Edellisen version julkaisusta on kulunut jo pari vuotta ja sinä aikana sekä mikrojen grafiikkaominaisuudet että laskentakyky ovat kehittyneet niin nopeasti, että realistisemmalle ja näyttävämmälle versiolle on ollut selvästi tarvetta. Nimenomaan näihin asioihin nyt saadaankin eniten uudistuksia.

Tarkka ja näyttävästi värejä käyttävä grafiikka on varmasti ensimmäinen asia, johon huomio kiinnittyy. Uskomatonta, millaisen eron tarkempi resoluutio saa aikaiseksi, maailma ohjaamon ympärillä on nimittäin hyvin todellisen näköinen. Valokuvantarkat SVGA-näyttötilat ovat näyttäviä (ja raskaita), mutta onneksi hitaampien mikrojen omistajia ei ole unohdettu, sillä tarkkuutta ja yksityiskohtia voi varsin monipuolisesti säätää mieleisekseen.

Ulkoasun lisäksi myös äänimaailma on kokenut remontin. Tällä kertaa toimintaa säestävät digitoidut efektit ja myös ulkomaailman tapahtumat, kuten ympärillä lentävät muut koneet, tunnistaa omista äänistään.

Ensituntumalta ulkoasua lukuunottamatta kaikki muu näyttäisi olevan ennallaan, vasta syvempi tutkiskelu osoittaa että etenkin sään muokkaamiseen ja navigointiin on tullut paljon muutoksia, samoin lento-ominaisuuksien toteutusta ja mittareiden toimintaa on tarkennettu. Lennettävät koneet ovat samat kuin ennenkin ja mukana tulevien maisemien valikoima on pieniä poikkeuksia lukuunottamatta entisensä. Sääolosuhteet, vuodenaika, ohjauksen realistisuus ja oikeastaan lähes kaikki muutkin pelin toiminnot ovat muokattavissa. Aloitteleva lentäjä muuten varmasti osaa arvostaa valmiita lentotunteja ja opastavaa sekä loputtoman kärsivällistä lennonopettajaa.

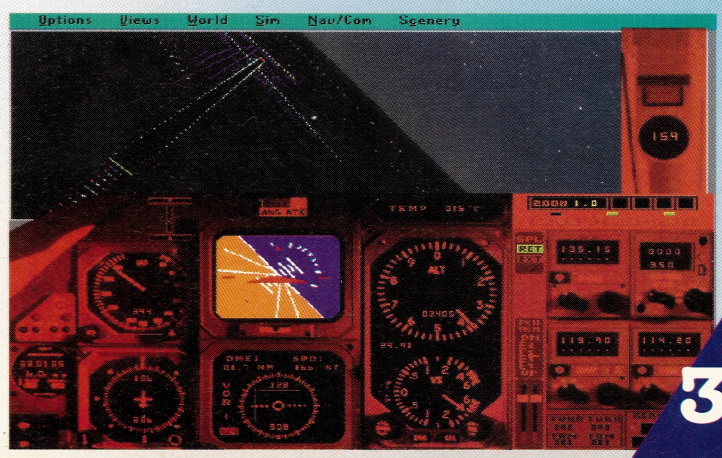
Flight Simulator ei ole millään muotoa taistelulentäjän unelma ja muutenkin kysymyksessä on nimenomaan simulaattori sanan varsinaisessa merkityksessä. Toki pelimäisiäkin piirteitä löytyy muodostelmalennon, ensimmäisen maailmansodan ilmataistelun ja pölytyslennon muodossa, mutta pääpaino on kuitenkin navigoinnissa sekä lentämisen opettelussa. Purjekoneella hiljalleen liitely samalla rauhassa maisemia ihaillen on muuten harvinaisen rentouttavaa puuhaa ja tylsistymisen iskiessä radiosuunnistuksessa sekä erilaisissa hätätilanteissa on taatusti riittävästi haasteita.

Uudelle systeemille tehtävistä maisemalevykkeistä julkaistaan ensimmäisinä New York ja Pariisi lähialueineen.

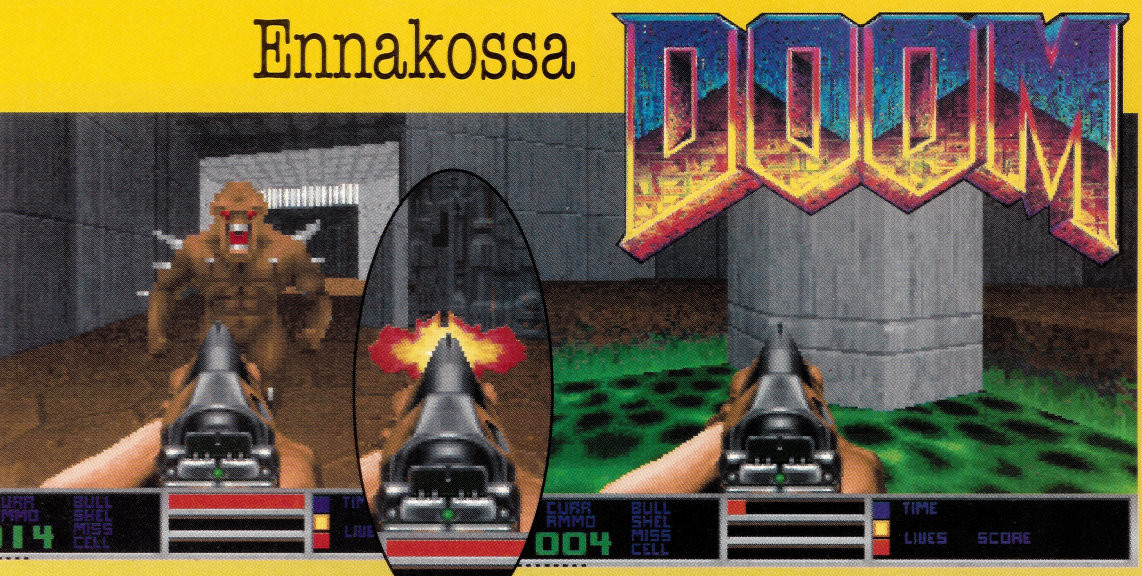
Laitevaatimuksina ovat vähintään 386-tason PC, EGA-näytönohjain ja hiiri. Suositeltava kokoonpano on 486, SVGA, äänikortti sekä joystick.

Esiarvostelussa ollut versio on beta-versio, ja täysin valmis Flight Simulator 5 julkaistaan tämän syksyn aikana. Kunnon arvostelu mahdollisesti jo ensi numerossa.

Kaj Laaksonen







KA-BOOM!

●● Doom on rautalangasta väännettynä rutkasti paranneltu Wolfenstein 3D. Pelialueena on tehdaskompleksi, johon on päässyt riehumaan hirmuisia olentoja toisesta ulottuvuudesta.

Pelaaja on yksi laitoksen turvallisuusmiehistä ja tarkoituksena on ennen kaikkea säilyä hengissä alieninvaasion kourissa. Apuna on kolme kaveria, jotka ovat ihan aitoja ihmisiä.

Doomia voi pelata yhtäaikaa neljä henkilöä. Vielä tätä kirjoittettaesa ei Id:ssä ole päätetty, voivatko pelaajat ampua myös toisiaan, vai ovatko he ystäviä keskenään. Yhdessä pelaaminen onnistuu lähiverkon, modeemin tai RS-kaapelin kautta. Myös muut yhteenliittämiskeinot saattavat olla mahdollisia.

Nelinpelin lisäksi Doomin valttina on mahtava grafiikka. Maailma, jossa liikutaan muistuttaa teknisesti hieman ensimmäistä Ultima Underworldiä (eli bitmapattua vektorigrafiikkaa). Vinoja nousuja ja laskuja Underworldin tapaan ei ole, mutta porrastettuja sellaisia useitakin. Lattiat ja seinät liikkuvat ylös-alas tietyissä paikoissa.

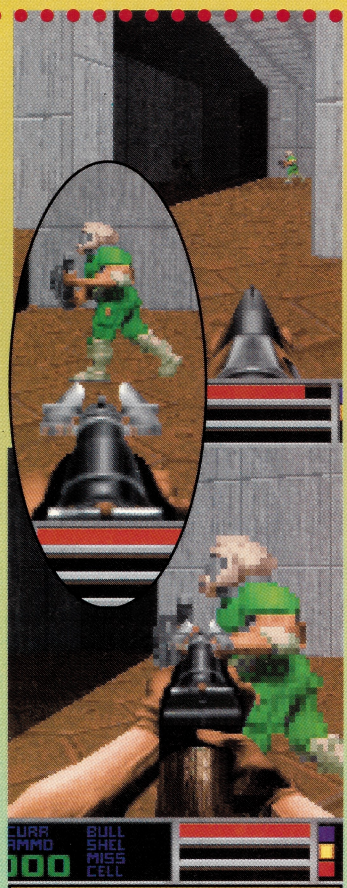
Yksittäisistä graafisista keinoista näyttävin on valo. Jos huoneessa on ikkuna, siitä kajastaa sisälle päivänvaloa, luoden huoneeseen miellyttävän valaistuksen. Toisaalta jos valonlähteitä ei ole, huomaa pelaaja hapuilevansa pimeässä.

Omaa valoaan voi tietysti tuoda itse mukanaan tai luoda väliaikaisesti räjähdysten leimahduksilla. Eritoten valoa sykkivä ydinreaktori oli todella herkullinen näky, samoin kuin huone, joka on täysin pimeä ja jonka valojen päällelaittamisen jälkeen huomaa olevan täynnä nurkissa piileskeleviä vihollisia...

Valitettavasti testaamassamme alphaversiossa ei ollut vielä ääniä, kaksinpelimahdollisuutta tai edes toimivia hirviöitä. Näinollen pelille ei voi antaa minkäänlaista arvosanaa, mutta lupaavalta näyttää.

Ossi Mäntylahti

Doom vaatii 4 megaa XMS-muistia, joten koneessa on oltava fyysistä muistia vähintään 5 megaa. Viimeisimmän tiedon mukaan Doom ilmestyykin vasta joulukuun alussa.



Siis mikä versio?

Valmistumaisillaan olevat pelit jaetaan kolmeen kastiin. Alphaversio on pelitalon sisäiseen testaukseen tarkoitettu jotenkuten toimiva versio. Beta-versio on periaatteessa toimiva versio, siis sellainen purkalla kiinni pysyvä, jota käyttävät pelitalon ulkopuoliset testaajat bugien metsästykseen. Ilkeät ihmiset sanovat, että myyntiin pääsevä versio on delta-versio, jossa bugit etsitetään kuluttajilla. Siksikö Pelit BBS:kin on täynnä patch-tiedostoja?

MEILTÄ ÄÄNIKORTTIEN KUNINGAS!!!

ROLAND SCC-1 KYSY!!!
* GM-soundikortti
* Täydellinen MIDI-interface

ROLAND SC-7 ovh. 2.950,-
* GM-soundimoduuli

DTM-7W/AT PAKETTI ovh. 3.950,-
* SC-7 Soundimoduuli
* Band-In-A-Box
* Trax sekvensseri-ohjelma + piuhat

ROLAND PC-200 MK II MIDI-KEYBOARD ovh. 2.250,-
* 49 kosk.
* Dynaaminen
* Controllers
* GM-komennot

ROLAND MA-12V ovh. 995,-
* Aktiivimonitorikaiutin 10W
* Jokaisen pelimiehen unelma

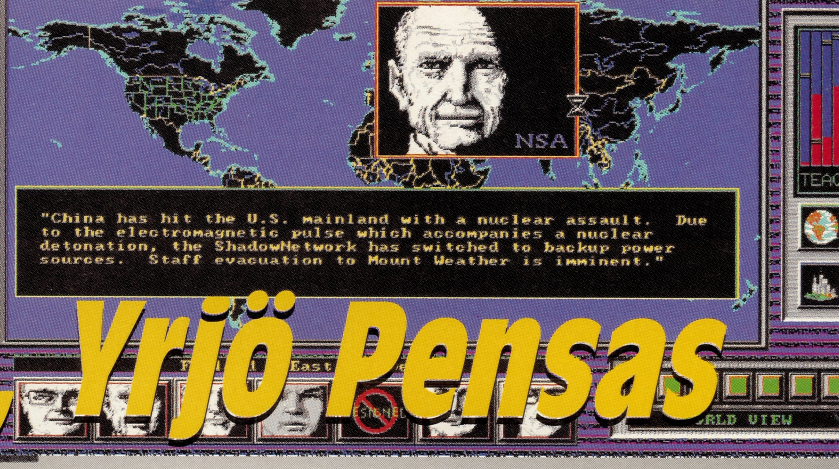
HUIPPUPELEJÄ ULOSHEITTOHINTAAN RAJOITETUSTI!

MICROPROSE	PC	Amiga
Covert Action	165,-	
Crisis in the Kremlin	165,-	
F-15 Strike II	165,-	
F-19 Stealth fighter	165,-	165,-
Global Conquest	165,-	
Pirates	165,-	165,-
M-1 Tank Platoon	165,-	165,-
FALCON 3.0 + MISSION	340,-	
F-15 STRIKE III	279,-	
SWOTL	235,-	
SWOTL He-162	115,-	
SWOTL P-80	115,-	
SWOTL P-38	115,-	
Prophecy of The Shadow	198,-	
Ultima IV	169,-	
Eye Of Beholder I	195,-	
Legend Of Valour	198,-	
Legend	198,-	180,-
Red Baron	230,-	
Siege	179,-	
Realms	198,-	
Pacific Island	198,-	
Riders Of Rohan	198,-	
Advent Of Robin Hood	195,-	
Heart Of China	185,-	
Elvira II	149,-	
Space Crusade	173,-	163,-
Black Crypt		170,-
Wing Commander I		185,-
Loom		165,-
X-WING	279,-	
MANIAC MANSION II	279,-	

MYÖS UUTUUDET TAATUSTI EDULLISEEN HINTAAN!!!
Meiltä myös pienoismallit ja tarvikkeet!

LOGI-CENTER
Puutarhakatu 46,
20100 Turku
PALVELEMME
ARK. 10-18, LA 9-14
PUH/FAX 921-535 112
Postilähetyksiin lisätään toimituskulut
Pidätämme oikeuden muutoksiin.





Minä, Yrjö Pensas

Miltä maistuisi päivä George Bushina? D.C. Truen Shadow Presidentissä hoidellaan Yhdysvaltojen politiikkaa vuoden 1990 kesästä eteenpäin, jolloin Irak ei ollut vielä hyökännyt Kuwaitiin, Neuvostoliitossa oli Gorbatshov vallankahvassa ja nationalismin ylevä aate oli vasta nostamassa päätään.

SimPresident

Shadow President muistuttaa Maxisin Sim-sarjan pelejä: pelissä ei ole varsinaista voittoa eikä tarkoitusta. Tärkeimpinä tehtävinä on voittaa vaalit sekä välttää salamurhat ja potkut. Varsinainen poliittinen ohjelma on täysin pelaajan eli varjopresidentin päätettävissä: agendaan voi sisällyttää nälänhädän poistoa ja konfliktien ratkaisua, pieniä taktisia sotilasoperaatioita tai sitten voi antaa plutoniumin palaa kunnolla.

Varjopresidentti hoitaa putiikkia maailmankartan, budjetin, ulkomaanavun ja avustajien avulla. Kartan ja hiiren avulla valitaan jokin maa aktiiviseksi, ja avustajien tarjoamilla toiminnoilla voidaan valittuun maahan kohdistaa esimerkiksi ydiniskuja, sotilasavustusta, kulttuurivaihtoa ja muita operaatioita. Presidentille tärkeät maailmantapahtumat ilmestyvät ruudulle tiedotteina sekä näkyvät kartalla punaisina kriisipesäkkeinä.

Kaikki presidentin miehet

Presidentin avustajat tarjoavat operaatioiden lisäksi myös tietoja ja raportteja maailmantilanteesta sekä yksittäisistä maista. Presidentti saa ministereiltään myös neuvoja, onko jokin operaatio järkevä vai ei.

CIA-avustaja tarjoaa tietoja CIA:n maailmantietokannasta. Halutusta maasta saadaan tärkeimmät tiedot, esimerkiksi Suomesta on talletettu vuoden 1990 poliittinen tilanne Kristiina Halkolasta Pertti Paasioon, sekä tavanomaisemmat tiedot sotavoimista, taloudesta (työttömyys 4%!) ja liikenneverkosta.

Informaatiotulva satoine muuttujineen ja taulukoineen tuntuu välillä masentavalta, mutta tarpeellisen tiedon oppii kuitenkin kaivamaan esiin nopeasti, sillä suuri osa joka paikasta esiin tulvivasta informaatiosta on pelin kannalta merkityksetöntä. Silti kynnys peliin on kielitaitovaatimuksia lukuunottamatta aika pieni, yksinkertaisiin sääntöihin pääsee nopeasti sisälle.

Pelin grafiikka on hieman huolimattoman näköistä, mutta riittää kuitenkin strategiapeliksi. Tietyissä tilanteissa ilmestyvät näppärät minianimaatiot ja sopivat ääniefektit piristävät pelaamista. Käyttöliittymä on toteutettu osittain epästandardisti, mikä saattaa hämmentää joissain kohdissa.

Tänään Irak, huomenna maailma!

Eniten Shadow Presidentissä kiehtoo todellisuuden tuntu. Valtioiden toiminta on enimmäkseen hyvin realistista, olettaen että pelaaja toimii järkevästi. Vuoden 1990 lopulla julistin sodan Ruotsia vastaan, jolloin Norja ja Tanska tarjoutuivat vastaanottamaan joukkoja ja avustamaan sotatoimissa. Lopputuloksena Yhdysvallat, Norja ja Tanska antoivat ruotsalaisille isän kädestä. Kyllähän skandinaaveilla on aina kinaa ollut, mutta ei kuulosta kauhean realistiselta, vai mitä?

Toisinaan ontuvan realismin lisäksi ehkä suurempi ongelma



on, että Shadow President on ajoittain vähän tylsä varsinaisten tavoitteiden puuttuessa. Manuaalissa ehdotetut jalot tavoitteet köyhyyden poistamisineen eivät kauheasti kiinnosta kun ainoa palaute on jonkin prosenttiluvun muuttuminen. Shadow Presidenttiä pelaa enemmän kokeilumielessä tyyliin "mitähän kiinalaiset tuumaavat kun tiputan pari ydinpommia Pekingiin". Shadow President jääkin kiinnostavaksi kokeiluksi eikä valitettavasti pelinä kestä kauempaa pelaamista.

TJ Talasmaa

D C True
PC
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Pro Audio Spectrum, Disney Sound Source, Covox Speech Thing, Covox Sound Master, Covox Voice Master
Ohjaus: H, N
Levytila: 7,5 Mt
Testattu: PC 486, Sound Blaster



Toteutus
Vaatii ajoittain kiintolevyltä ja koneelta paljon. Grafiikka hieman karua mutta strategiapeliin kelvollista.

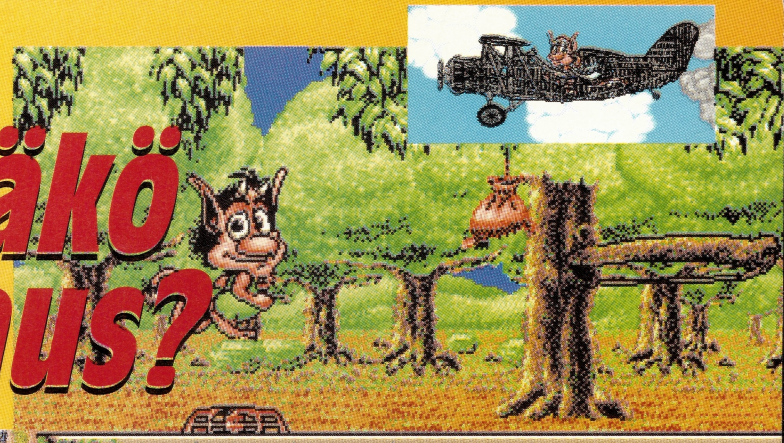
Kynnys
Informaatiotulvan suodattaminen saattaa tuntua aluksi hankalalta, muuten peli on erittäin helposti opittavissa.

Yhteenveto
Mielenkiintoisia asioita käsittelevä simulaatio maailmanpolitiikasta.

Strategiapeli



Hugo
Kestääkö perlsaus?





Suuri on ilo ja äänekäs riemun huuto, kun Taru "BlinkBlink" Valkeapään emännöimä Hugo pamahtaa myös tietokoneisiin. Itsensä voi nyt munata pelikammionsa hämäryydessä eikä koko kansan silmien edessä.

Hugo tulee kahden osion siivuissa, joista ykkösessä on juna- ja kallio-osuus, kakkosessa metsä ja lentokone. Näin testaamassamme Tanska-versiossa, lehdistötiedotteen mukaan Suomi-Hugo taas aloittaa juna-lentokone-osuuksilla. Kummatkin Hugot voi asentaa samaan hakemistoon, jolloin hugonomi voi itse valita ne osuudet, joita pelaa. Kakkos-Hugo myös korjaa ykkösen pahimman puutteen eli piipperistä tulevan puheenmölötyksen, joka kaikuu sen jälkeen Sound Blasterista. Testissämme oli tanskaa puhuva versio, Suomi-Hugo puhuu tietysti suomea.

Hyvät uutiset ovat nämä: tietokoneversiot ovat liki identtisiä TV-Hugon kanssa. Kaikki animaatiot, kaikki hugommentit (tanska on muuten hirveä kieli) ja kaikki osiot muistuttavat todella hyvin esikuvaansa. Jopa Hugon ohjastus numeronäppäimistöltä vastaa esikuvan puhelinohjausta.

Osat voi pelata TV-versio- tai arcade-vaikeudella, joista jälkimmäinen on vaikeampi ja TV-versiokin esikuvaa noin kolme kertaa pitempi.

Huonot uutiset ovat se, että puhtaasti tietokonepelinä Hugot eivät ole juuri mistään kotoisin. Näyttäviä kylläkin, mutta ah! niin yksinkertaisia.

Minkäänlaista arvosanaa en voi katso voivani antaa. Hugon tietokonepeliversion arvo riippuu suoraan siitä, miten suhtautuu töllössä pyörivään pöllöön. Siitä vaan jos perlsaus kestää.

Nnirvi

Silverrock
PC, Mac, Amiga
Grafiikka: VGA
Ääni: AdLib, Sound Blaster
Ohjaus: N
Kiintolevy: 4,6 Mt ja 6 Mt
Testattu: 486, SB



Toteutus
Hyvä kopio esikuvastaan.

Kynnys
Mikä?

Yhteenveto
Hyvä koti-Hugo, ei niin hyvä tietokonepeli.









Prätkäkyttää!

Tsunamin Blue Force yllättää iloisesti: firman edellisten tuotosten perusteella olisi voinut odottaa täyttä sontaa taas kerran, mutta ei. Sininen Voima yllättää iloisesti.

Blue Force kertoo tarinan Jake Ryanista, jonka isä ja äiti vuonna 1984 brutaalisti murhattiin pojan silmien edessä. Nyt on vuosi 1993, Jack on juuri läpäissyt poliisikoulun ja on valmis konstaapeli.

Police Force?

Peli on kuin suora kopio Police Quest 1:stä. Blue Forcessa sankarimme toimii ensin vähän aikaa liikennepoliisina ja siirtyy sittemmin siviilipukuisen poliisin tehtäviin, tosin tällä kerralla jahdataan asekauppiaita huumediilereiden asemasta.

Police Quest tulee muutenkin mieleen kuin pelin juonessa, Blue Forcea voisi luulla hieman muotoilluksi Sierran seikkailupeliksi. Sattumaa ei yhdenmukaisuus ole, sillä pelin on suunnitellut Jim "Police Quest" Walls.

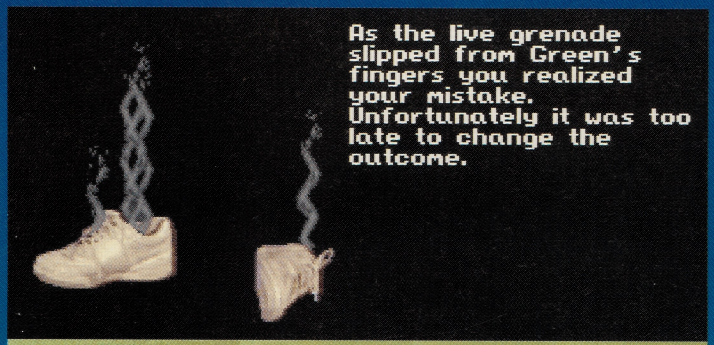
Peli jakautuu kahteen osaan (kuten PQ1:kin – yllätys yllätys). Ensimmäisessä osassa jyristään ympäri pikkukaupungin katuja kaksipyöräisen parinsadan hevosvoiman päällä ja jaellaan sakkolappuja liikennerikollisille, sekä pidätetään muutama paha jätkä.

Toinen osio tapahtuu Jackin loman aikana. Hänen isänsä etsiväkumppani ottaa Jaken partnerikseen ja siviilikuteissaan he alkavat penkoa Jackin vanhempien murhaa. Hirmu yllättävästi tämä liittyy läheisesti seudulla käytävään suuren luokan asekauppaan ja salakuljetukseen.

Operaatio SNAFU

Blue Forcessa on eräs huvittava piirre: se on pullollaan pienenpieniä epäloogisuuksia ja mokia. Esimerkkejä: pelin alussa (vuonna 1984) tietoa jaellaan 3,5 tuuman levykkeillä, Ryan saa pitää virka-aseensa sairaslomallaan, kukaan ei pyydä selvitystä ammutuista laukauksista ja muuta ei niin realistista.

Hieman harmittavammat epäloogisuudet taas ovat luokkaa "ovi ei aukea, ellei tehtävä ole aktiivinen." Muutenkin pelin lineaarisuus tuntuu rajoittavan pelaajan vapautta vähän liikaa.







Ole kiltti konnalle

Blue Forcessa joutuu käyttämään voimaa erittäin harvoin. Hullu pistoolia heiluttava partasuu taltutetaan lyijymyrkytyksen sijasta järkipuheella. No, realististahan se on, mutta minä ainakin haluan seikkailupeliltäni seikkailua, en byrokraattisten sääntöjen pilkuntarkkaa noudattamista. Valitettavasti vain jälkimmäinen tuntuu olevan Wallsin ohjenuorana.

Vaikka mukaan mahtuu pari messevää asuntomurtoa, on pääsankari silti melkoinen nynny: hän tyytyy vain osoittelemaan virka-aseellaan käyttämättä sitä kertaakaan pelin aikana. Minä kyllä olisin halunnut ampua vartiokoiran asevaraston edestä.

Onneksi sentään meheviä kuolinkuvia ja animaatioita on tarjolla runsaasti. Monosen pojat vetävät pressun ruumiin päälle, savuavat kengät tippuvat lattialle tai Ryan ihastelee maailmaa kalterien takaa. Aivot lentävät seinälle punaisen pikseliryöpyn mukana, kun hoppari tekaisee taskuaseella kolmannen silmän varomattomalle poliisisedälle. Ynnä muuta kivaa.

Klikkauskontrolli

Pelin kontrollit ovat miltei samat kuin Sierralla. Erot ovat pieniä: inventaario on kokonaan näkyvissä (ikävä kyllä esineitä ei voi käyttää toisiinsa) ja kakkosnapilla kontrollivalikko hyppää eteen, kun Sierralla kakkosnapin näpäytys muuttaa automaattisesti kursorin seuraavaksi toimintakursoriksi.

Ikävä kyllä Tsunamin graafikot ja musiikinvääntäjät eivät ole läheskään Sierran vastaavien tasoa, vaikka Sierralta ja LucasArtsista ovatkin loikanneet. Animaatio on sekin melko tökeröä.

Wallsin uutukainen ei pahemmin selittele, tuntuu pikemminkin siltä, että sanojen käyttöä olisi haluttu minimoida. Esimerkiksi asetta katsottaessa selitetään vain, että "se on puoliautomaattinen Colt .45", ja Ryanin liikenneonnettomuus ja tätä seuraava sairaala-aika kuvataan vain ja ainoastaan kuvilla. Sanallakaan ei selitetä, mistä on kyse. Lisäksi puhutettaessa eri henkilöt sanovat sanottavansa ja toistelevat sitten samaa latteutta tuomiopäivään asti. Ehkä haikailen liikaa Krondorin perään, mutta silti...



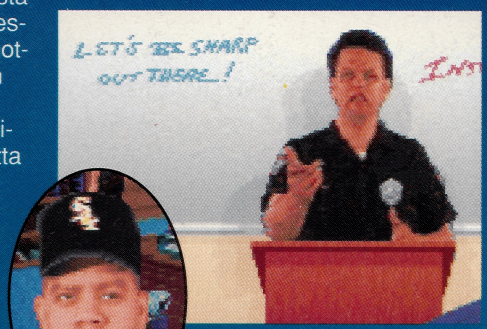


Jumissa pikselissä

Pelin alkuvaiheessa on muutama erittäin inhottava kerrasta poikki -ongelma. Mutta kyllä sitä silti voitaisiin kysyä, jotta haluatko nyt ihan varmasti posauttaa aivosi pellolle asetta puhdistaessasi.

Se hyvä puoli kerrasta poikki -ongelmissa on, että niihin ei pääse juuttumaan. Jos kuolema käy, peli selittää kiltisti missä tuli tämmättyä.

Suurimmat ongelmat ovat pikselitasolla. Itse juutuin pelin aikana pahemmin kaksi kertaa.



Kummallakin kerralla ongelma oli kiinni muutamasta pikselistä. Ensinnäkin en huomannut, että sataman laiturilta pääsee myös suoraan vasemmalle (kursori täytyy kohdistaa aika pahuksen tarkkaan). Toiseksi samalle satamalaiturille ilmestyy eräässä pelin vaiheessa elintärkeä kalaverkko, jota ei kyllä kukaan huomaa, ellei tiedä etsiä.

Muuten peli meni läpi yhdellä istumalla ja ehdin jo ihmetellä, kuinka hupi näin äkisti lopahti. Ensi kerralla Walls saisi kaivaa kuvettaan tarinaniskijöilleen hieman auliimmin.





Roisto puhuu läpiä päähänsä.

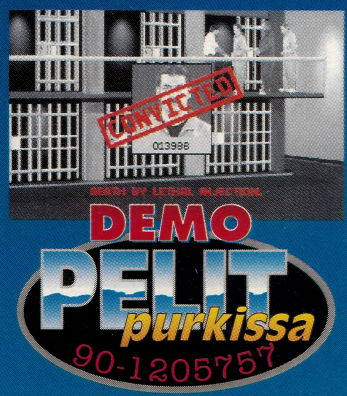
Laimea jälkimaku

Blue Force muistuttaa vähän Freddy Pharkasta. Pelistä on yritetty tehdä kompakti seikkailu, joka on nautittava alusta loppuun saakka. Jälkimmäisen voima oli huumorissa, mutta Blue Force nojaa perinteisiin seikkailupeliarvoihin ilman mitään bonuksia. Liika lyhyys on kummankin ongelmana.

Blue Forcesta jää hieman laimeahko jälkimaku. Police Questin ja Wallsin fanit pitänevät, muut voivat suhtautua hienoisella varauksella. Jatko-osa on jo varmaan odottamisen arvoinen.

Ossi Mäntylahti

Tsunami
PC
Näyttö: VGA
Äänet: AdLib, SB, Roland
Ohjaus: H
Kiintolevy: 11M
Testattu: 486, SB



Toteutus
Tekninen toteutus ei ole aivan niin loisteliasta kuin Sierran peleissä, mutta ajaa asiansa. Liian lyhyt!

Kynnys
Pari pikselinviilausongelmaa. Muuten suhteellisen simppeliä.

Yhteenveto
Tsunamin paras seikkailupeli toistaiseksi.

Seikkailupeli

83

Kultamaa kiertoradalla

INCA

Inkat höynäyttivät pahoja espanjalaisia valloittajia pahemman kerran. Alkuasukkaat nimittäin veivät tärkeimmän aarteensa sellaiseen piiloon, ettei riistäjillä taatusti ole mitään mahdollisuuksia päästä jäljille. Mutta taisivatpa intiaanit saada hieman apua ufoilta, kun aarre ei ole edes tässä aurinkokunnassa.

Itse asiassa kysymys ei ole kullasta, vaan tiedoista, joille on pitkästä aikaa tullut käyttöä. Muinaiset inkojen ennustukset ovat käymässä toteen, aurinko on sammumassa ja maailma on tuhon partaalla. Ei auta muu kuin matkata universumin toiselle puolelle etsimään pelastavaa tietoa.



Viimeinen kapinallinen

Pelaaja on ennustuksissa luvattu pelastaja, El Dorado, jonka tehtävänä on matkata halki avaruuden inkojen todelliseen kultamaahan. Apuna on viimeisen inkan henki ja mukava pikku avaruusalus. Jotta tehtävä ei olisi liian helppo liikkeellä on myös pelaajan paha vastakohta ja espanjalaisia ryöstöretkeilijöitä.

Tekijät kehuvat peliään interaktiiviseksi elokuvaksi ja kieltämättä etenkin pelin johdanto on visuaalisesti varsin näyttävä. Viimeinen inka heittää henkensä ja tulee siinä samalla kertoneeksi hieman tulevista tapahtumista. Intron aikana kaikki puhe on ilmeisesti inkojen kieltä, onneksi selväkielinen käännös tulee samalla tekstinä. Alusta pitäen ilmassa on kovin mystinen ilmapiiri ja ranskalaiseen tapaan kaikki on erittäin tyylikästä mutta vaikeaselkoista.

Lentävät kaljaasit

Itse toiminta jakaantuu kolmeen erilaiseen toimintaosuuteen. Ensimmäisenä pääsee lentämään planeettojen välillä, jossa toiminta on pääosin asteroidien väistelyä ja taistelua muiden kultamaata etsiskelevien kanssa. Vastaan saattaa tulla vaikka lentäviä espanjalaisia taistelulaivoja sekä paljon muuta mielikuvituksellista. Grafiikka on näissä jaksoissa sinänsä tyylikästä, mutta pelaajalla ei ole juuri muuta tehtävää kuin väistellä ja monotonisesti ammuskella vihollisia. Mistään todellisista taisteluista esimerkiksi X-Wingin tapaan ei ole kysymys.

Avaruuslennon jälkeen on vuorossa lentelyä planeetan pinnalla. Ensimmäinen reaktio on ällistys, sillä grafiikka on erinomaista, mutta hetken kuluttua mielen valtaa kuitenkin karvas pettymys. Ympärillä vilistävä maisema on nimittäin vain tausta, pelaajan vauhdilla tai liikkeillä ei ole mitään vaikutusta. Ainoaksi tekemiseksi jää vauhdin pitäminen maksimissa ja vihollisko neiden tiputtelu.

Arvoituksellisia tunneleita

Viimeinen osio on onneksi mielenkiintoisempi. Planeetoilla kuljetaan maan alla käytävissä ja selvitellään erilaisia pulmia, joskin käytävien tutkiminen muuttuu pian tylsäksi koska vaihtelua on vain minimaalisesti. Vihollisten toiminta rajoittuu pylväiden takaa kurkkimiseksi ja piilosta ammuskeluksi, ja pienen harjoittelun jälkeen touhu muuttuu rutiiniksi. Liikkuminen näyttää ensin varsin hyvin to-

teutetulta, mutta todellisuudessa liikkumasuuntia on vain kahdeksan, joten Wolfensteiniin ja Underworldeihin tottuneet tulevat pettymään.

Tutkimisen ohella joissain huoneissa pitää selvittää erilaisia pulmia. Yleensä on kysymyksessä oikeiden esineiden yhdistely, joten jos avustavan hengen kryptiset vinkit eivät auta, ongelmat saa selvitettyä kokeilemalla kaikkia mukana olevia tavaroita.

Onneksi mukana on automaattisesti päivittyvä kartta, sillä käytävien ja huoneiden monotonisuuden takia eksyminen on todella helppoa. Planeetalla olevien pulmien ja arvoitusten selvittämisen jälkeen päästään takaisin avaruuteen ja koko soppa alkaa uudestaan seuraavassa paikassa.

Interaktiivinen elokuva

Heti avausjaksosta lähtien pelissä on kovin elokuvamainen tunnelma ja pelissä mukana olevat näyttelijät esitellään kuin normaalin televisiosarjan alussa. Grafiikka on hyvinkin mielikuvituksellista ja omaperäistäkin, samoin musiikki sopii erittäin hyvin tunnelmaan. Aiheeseen sopivasti pan-huilut soivat kauniisti ja intiaanirummut pauhaavat sotaisimmissa jaksoissa. Erikoismaininnan ansaitsevat monet huikeat välianimaatiot.

Hienot visuaaliset ja auraaliset elämykset eivät oikein riitä hyvän pelin aineksiksi. Jatkuvasti pelissä on tunne, ettei kaikki ole oikein hallinnassa, peliä seuraa passiivisena sivustakatsojana. Tässä mielessä tekijöiden viljelemä termi "interaktiivinen elokuva" pitää paikkansa.

Eri toimintajaksoissa on yksinkertaisesti liian vähän interaktiivisuutta ja turhan paljon elokuvamaisuutta. Tekemistä ei oikein millään ole riittävästi, etenkin kun eri jaksoja on vähän ja peli muutenkin on hyvin lyhyt. Kummallista sinänsä, että kaiken graafisen suitsutuksen jälkeen pelin selvittänyttä odottaa kovin vaatimaton ja nopea loppuhuipentuma.

Nykyään joka toinen peli on ulkoasultaan näyttävä, mutta vain harvassa pelissä on todellista pelattavuutta. Turha hukata rahoja Incan kaltaiseen sillisalaattiin näyttävien kuvien perusteella.

Kaj Laaksonen

Coktel Vision
PC
Näyttö: VGA
Ääni: Adlib, SoundBlaster, Thunderboard
Ohjaus: N, J, H
Kiintolevy: 17 Mt
Testattu: 486/33, SB, 8 Mt



Toteutus

Omaperäistä grafiikkaa, näyttäviä animaatioita ja tunnelmallista musiikkia on tarjolla megatavuittain. Ihmisten animaatioissa on käytetty oikeita näyttelijöitä.

Kynnys

Peliä leimaa vaikeaselkoisuus sekä juonessa että ohjauksissa. Manuaalin lukeminen ja selailu pelin aikana on tarpeen.

Yhteenveto

Oikeiden elokuvien katselu on edullisempaa ja usein mielenkiintoisempaa. Pelattavaa on vähän ja siihenkin kyllästyy nopeasti.

Toimintaseikkailu

74



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 multisunc monitori A500 => A4000 .... 3995.-
Commodore 1940 Quadsync monitori kaiuttimilla 3195.-
Commodore 1084S 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 testivoittaja 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 vaihtaja 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	3.25	2.75	2.45	2.35
3.5" Media	DSHD	5.95	5.45	4.95	4.75	4.20
3.5" Nimet	DSHD	5.45	4.95	4.45	3.95	3.75
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 SB yhteensopiva **649.-**
lisäksi mukana peli, midiohjelmisto,mikrofoni, kaiuttimet,äänen digitointiosa jonka mukana äänendigitointiohjelma sekä demolevy digitoitua musiikkia. SUOMENKIELISET OHJEET.

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



Preussilaiset ryntäävät fransmannien kimppuun eikä jalkaväki ehdi ryhmittyä tykkimiestensä tueksi ja turvaksi.

Kunnian kentät

Strategiapeleihin on perinteisesti ollut vaikea päästä sisälle. Kuvaruudulla kerran kierroksessa liikkuvaa neliötä on ollut vaikea mieltää viidensadan miehen suuruiseksi musketööriplutoonaksi, vaikka kuinka pinnistäisi mielikuvitustaan. Lisäksi taisteluista on jäänyt antiseptinen maku, kun tapahtumat on steriloitu puhtaiksi numeroiksi.

Napoleonin Elbalta paluun jälkeisen sadan päivän keisarikunnan rintamille sijoittuva Fields of Glory on kunnianhimoinen yritys ratkaista strategiapelien ongelmat. Fields of Glory ratkaiseekin joukon vanhoja puutteita – vain luodakseen joukon uusia.

Kunnianhimoinen yritys

Kierroksittain etenevän taistelun asemesta joukot toimivat koko ajan, eikä pelaaja aina ennätä antaa kaikkia haluamiaan käskyjä ennen kuin on liian myöhäistä. Semminkin kun joukko-osastoa hiirellä hipelöiden esiin ilmestyvä käskyvalikko ei aina suostu ilmestymään ensimmäisellä eikä toisellakaan klikkauksella.

Symbolien asemesta joukot esitetään miehinä, hevosina ja tykkeinä. Yksi ukko vastaa aina tiettyä määrää sotilaita eli joukko-osaston miesvoiman hupenemisen näkee kertavilkaisulla.

Fields of Gloryn tapa näyttää osastot animoituina pikku-ukkoina tekee myös joukko-osastomuodostelmien seuraamisen helpoksi. 1800-luvun alun strategiassa joukko-osastojen muodoilla eli riveillä, jonoilla, neliöillä sun muilla oli suuri merkitys, ja tosi perinteikkäissä armeijoissa niillä kiusataan varusmiehiä vieläkin. Kun pelaaja vihulaisen ratsuväen säikäyttämänä napauttaa jalkaväkiprikaatin käskyvalikosta ryhmittymiskäskyn "neliööööön STY!", hän kuulee äänikortilta signaalitorven asianomaisen töötötyksen ja näkee pikku-ukkojen kävelevän uusiin asemiin. Tämä vie tietysti aikansa, ja voi sitä osastopoloa, jonka muodonmuutos on kesken vihollisen hyökätessä.

MicroProse on onnistunut esittämään myös sodan julmuuden, sillä kaatuneet sotilaat ja hevoset jäävät taistelukentälle lojumaan mitä hupaisimpiin asentoihin. Taistelukenttä tuleekin helposti niin täyteen ruumiita, ettei eläviä joukkoja tahdo erottaa kuolleista.

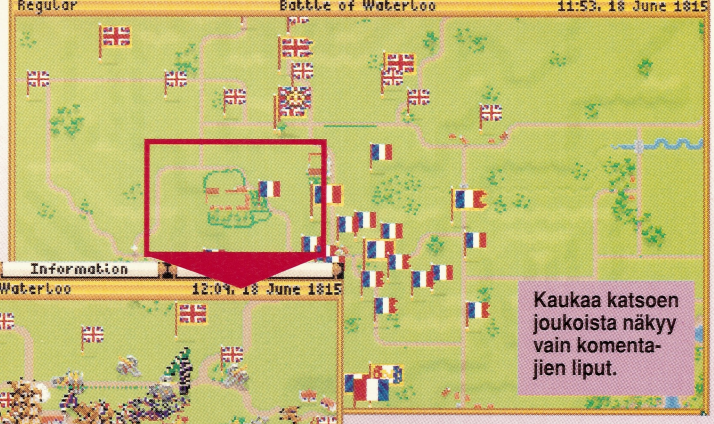
Napoleonin ajan taistelut olivatkin todellisia lihamyllyjä. Ensin joukko-osastot marssivat lähes kosketusetäisyydelle toisistaan, ampuivat muskettinsa tyhjiksi ja ryntäsivät kauniiksi lopuksi pistin tanassa toistensa kimppuun. Jopa varsinainen tykistö kykeni vain suorasuuntaukseen eli tykkien ja vihollisosastojen välissä ei saanut olla mitään, ei edes omia joukkoja. Mutta jo yksi tykkipatterin täys'osuma saattoi hajottaa kokonaisen pataljoonan muodostelman. Ja sen jälkeen varsinai-





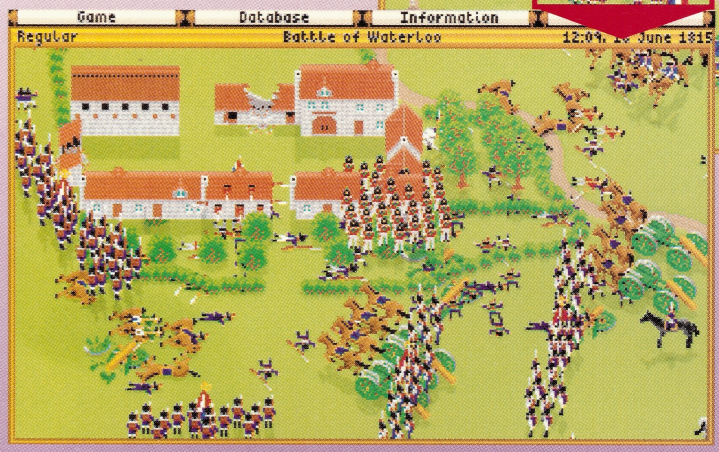
nen teurastus vasta alkoi.

Pelissä on mukana vain kuusi taistelua, joista kaksi on kuvitteellista ja neljä aitoa. Odotettavissa lieneekin data-levykkeitä Elballe karkoitusta edeltävältä ajalta. Peli huipentuu tietysti Waterloossa, jossa ainakin allekirjoittaneen kokemuksen mukaan Napoleonilla on erittäin hyvät mahdollisuudet anglo-liittoutuneiden ja preussilaisten rökittämiseen. Preussin armeijan liittyminen taisteluun on tosin toteutettu hieman oudosti. Olen



Waterloon taistelun ratkaisurytinät Houghmontin tilan omistuksesta kolmelta eri korkeudelta.





Kaukaa katsoen joukoista näkyy vain komentajien liput.

esimerkiksi onnistunut Napoleonina Napoleonin saappaissa murskaamaan vastustajani näkemättä yhtäkään preussilaista sotilasta.

Sääli vain, että Fields of Gloryn käyttöliittymä on juuri Waterloossa pahimmillaan. Peli ei joukko-osastoja animoidessaan läheskään aina muista tarkistaa, yrittääkö pelaaja kenties mahdollisesti tehdä jotain.

Viimeistely puuttuu

Valitettavasti MicroProse ei ole vaivautunut viimeistelemään Fields of Gloryn teknistä toteutusta loppuun asti. Grafiikka on kaunista, joukko-osastojen ja komentajien historiasta kertova tietokanta suorastaan erinomainen, mutta itse pelaaminen on työlästä. Esimerkiksi joukko-osaston komentajaa ei välttämättä löydä kuin koukkaamalla joukkojen ja komentajien tiedot sisältävän tietokannan kautta ja seuraamalla komentoketjua ylöspäin. Tällöin taistelukentän kartta vierii automaattisesti viimeksi esitellyn komentajan kohdalle.

Koko taistelukenttä ei mahdu kerralla näkyviin ja näytön vieritys on nykivää. Taiston kiivaimmassa tiimellyksessä ohjelma ei aina edes huomaa, että pelaaja takoo hiirtään epätoivon vimmalla vierittääkseen taistelukentän toisen sivustan näkyviin. Vastaavasti valikot eivät toimi samalla logiikalla kuin esimerkiksi Windowsissa, mikä tekee niiden käytön Windowsiin tottuneelle pelaajalle vaikeaksi (Niuku nauku! Niko "No Windows" Nirvi). Ja miksi ihmeessä näytön vierityksen on käytettävä hiiren oikeanpuoleista namiskaa, kun saman asian voisi hoitaa vasemmallakin, jonka käyttö olisi paljon luontevampaa.

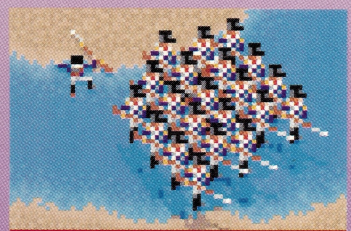
Myös joukko-osastojen logiikassa on puutteita. Vaikka osastot osaavat jossain määrin pitää huolta itsestään, tykkimiehet eivät esimerkiksi kierrä eteensä osuvaa järveä, vaan yrittävät uida hevosineen ja kanuunoineen sen yli! Ratsuväki innostuu kerta toisensa jälkeen ajamaan takaa pakoon yrittäviä osastoja, vain joutuakseen hetken kuluttua vihollisen piirittämäksi. Ja mikä pahinta, jos tykkimiehiä ei erikseen käske pysymään asemissaan, ne yrittävät ajaa pakenevia yksiköitä takaa tykkeineen kaikkineen.

Myös ohjekirjan kirjoittajat ovat keskittyneet enemmän historiallisen taustamateriaalin kokoamiseen kuin itse peliohjeisiin. Esimerkiksi näytön vieritäminen hiiren avulla mainitaan vain sivumennen aivan muualla kuin hiiren käyttöä koskevassa luvussa. Myös manuaalin teknisessä toteutuksessa on toivomisen varaa.

Eli vaikka vanhana strategina ja Napoleonin ajan sotien harrastelijana jaksankin pelata Fields of Gloryä, sen monet puutteet nostavat välistä sapen maun suuhun. En voi kuin ihmetellä, miksei tätä ohjelmaa ole testattu ja viimeistelty kunnolla. Pienellä viilauksella arvosanaan olisi voinut helposti lispahtaa parikinkymmentä lisäpistettä.

Jyrki J.J. Kasvi

MicroProse
PC (386)
Näyttö: VGA, MCGA
Ääni: AdLib, Roland, Sound Blaster
Ohjaus: H
Kiintolevy:16 Mt
Testattu: 486/33Mhz, 8Mt SVGA SBPro



Toteutus
Grafiikka ja animaatio on kaunista, mutta itse pelaaminen aivan liian kankeaa.

Kynnys
Etenkin Napoleonin ajan taktiikkaa koskevat sivut ohjeista on pakko lukea ja ymmärtää tai ei osaa ryhmittää joukkojaan oikeisiin muodostelmiin oikeissa tilanteissa.

Yhteenveto
Oivallista iltapuhdetta sekä Napoleonin ajan historiasta että strategiapeleistä kiinnostuneille, mutta ei tällä vielä strategiapelien kuluttajakuntaa pahemmin laajenneta.

Strategiapeli

78







PELIT purkki 90-120575?

●● Pelit-BBS on pyörinyt nelisen kuukautta ja saanut erinomaisen vastaanoton. Keskimääräinen kävijämäärä on ollut yli sata päivässä (mikä on varsin paljon) ja käyttäjäkunta senkun kasvaa. Esittelemme tilan salliessa sieltä löytyviä herkkuja.

X-Wing!

Purkissa on X-Wingille muun muassa patchtiedosto äänikorttiongelmaisille ja kolme hyvää editoria.

X-Mission Design Kit v.1.2. on Henry Changin tekemä tehtäväeditori ja kolmikon ehdottomasti mielenkiintoisin ohjelma. Kapinaliiton TIE-hävittäjät onnistuvat siinä kuin muutkin modifikaatiot. Ohjelma on helppokäyttöinen, ja sillä rakentaa näppärästi itse omia Tour of Dutyja. Tai jos on onneton lentäjä, helpottaa X-Wingin tehtäviä. (Buu!)

Gregory M. "Sturmer" Smithin X-Wing Manager -ohjelman mielenkiintoisin ominaisuus on alusten ominaisuuksien editointi. Kaikki mahdolliset parametrit aina lasereiden väri mukaan lukien voi muuttaa. Tykinruoka-TIE:hen voi näpertää Star Destroyerin suojat sun muut, X-Wingistä saa liki voittamattoman superhävittäjän etc. Pilottieditori taas on aika onneton, vain tehtävän voi valita.

XWEditissä (K&W Computer Works) taas on paras pilottieditori. Tehtäväeditoria ei kannata käyttää.

Lisäksi herrat Nirvi ja Salminen ovat puurtamassa omien Tour of Dutyjensa kanssa, jotka saa aikanaan myös Pelit-BBS:stä.

Tiedostot:

XDK12.ZIP	57K
XMANAGE.ZIP	52K
XWEDIT.ZIP	57K

Puhtia Falconiin

Falcon 3.01 on Flight Simulatorin jälkeen eniten käsitteeksi muodostunut peli, jota jokainen lehtemme lentäjä kumartaa jumalanaan. Siksipä Pelit-BBS sattuu sisältämään enemmänkin tarpeellista Falcon-kamaa, päivityksien lisäksi.

Falconin apuohjelmista kolme on ylitse muiden. Falconer on pilottien hallintaohjelma, jolla voi henkiinpalauttamisen, arvojen editoinnin et ceteran lisäksi vaikka pistää oman naamansa peliin. Arvokas on myös mahdollisuus tallentaa laivueensa. Purkista löytyy D-versiota tukeva Falconer ja uusin, 3.01.1-versiota tukeva Falconer.

F3-Mapper puolestaan antaa pelaajan muun muassa vaihtaa Instant Flight- ja Red Flag -alueet haluamiinsa. Mukana myös automaattinen Red Flag -tehtävägeneraattori. Purkin versio on tarkoitettu 3.01.1:lle.

Falcalc 2.51 on tilastofriikkien toiveohjelma. Sillä pystyy muun muassa laskemaan kampanjatehtävän aikataulun, polttoainekulutuksen, tukijoukkojen tehtävät jne jne.

Lisäksi löytyy nippu muitakin pikku ohjelmia varsinkin Thrustmastereille ja modeemilentäjille.

Share ware

Corncob

Erilainen lentosimulaattori. Millainen maailma olisi jos toista maailmansotaa ei olisi ollutkaan? Corncobin maailmassa Hitler kuoli nuorena miehenä päähän heitetystä pullosta, mutta sen sijaan vihamieliset tunkeutujat laskeutuivat avaruudesta Maan päälle vuonna 1939. Pari vuotta kului ennen kuin ihmiset saivat järjestettyä yhtenäisen vastarinnan. Pelaajan tehtävänä on toimia lentäjänä ja sabotöörinä sodassa avaruudesta tullutta uhkaa vastaan.

Uskomattomia tarinoita, mutta niin on pelikin varsin poikkeuksellinen lentosimulaattori. Se mitä näyttävyydessä hävitään korvataan Corncobissa monilla omaperäisillä keksinnöillä. Esimerkiksi tavallisesti lentokoneen pudottua pilotti joko kuolee tai laskeutuu varjolla alas ja tehtävä päättyy siihen. Nyt mennään hieman pidemmälle: peli jatkuu maassa jalkamiehenä eikä tehtävä ole ohi ennen kuin omaan tukikohtaan on palattu. Joissain tehtävissä on jopa tarkoitus laskeutua vihollislinjojen taakse sabotaaseja virittelemään. Lentokoneen ja pilotin ohjauksessa on muutenkin paljon näppäriä yksityiskohtia, jopa laskuvarjon voi aukaista itse.

Ilmataisteluita ei juuri ole vaan pääosa toiminnasta on vihollisen maakohteiden tuhoamista joko lentokoneesta tai pioneerina pommeja viritellen. Kun vastustaja on ulkoavaruudesta eivät vastapuolen aseet luonnollisesti ole aivan tavallisia. Mukana kun on perinteisemmän kaluston lisäksi lentäviä lautasia, aivojen sekoittajia ja muita vastaavia mielikuvituksen tuotteita. Hieman yli sadassa tehtävässä on taatusti pelaamista vähäksi aikaa ja mikäli eivät nekään riitä, rekisteröinnin jälkeen tulee vielä saman verran lisää, samoin kuin äänikorttiefektit.

Vektorigrafiikka on hieman vanhanaikaisesti toteutettu eikä äänitehosteissakaan ole hurraamista, mutta ulkoiset seikat eivät haittaa kun pelissä on näinkin rohkeasti sekoitettu pelityyppejä siinä vielä kohtalaisesti onnistuen.

Toivottavasti pelin tuleviin versioihin saadaan höysteiksi herkullisempi ulkoasu. Corncobin omaperäisyys sekoitettuna vaikka Strike Commanderin näyttävyyteen hipoisi nimittäin jo täydellisyyttä.

Kaj Laaksonen

Pie In The Sky Software
PC
Tiedosto: CC20.ZIP
341K

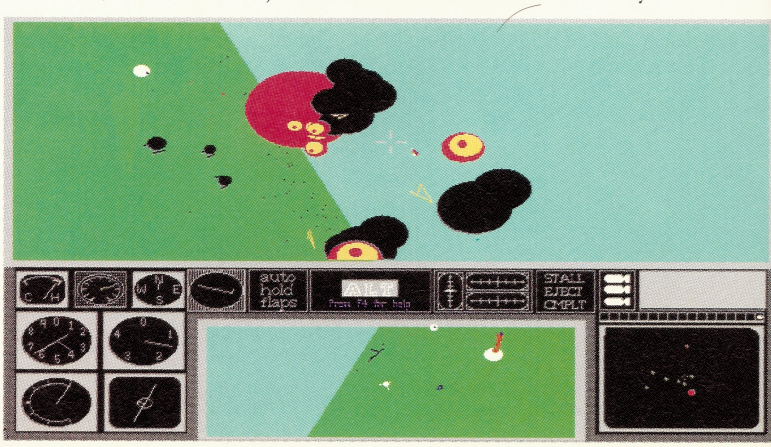
Share ware

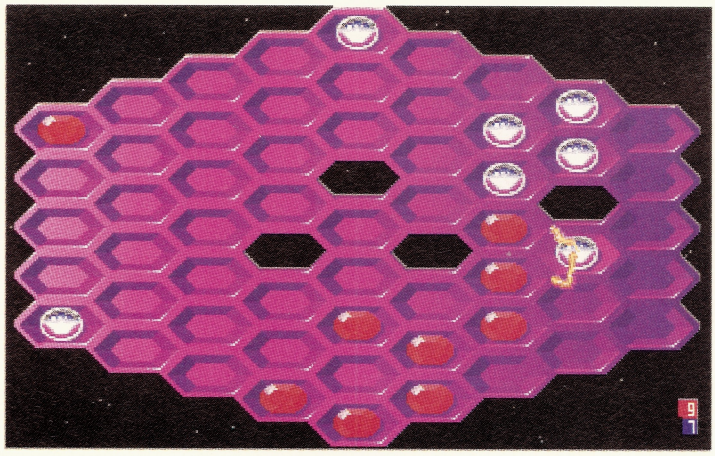
90

Hexxagon

Lautapeli. Yleisin pelityyppi sharewareissa tuntuu olevan erilaiset toimintapelit. Kunnon hidastempoinen lautapeli on välillä enemmän kuin paikallaan, joten on mukava nähdä että sellaisiakin sentään vielä tehdään.

Hexxagon on kuin ristisiitos Tammesta ja Othellosta. Tarkoitus olisi saada lauta täyttymään omista nappuloista, joita ei ole kuin täsmälleen yhtä lajia. Aina oman nappulan siirryttyä vihollisen viereen muuttuvat kaikki koskettavat nappulat omiksi. Perusidea ei ole tuon monimutkaisempi, mutta kuulemma kaikki hyvät idea ovat yksinkertaisia. Tosin ilman useamman siirron etukäteen suunnittelua voivat hyvältä näyttävät siirrot vaihtua nopeasti tappioiksi. Laudan herruus voi vaihtua yllättä-





vän nopeasti jo yhdestä ajattelemattomasta liikkeestä.

Mitään ylettömän hienoja animaatioita tai massiivisia ääniefektejä ei tällä kertaa ole luvassa. On vain harvinaisen tyylikkäästi toteutettu harmaan massan voimistelua vaativa peli, joka on erityisen hauska kaksinpelinä. Yksin pelaaminen voi käydä muutaman pelin jälkeen tylsäksi koska pelissä ei pahemmin vaihtelua ole.

Vaikka kyse on älypelistä olisivat tekijät voineet elävöittää peliä lisäämällä mukaan edes hieman yllätyksiä. Onneksi mukana on sentään lautaeditori ja kolme vaikeusastetta. Rekisteröinnin yhteydessä tulee kokonaan uusi versio, jossa on enemmän grafiikkaa ja uusia vastustajia. Tässä muodossaan Hexxagon on parhaimmillaan pikaisena stressilääkkeenä kiireiden lomassa.

Kaj Laaksonen

Software Creations
PC
Tiedosto: HEXX01.ZIP 567K

78

Share ware

Llamtron 2112

Räiskintä. Muistaako kukaan ikivanhaa kolikkopeliä Robotron? Pelin yksinkertainen mutta toimiva idea oli tuhota tuhansittain päälle käyviä robotteja. Viehätys oli täysin järjettömässä tuhovimmassa ja sietokyvyn rajoille kiirivässä vauhdissa.

Kavio- ja sorkkaeläinten eriskummallinen ystävä Jeff Minter oli kymmenen vuotta sitten lähes legendaarinen toimintapelien tekijä. Pelit sinänsä olivat yksinkertaisia, mutta omintakeiset psykedeeliset efektit ja nopea toiminta voittivat pelaajat puolelleen.

Llamatron on kunnianosoitus Robotronille paitsi että nyt pääosassa ovat vuohet, laamat, kamelit ja muut täysin aiheeseen sopimattomat elukat. Ruutu toisensa jälkeen silmille syöksyvien vihulaisten räiskiminen voi kuulostaa päättömältä, mutta jotain sanoinkuvaamattoman primitiivistä riemua tällaisessa massatuhossa on. Miniatyyrimäinen grafiikka on pullollaan täysin käsittämätöntä vipeltäjää ja ääniefektit ovat vähintäänkin kummallisia.

Peli ei edetessään sinänsä muutu miksikään, mutta vauhti kiihtyy vähitellen päätähuimaavaksi ja asearsenaali yhä tuhoisammaksi. Pidemmän rupeaman jälkeen tuntuu kuin olisi käynyt läpi pahemmankin fyysisen rääkin ja silti on pakko yrittää vielä kerran.

Tällaista peliä on turha odottaa suurilta pelitaloilta, mutta onneksi Minterin kaltaisilla yhden miehen yrittäjillä on rohkeutta ja luovuutta tehdä pieniä persoonallisia toimintapelejä, joita kovin moni ei välttämättä edes julkaisisi.

Kaj Laaksonen

Llamasoft
PC
Tiedosto:LLAMA.ZIP 253K

89

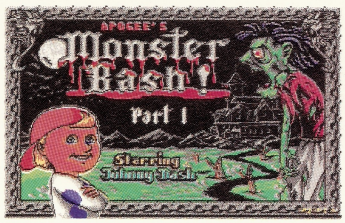
Share ware



Monster Bash

Tasohyppely. On kylmä ja myrskyinen yö. 10-vuotias sankarimme Johnny Dash tärisee peiton alla ja kaipaa kadonnutta koiraansa Texiä. Johnny kerää rohkeutensa rippeet, kaivaa laatikosta aseekseen ritsan ja lähtee yöhön etsimään koiraansa. Tämä ei olekaan mikään tavallinen myrsky, sillä kuolleet ovat nousseet haudoistaan vangitsemaan lemmikkieläimiä tehdäkseen niistä hirviöarmeijan. Johnnyn tehtävä on tietysti löytää ja pelastaa söpöeläimet.

Asialla on jälleen laadukkaisiin toimintapeleihin erikoistunut Apogee Software, joka jatkaa hyväksi havaitulla tasohyppelylinjalla. Peli muistuttaa huomattavasti konsoleista tuttuja Marioita ja Soniceja. Vaikka grafiikassa ja ääniefekteissä hieman vielä jäädäänkin jälkeen, Apogee on peli peliltä parantanut



niin, että Monster Bash on ehdottomasti laadukkain tähänastisista.

Hauskoja animaatioita on paljon, kuvaruutu on kokonaan käytössä ja tällä kertaa äänikorttejakin käytetään kunnolla hyväksi. Erityisen lystiä on se,että zombie kuollessaan hajoaa ruumiinosiksi, joista pää jää maahan pyörimään. Vastaavanlaista hurttia huumoria viljellään pitkin peliä eli mistään ylikiltistä konsoliherkistelystä ei välttämättä ole kysymys. Kuten muissakin Apogee Softwaren peleissä shareware-versio on trilogian ensimmäinen osa ja rekisteröimällä saa kaksi muuta osaa lisukkeineen. Monster Bash on yksi parhaista lajissaan ja ehdottomasti tutustumisen arvoinen.

Kaj Laaksonen

Apogee Software
PC
Tiedosto:1BASH.ZIP 995K

92

Share ware

Qolumns

Puzzlepeli.ärisokeat poistukaa, Tetris-fanaatikot hyppikää riemusta. Tetriksen tapaan yläreunasta putoavat palikat, nyt tosin aina neliön muotoiset putoavat kiihtyvällä vauhdilla alas.

Ideana on saada kolmen tai neljän palikan pysty- tai vaakasuora tai vino värisuora. Palikkaa voi käännellä ympäri yhdellä näppäimellä. Kun suora on saatu aikaiseksi, se asiaankuuluvan äänen säestyksellä häviää. Joka yhdestoista putoava neliö on räjäytysneliö, eli yksi neliön palikka on harmaa pommi, joka räjäyttää valitun rivin kokonaan.

Aloituksessa voi valita vaikeusasteen nollasta yhdeksään, suosittelen nollaa. Vaikka väriidea on hauska ja peli suhteellisen vaikea, olisin toivonut palikkoihin enemmän vaihtelua: neliöt käyvät tylsiksi ja sopivasti kasvavaa vaikeutta olisi tullut lisää. Nollatasolta aloittaen ensimmäiset yhdeksän tasoa ovat melko hitaita, mutta kymmenes yhtäkkiä täysin mahdoton.

Pelin tekijä, Paul Pekkarinen, toivoo yhteydenottoja C-kieltä ja assembleria taitavilta ohjelmoijilta, tekeillä on seikkailupeli. ShadowClogin osoite on Riikantie 3, 43900 Kinnula.

Sari Alho

PC
ShadowClog Systems, Suomi
Näyttö: VGA
Ohjaus: N

85

Share ware

Päivityksiä

Muun muassa seuraaviin peleihin löytyy päivitys tai buginkorjaus:

PC

A-Train, Aces of The Pacific, Ancient Art of War in The Skies, AOP:1946!, B-17, Buzz Aldrin, Civilization, Comanche, Command HQ, Crisis in The Kremlin, Darklands, Dune II, Empire DeLuxe, Eye of Beholder II, F1 Grand Prix, F-15 III, F-117, Falcon, Falcon:OFT, Global Conquest, GS2000:Islands & Ice, Gunship 2000, Knights of The Sky, Lands of Lore, Mantis, Might & Magic IV, Railroad Tycoon, Siege, Silent Service II, Taskforce 1942, The 7th Guest, Ultima VII, Underworld I, Underworld II, Unlimited Adventures, Wayne Gretzky Hockey III, Wing Commander

Amiga

F1 Grand Prix, Red Storm Rising, Knights of The Sky, F-15 II, Civilization

Ratkaise Betrayal at Krondor



●● Betrayal at Krondorin englanninkieliset arvoitukset ja kompakysymykset eivät ole jokaisen heiniä, joten tässäpä kaikki moredhelien sanalukkojen vastaukset. Lista on imuroitu suoraan Sierran omasta BBS:stä.

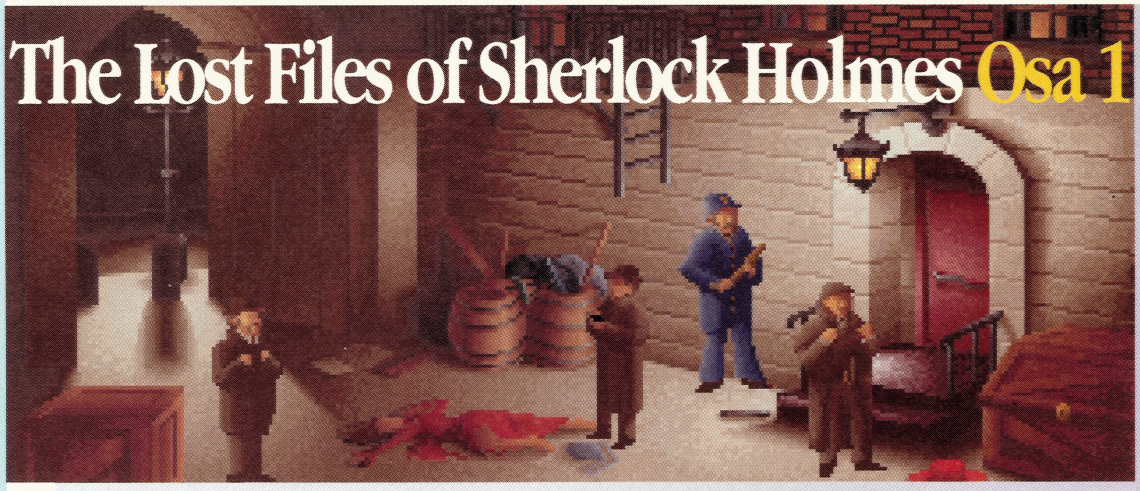
Moredhelien salat auki

K: The light one breaks but never falls. His brother falls but never breaks.
V: DAY NIGHT
K: Swollag, the famous moredhel craftsman, guarantees his work until the end of time.
V: HANGMAN
K: The chill of its death, you may soon mourn. But though it dies, it cannot be born.
V: FIRE
K: You see it about in field and town, it cannot get up, but will oft fall down.
V: RAIN
K: They feel no pain, no sorrow, no greed. They have no anger, no hatred, nor need.
V: THE DEAD
K: Though easy to spot, when allowed to plume, it is hard to see, when held in a room.
V: SMOKE
K: Be you ever so quick, with vision keen, by your eyes, we are never seen. Unless, perchance, it should come to pass, you see our reflection, in a looking glass.
V: EYES
K: A precious gift, this, yet it has no end or beginning, and in the middle, nothing.
V: RING
K: Silently he stalks me, running as I run, creeping as I creep. Dressed in black, he disappears at night, only to return with the sun.
V: SHADOW
K: Buckets, barrels, baskets, cans; What must you fill with empty hands?
V: GLOVES
K: It flies without wings, strikes without beak, teeth, or talons. It has no eyes in its pointed head, but it can kill birds in flight.
V: ARROW
K: Up and down they go, but never move...
V: STAIRS
K: He gets short when he gets old. He goes out then it gets cold.
V: CANDLE
K: The strongest chains will not bind it, ditch and rampart will not slow it down. A thousand soldiers cannot beat it, it can knock down trees with a single push.
V: WIND
K: Moredhel brothers, make it rain, kingdom rivers, crimson pain!
V: BLOOD
K: An untiring servant it is, carrying loads across muddy earth. But one thing that cannot be forced, is a return to the place of its birth.
V: RIVER
K: With sharp edged wit, and pointed poise, it can settle disputes, without a noise.
V: SWORD
K: Power enough to smash ships and crush roofs. Yet it still must fear the sun.
V: ICE
K: Today he is there to trip you up, and he will torture you tomorrow. Yet he is also there to ease the pain, when you are lost in grief and sorrow.
V: ALCOHOL
K: Death to our Enemies! no Living adversary shall Escape the new King of these isles. He will lead us to glory and provide New lands for our people!
V: DELEKHAN
K: Moredhel and pantathian, guarding our lid, did close her ever so tightly.
V: TREASURE
K: It can hold you, but you cannot hold it. And the more you remove, the bigger it will get.
V: HOLE
K: It can pierce the best armor, and make swords crumble with a rub. Yet for all its power, it can't harm a club.
V: RUST
K: With this one thing alone, you will have defeated even the strongest foe.
V: VICTORY
K: Three fools did once sacrifice, to win a contest long ago. Dobe Oyle, a Kingdom lad, gave his blood to start. A goblin man, Ethorat, hacked out his dying heart. Sou Oyle, Dobe's sister, won, she cast away her soul.
V: EYE TO EYE
K: He got it in the woods and brought it home in his hand because he couldn't find it. The more he looked for it the more he felt it. When he finally found it he threw it away.
V: THORN
K: A barrel of rainwater weighs twenty pounds. What must you add to make it weigh fifteen?
V: HOLES
K: Kingdom fools are born without, a lot of this, there is no doubt.
V: HAIR
K: They go up white, but come down yellow and white.
V: EGGS
K: We love it more than life. We fear it more than death. The wealthy want for it. The poor have it in plenty.
V: NOTHING
K: The contrary of up is down, the reverse of day is night. Tell me this, if you will, what is opposite the white?
V: YOLK
K: It asks no questions, but demands many answers. Don't knock it until you are ready to see what waits on the other side.
V: KNOCKER
K: MAGIC DEATH TEMPLE BLESS REST at last you may solve this.
V: CHEST
K: You can spin, wheel and twist. But it can turn without moving.
V: MILK
K: Who works when he plays, and plays when he works?
V: BARD
K: Prince Arutha, from his lofty perch, will find our troops without a search. His men will fall, his castle too, and then what will Prince Arutha do?
V: DIE
K: Names give power. Magic to control. But what is broken, by naming it?
V: SILENCE
K: The language of men, can be mastered. But what Kingdom word is always pronounced wrong?
V: WRONG
K: Brought to the table. Cut and served. Never eaten.
V: CARDS
K: Widows and orphans, parents and kin. This is disturbed most by riots and war.
V: PEACE
K: It can move over water, but cannot fly. It can move under water, but stay quite dry.
V: SHADOW
K: Has tongue, but cannot talk. Runs, but cannot walk.
V: WAGON
K: We don't need wine, We don't need meat. We have sharp teeth, but cannot eat.
V: SAWS
K: It stands while others sit. It groans when it is too full. It has four legs, but cannot run.
V: TABLE
K: It goes past gates, but asks no one's leave. It runs clear around castles, without taking a step.
V: WALL
K: Never resting, never still. Moving silently, hill to hill. It does not walk, run or trot, all is cool where it is not.
V: SUNSHINE
K: Passed from father to son, and shared between brothers. Its importance is unquestioned, though it is used more by others.
V: NAME
K: What goes with a wagon that doesn't benefit the wagon, but the wagon cannot move without?
V: NOISE
K: The one who made it, didn't want it. The one who bought it, didn't need it. The one who used it, never saw it.
V: COFFIN
K: What has a mare, that the cow has not?
V: COLTS
K: This side of a wolfhound has the most hair.
V: OUTSIDE
K: Its orange eye blinks. The burning tears flow. But what its sorrow is, none may ever know.
V: CANDLE
K: Two legs it has, and this will confound: Only at rest, do they touch the ground.
V: BARROW
K: She has tasteful friends And tasteless enemies. Tears are often shed on her behalf, yet never has she broken a heart.
V: ONION
K: In all the world, none can compare, To this tiny weaver, his deadly cloth so silky and fair.
V: SPIDER
K: You can see it in winter, never in summer. Even though it is as light as a feather, the mightiest moredhel in the North can't hold it for long.
V: BREATH
K: Every creature in the world has seen it. But to their dying day they'll never see the same one again.
V: YESTERDAY
K: Kingdom soldiers will look like it, when the headsman gives them a lop. For then, like it, they'll have a neck, but not a head on top.
V: BOTTLE
K: What is the thing with fingers long, that grips our deadly swords so strong?
V: GAUNTLET
K: Six legs, two heads, two hands, one long nose. Yet he uses only four legs wherever he goes.
V: HORSEMAN
K: Black when bought. Red when used. Grey when thrown away.
V: COALS
K: It is too much for one. Two it is meant for. But it no longer exists, when the two become more.
V: SECRET

K: It never was before. It is not now. Fools wait for it forever.
V: FUTURE
K: What ranges far and cannot be confined, yet stays in one spot? The correct one will open this chest.
V: THOUGHT
K: Held firmly in the hands, like a sword it cuts deep. Bloodless strokes, all, then forward we leap.
V: PADDLE
K: Bloodless and boneless it travels about. Yet it never leaves home.
V: SNAIL
K: You hear it speak, for it has a hard tongue. But it cannot breathe, for it has not a lung.
V: BELL
K: Has a tongue, but never talks. Has no legs, but sometimes walks.
V: SHOE
K: You seek it out, when your hunger's ripe. It sits on four legs, and smokes a pipe.
V: STOVE
K: Has feathers but can't fly. Rests on legs but can't walk.
V: MATTRESS
K: One pace to the North. Two paces to the East. Two paces to the South. Two paces to the West. One pace to the North.
V: SQUARE
K: It flies without wings, drops without fear, but held in warm hands, it will soon disappear.
V: SNOWFLAKE
K: When they are caught, they are thrown away. When they escape, you itch all day.
V: FLEAS
K: He stands beside the road in a purple cap and tattered green cloak. Those who touch him, curse him.
V: THISTLE
K: All about the house, with his Lady he dances. Yet he always works, and never romances.
V: BROOM
K: All across the countryside, to front doors he travels. But you never invite him in.
V: PATH
K: Axes and swords, will not help you through. Yet it and a little push will do. Some in the road would have fought and soon died, were it not close at hand, to let them inside.
V: KEY
K: Pounds all day, beats all night, never rests.
V: SURF
K: This old one runs forever, but never moves at all. He has not lungs, nor throat, still, a mighty roaring call.
V: WATERFALL
K: You can count on them, though some would rather curse them. You can speak dear to them, though well all know 'tis just in vain.
V: DICE
K: They have not lips nor tongues, yet lead them green to the pit, and as they die you will hear, them sputter, hiss and spit.
V: LOGS
K: There is a shoemaker in the dell. Makes his shoes with steel and nail. Although his goods last right well, folks need two pair, without fail.
V: FARRIER
K: When it is stout, people gladly tread. When it is thin, people walk in dread.
V: BRIDGE
K: Look in my face, I am somebody. Look at my back, I am nobody.
V: MIRROR
K: The bones of the dead, can be used to trap the living.
V: SNARES
K: Say away fom these hideus beasts, they kil our females and chidrens.
V: TROLLS
K: It is a journey whose path depends, on another's vision of where it ends.
V: BOOK
K: Blessed are the first. Slow are the second. Playful are the third. Bold are the fourth. Brave are the fifth.
V: BLADE
K: After the final fire, the winds will blow. And these, which are already dead, will cover the ones who have yet to die.
V: ASHES
K: Men seize it from its home, tear apart its flesh, drink the sweet blood, then cast its skin aside.
V: ORANGE
K: You see me oft, in woods and town. With my roots above, I must grow down.
V: ICICLE
K: A strange earthen house, that brings nought but disdain. And yet those who stay there, never do complain.
V: GRAVE
K: Twins on either side of a ridge that smells. They shall never see each other directly.
V: EYES
K: With flashing sword and booming cry, with darkness staining land and sky, the army comes, prepared to die. Soldiers fall in glistening dress, as battles are joined without egress, save comfort in the earth's caress.
V: RAIN
K: The wheel is steered, despite the night. They prefer our lead, more than the light.
V: STARS
K: When it is down, it is lower than a horse's belly. When it is up, it is higher than a horse's back.
V: SADDLE
K: Holes at the top. Holes at the bottom. Holes in the middle. But still it holds water.
V: SPONGE
K: Claws like a cat, crooked as a snake's hiss. Patch together your guesses, you won't guess this.
V: BRIARS
K: Round as an apple, deep as a cup, all the Bitter Sea, can't fill it up.
V: SIEVE
K: Although my cow is dead, I continue to beat her. What a racket she makes!
V: DRUM
K: Flat as a leaf, round as a ring, has two eyes, but can't see a thing.
V: BUTTON
K: Two brothers wanted to race a course, to see which had the slowest horse. Since neither wanted to spur his mare, what must they do to make it fair?
V: TRADE MARES
K: A box beneath a tree, inside some tasty meat. Kept for a month or more, it still tastes just as sweet.
V: WALNUT
K: Its tail is round and hollow, seems to get chewed a bit, but you'll rarely see this thing, unless the other end is lit.
V: PIPE
K: It doesn't live within a house, nor does it live without. Most will use it when they come in, and again when they go out.
V: DOOR
K: Although lower than a fence, and thinner than a rail, it can still be used to hold a horse; Hooves, mane and tail.
V: STAKE
K: Though not a plant, has leaves. Though not a beast, has spine. Though many wouldn't need this thing, 'Tis more valuable than wine.
V: BOOK
K: Four legs in front, two behind. Its steely armor scratched and dented by rocks and sticks. Still it toils as it helps feed the hungry.
V: PLOW
K: In the fields a frightful thing, watch it and you will find, it has a pitchfork in the front, and a broom back behind.
V: BULL
K: Our valiant leaders will keep this. But only after they have given it.
V: PROMISE
K: I had it and gave it to you, You have it and can't seem to keep it.
V: MONEY
K: What is this thing that having it, You can no longer give it away, But lacking it, for the moment at least, You can give it to those who must pay?
V: DEATH
K: Whoever has it is angry, Whoever loses it is angrier, Whoever wins it has it no more.
V: DISPUTE
K: This wondrous thing, though not an herb, can help comfort the weak and the dying. It can even be used to rally the troops, or make one start laughing or crying.
V: MUSIC
K: This sparkling globe can float on water, and weighs not more than a feather. Yet despite its weight ten giants could never pick it up.
V: BUBBLE
K: Ten troll's strength, Ten troll's length, One troll can pick it up, No troll can stand it up.
V: ROPE
K: A shimmering field that reaches far. Yet it has no tracks, And is crossed without paths.
V: OCEAN
K: You tie these things, Before you go. And untie them, After you stop.
V: SHOES
K: This engulfing thing, is strange indeed. The greater it grows, the less you see.
V: DARKNESS
K: Don't grow too attached to this thing. Without it you will never even know it is gone. But be careful friend, it is much easier to lose on Kingdom soil.
V: LIFE
K: What is it of yours that you see every day, but our Leader sees only rarely?
V: EQUALS
K: Where once there were three, now only are two, ancient kin ours, whom we sent to their doom.
V: GLAMREDHEL
K: Neck, but no head. Arms, but no hands. Waist, but no legs.
V: JACKET
K: A carpenter left some wood, would not take it back. I saw some dust where he left it, but couldn't find his stack.
V: SAWDUST
K: Once alive, but now twisted 'round. It is used by moredhel and men to punish their own kind.
V: NOOSE
K: No visible flesh, nor blood, nor bone, but given time, they will walk alone.
V: EGGS
K: What is it – long legs, short thighs small head, no eyes.
V: TONGS
K: What is it then that you might meet, put food in its mouth and it will not eat?
V: OVEN
K: Put into a pit. Locked behind a steel grate. Guarded all through the night, still it goes out.
V: FIRE
K: Answers its caller without being asked. Responds within seconds, and speaks all languages with equal ease.
V: ECHO
K: This marvelous thing, though it sounds absurd, contains all our letters, but is only a word.
V: ALPHABET
K: What is it that runs faster uphill than downhill?
V: FIRE
K: This Kingdom fool has married many women. Yet he has never been married.
V: PRIEST
K: This odd thing seems to get wetter, the more it dries.
V: TOWEL
K: Though blind as well, can lead the blind well.
V: CANE
K: What stands taller without its head than with one?
V: PILLOW
K: What goes down to the cellar with four legs, but comes back with eight?
V: MOUSER
K: You must keep this thing. Its loss will affect your brothers, for once yours is lost, it will soon be lost by others.
V: TEMPER
K: Though a tasty treat, made in spiral towers, rarely will it be eaten alone.
V: HONEY
K: This great thing can be swallowed, but can also swallow us.
V: WATER
K: What is nothing more than holes tied to holes, and yet is as strong as steel?
V: CHAIN
K: Inside a burning house, this thing is best to make. And best to make it quickly before, the fire's too much to take.
V: HASTE
K: Plow and hoe, reap and sow, what soon does every farmer grow?
V: WEARY
K: What goes through the door but does not enter or exit?
V: KEYHOLE
K: What is most often found where it does not exist?
V: FAULT
K: Everyone offers this thing. But few will take it when it is offered by someone else.
V: ADVICE
K: What is it that apeople are doing all at the same time?
V: AGING
K: What is it that is alive yet has only one foot?
V: ANKLE
K: What is it that everyone wants then wishes to be rid of quickly?
V: APPETITE
K: You will invite him into your house, yet you know him not. Once you get to know him, this thing he will no longer be.
V: STRANGER
K: I saw him where he never was, and where he could not be. And yet within this place, I saw a wavering face, staring back at me.
V: LAKE
K: We travel much, yet prisoners are, and close confined, to boot. Yet with any horse we will keep pace, and always go on foot.
V: SPURS
K: When people come for me to meet, they come to me with heavy feet. The one I hold, when I get my chance, will turn and spin, and start to dance.
V: GALLOWS
K: When it comes in, from sea to shore, twenty paces you'll see, no less, no more.
V: FOG
K: Like dogs shouting at the moon, or armor worn by the trees. Like a sharply spoken command, or a tiny vessel upon the seas.
V: BARK

Ratkaise

The Lost Files of Sherlock Holmes Osa 1



●● Sherlock Holmes on aiheuttanut päänvaivaa aina vaivaksi asti PelitSeis-palstalla, joten eiköhän ole korkein aika julkaista ratkaisu. Ja tapamme mukaan tietysti kahdessa osassa.

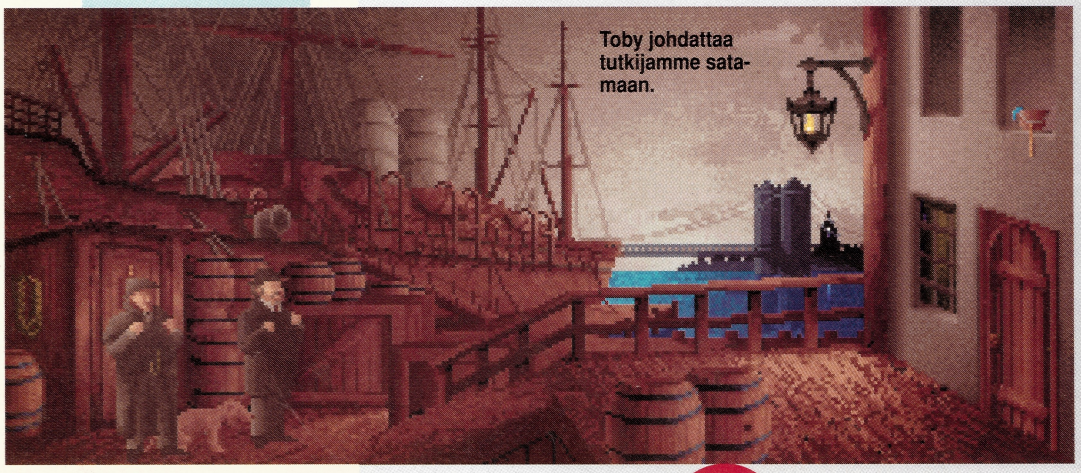
Solmusen kadonneet tiedostot



Uusi ruumis. Liittyykö se Sarahin murhaan?



Covent Gardenissa on kukkaistyttö.



Toby johdattaa tutkijamme satamaan.

Lontoon Regency-teatterin takana on tapahtunut murha, joten älä haaskaa enää aikaa vaan säntää suoraan murhapaikalle. Puhu tarkastaja Lestradille ja ota selville kaikki mitä hän tietää. Tutkiskele ruumista ja etenkin naisen haavoja ja hänen kaulaansa. Löydät hiukan valkoista jauhetta.

Mene sisälle teatteriin. Nappaa vaasista kukkia ja ota myös hajuvesipullo pöydältä. Avaa kaappi, jolloin sieltä putoaa maahan jonkinlainen kiiltävä jousi. Ota se mukaasi.

Puhu itkevälle naiselle, mutta hän on liian järkyttynyt murhasta, ja et saa hänestä irti oikein mitään. Pyydä Watsonilta rauhoittavia ja anna ne naiselle, jolloin voit puhua hänen kanssaan.

Kun yrität lähteä huoneesta Carruthers estää sinua sanomalla, että ovi on rikki. Anna hänelle löytämäsi jousi ja odota hetki kun hän korjaa oven. Aja hevosvaunuilla Sarah Carrowayn kotiin.

Kukkia ja kemikaaleja

Tutki Sarahin koti läpikotaisin: sateenvarjosta putoaa avain kun sen avaa ja pyykkikasasta löytyy rugby-paita. Nosta paita päällimmäiseksi ja mene kotiin.

Analysoi teatterista nappaamasi kukka laboratorion pöydällä, eli sytytä tulitikulla koeputken alle tuli, katso kukkaa mikroskoopilla ja laita pari terälehteä koeputkeen. Lisää muutama kemikaali ja teet pienen löydön.

Vie analysoitu kukka Wigginsille ja pyydä häntä ottamaan selville, mistä kukka on ostettu. Pienen tinkimisen jälkeen Wiggins suostuu ja sinä lähdet vaihteeksi ruumishuoneelle.

Scotland Yard

Pyydä kuolemansyyn tutkijaa tuomaan nähtäväksesi Sarahin henkilökohtaiset tavarat. Yritä ottaa avain, mutta et saa sitä, sillä tutkija tarvitsee sitä testeihinsä. Puhu tarkastaja Gregsonille ja mene Scotland Yardiin. Kun yrität mennä sisään, oven edes-

sä seisova poliisi estää sinua. Mene takaisin ruumishuoneelle valittamaan Gregsonille konstaapelin huonosta käytöksestä ja Gregson lähtee mukaasi. Tällä kertaa pääset sisään ongelmitta.

Puhu pöydän takana olevalle poliisille ja pyydä häneltä lupa tavata Lestrade. Hän ei suostu, koska Lestradella on töitä. Watson neuvoo sinua menemään puhumaan omenanmyyjälle, kiristä häntä kertomaan tietoja Scotland Yardista. Saat selville, että "sihteeristä" pääsee eroon kunnon kohteliaisuudella. Mene takaisin sisään ja lauo oikein kunnon litania kohteliaisuuksia. Mies on otettu ja hetken kuluttua Lestrade saapuu puheillesi. Pyydä häneltä lupa passiin, jolla saisit ottaa mukaasi Sarahin henkilökohtaisia tavaroita. Passin saat pöydän takana istuvalta mieheltä ja niin suunnistat takaisin ruumishuoneelle.

Anna passi kuolemansyyn tutkijalle ja ota avaimet. Suunnista nyt takaisin teatteriin, oven saa auki avaimella. Ota mukaasi rautakanki oven vierestä. Sisällä avaa pöytälaatikot sateenvarjosta tipahtaneella avaimella ja ota oopperaliput. Kerro Carruthersille pojasta, joka nähtiin teatterin ulkopuolella.

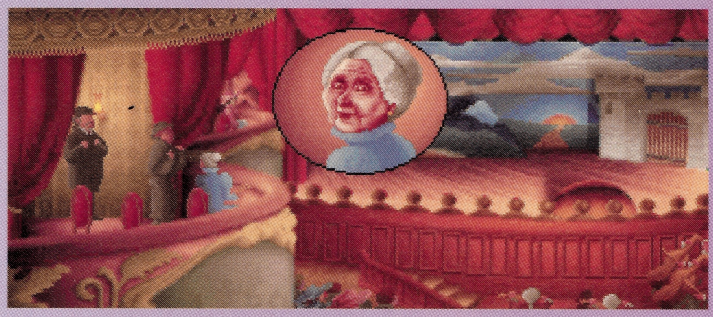
Oopperaa

Suunnista oopperatalolle. Puhu johtajalle ja pyydä häntä näyttämään Annan pukuhuone. Johtaja ei suostu, joten anna ovivahdille liput ja mene portaat ylös aitioosi. Aitiossa istuu oopperan omistaja rouva Worthington, joka väittää, että olet väärässä aitiossa. Näytä hänelle liput, jotka siis ovat Annan. Rouva Worthington osoittautuu Annan hyväksi ystäväksi, joten pyydä häntä näyttämään Annan pukuhuone. Hän kirjoittaa sinulle lapun annettavaksi johtajalle, ja niin pääset pukuhuoneeseen.

Pukuhuoneessa tutki ympäristöä ja yritä ottaa jotain. Johtaja alkaa estellä, joten lähde pois ja sovi Watsonin kanssa johtajan harhauttamisesta. Mene takaisin pukuhuoneeseen, ja kun Watson sovitusta merkistä vie johtajan toiseen huoneeseen, avaa pöytälaatikot ja ota sieltä avainrengas.



Labrassa kannattaa tutkia kukkasta tarkemmin.



Oopperan pukuhuoneeseen pääsee rouvan kanssa juteltuaan.





Scotland Yardiin pääsee kohteliaisuudella, englantilaisia kun ollaan.



Täytetystä hirvenpäästä löytyy tietysti täyttäjän osoite.



Hajuvesikaupan siivoojatyttö osaa kertoa yksityiskohtia Jamesista.

Kukkia ja tikkoja

Wiggins on tällä välin löytänyt kukanmyyjänkojun, joten mene Covent Gardeniin (käy juttelemassa Wigginsille). Mene pubiin, tutki koko huoneisto ja nappaa lattialta höyhen. Puhu Watsonille ja haasta kaikki asiakkaat vuorotellen tikkamatsiin. Kun olet voittanut kaikki kolme, haasta baarimikko. Voitettuasi hänet lopulta, hän kertoo sinulle pojasta, joka työskentelee apteekissa.

Mene ulos, katso pubin ovensuussa olevaa tynnyriä ja ota kukkakori. Rautalangalla saat kalastettua tynnyristä kiiltävän esineen, joka on kalvosinnappi. Näytä kalvosinnappia baarimikolle.

Mene apteekkiin. Ostele mieheltä mitä oudompia lääkkeitä ja kysele Richardilta Annasta. Aikasi jahkailtuasi hän tunnustaa rakkautensa Annaa kohtaan.

Mene Bradleyn tupakkakauppaan. Siirrä lattialla olevat kolme laatikkoa hirvenpään alle, jotta yletyt siirtämään päätä. Lue eläintentäyttäjän osoite ja mene vierailulle.

Sniff sniff

Ota eläintentäyttäjän pöydältä skalpelli ja naulakosta esiliina. Watson paljastaa kysyttäessä aika mehevän johtolangan.

Vanhan Shermannin koiratarhasta saat lainaksi Tobyn. Köytä Toby hihnaan ja seuraa koiran nenää Surreyn satamaan. Avaa ovi vasemmalla ja ota seinällä lojuva vasara. Siirrä tynnyri oikealla olevan oven eteen ja pese oven ikkuna, vettä sankoon saat tietysti Thamesista. Katso ikkunasta, hakkaa vasaralla oveen ja ryntää sisään.

Jaakko Tapio Konttinen

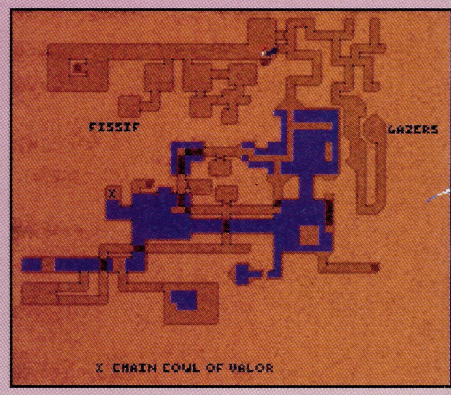
Ratkaise



Labyrinth of Worlds

Osa 1

Mustan kiven mestari



●● "Aivan, British, pidä kiirettä turhan kamppailusi kanssa! Mutta muista tämä: kaikki, jotka päättävät palvella minua, säästyvät. Muut tulevat mätänemään näiden seinien sisällä."

Ultima Underworld kakkosen ohjeita on kaipailtu jo pitkään PelitSeis-palstalla. Jotta kuitenkin peli-ilo ja jännitys säilyisi, julkaisemme ratkaisun kahdessa osassa. Loppuun asti päästään ensi lehdessä.

A kind of magic

Magia on olennainen osa Alamaailman arkea; ilmankin selviää, mutta se on hankalaa. Kaksi erittäin käyttökelpoista taikaa, joita ei yleisesti tunneta, ovat Enchantment ja Repair. Ensimmäinen tekee tavallisesta aseesta tai panssarista maagisen lisäämällä asteittain esineen ominaisuutta. Miekka voi olla tarkka (Accuracy) tai tehokas (Damage). Vastaavasti rautapaidasta voidaan tehdä kestävä (Toughness) tai paremmin suojaava (Protection).

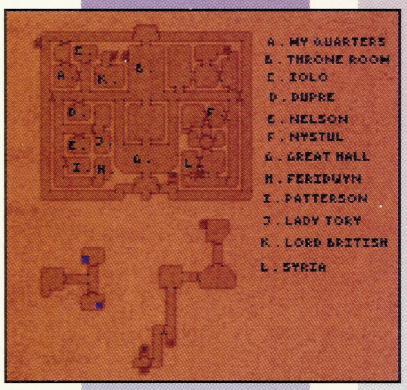
Nimensä mukaisesti Repair-taika korjaa, tai oikeastaan entisöi minkä tahansa esineen. Suojilla on taipumusta vahingoittua silloin tällöin, eikä paraskaan miekka kestä loputtomasti rautaoveen takomista. Käyttöä löytyy siis kummallekin taialle.

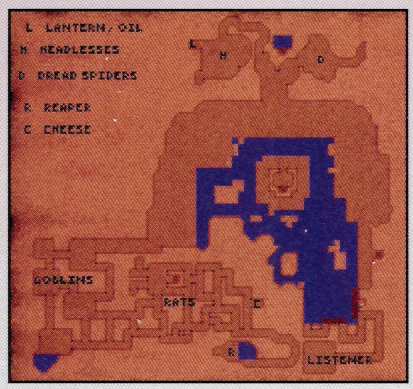
Juomalla on väliä, kyllä vain. Riimumagian ohella nimittäin alkemia on eräs maanalainen harrastus. Sen tuotoksia löytää matkan varrelta sieltä täältä. On keltaista ihmelääkettä, vihreää myrkkyä tai hallusinogeeniä sekä kaikkein käyttökelpoisinta, "kirkasta ainetta". Toisinaan se lisää manaa, joskus taas antaa kyvyn nähdä pimeässä. Se saattaa olla myös Basilisk Oilia, joka maistuu erehdyttävästi kalanmaksaöljylle! Mitä muihin juomiin tulee, musta tekee näkymättömäksi, purppura suojaa ja punainen neutralisoi myrkyn. Ruokajuomaksi suositellaan kuitenkin tummaa olutta. Myös viiniä tai lähdevettä voi kokeilla, makunsa mukaan.

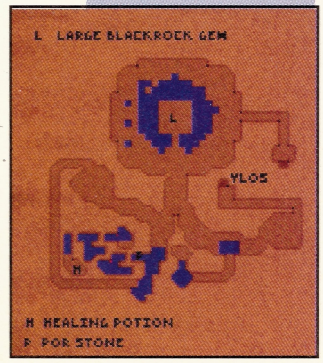
Maagisia ja ainutlaatuisia tavaroita löytyy eri ulottuvuuksista useita. Paras ase on epäilemättä Longsword of Stone Strike, joka kivettää jokaisen otuksen kunnolla osuessaan, lukuunottamatta kertaalleen kuolleita. Kivettynyttä kohdetta on huomattavasti helpompi piiskata ja välillä ehtii hengähtääkin.

Erinomainen keksintö on myös Cudgel of Entry. Isku ja ovi aukeaa -periaatteella toimiva nuija sopii myös taisteluun. On vain huolehdittava, ettei se pääse särkymään, sillä valmistukseen on käytetty heikohkoa maanpäällistä metallia.

Chain Cowl of Valor on päähine, joka suojaa hyvin pääkoppaa, antaen lisäksi itsevarmuutta taistelua ajatellen. Kultainen Elvytyksen Sormus taas palauttaa vitaalisuuden ennalleen, lyhyesti ja ytimekkäästi sanottuna. Tulenkestävät liivit ovat todella mainiot, ja vieläpä turvalliset käyttää; asbestin sijasta ne on tehty lohikäärmeen nahasta.

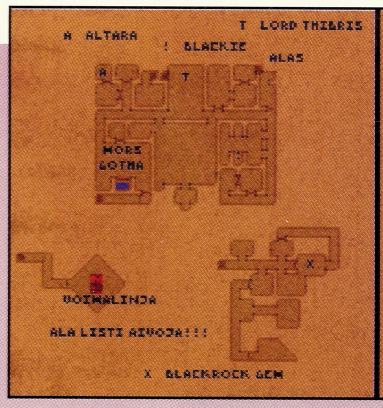


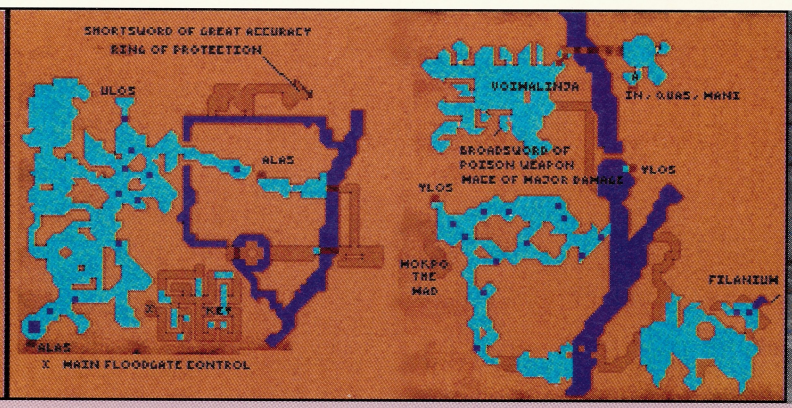




Salaiset taiat

Taika	Riimut
Bounce	Uus Des Por
Enchantment	Vas Ort Ylem
Frost	In An Flam
Locate	Bet Wis Ex
Map Area	Wis Ex
Repair	Rel Sanct Ylem
Repel Undead	An Kal Corp
Rune Of Stasis	In Tym Jux
Tremor	Vas Ort Ylem
Valor	Quas An Corp







Viemäristön väki

Guardianin vastaisen rintaman päämaja on Britanniassa, Lord Britishin linnassa. Miranda johtaa operaatiota itse kuninkaan murjottaessa voimattomana salissaan. Nystul on myös vahvasti mukana juonessa. Guardianin uhkaukset on kuultu ja hyvät neuvot ovat tarpeen. Nystulilla on salaisessa laboratoriossaan ylimääräisiä riimuja ja värikkäitä juomia. Eläinkokeiden uhrit on syytä vapauttaa tuskistaan.

Ruokaa on linnan varastot pullollaan, joten siitä ei ongelmaa synny. Kun paras varustus on päällä, on aika aloittaa kutsumustyö...

Viemäristön puhdistaminen on likaista puuhaa, mutta välttämätöntä. Fissif suostuu vaihtamaan asumuksensa selliin pienen nyrkkiottelun jälkeen. Kolmannen kerroksen vesiputous näyttää houkuttelevan matalalta. Water Walk ja Jump auttavat Rohkeuden Hupun saamisessa. Ennakkoluuloton huomaa, ettei britannialaisia goblineja tarvitse pelätä. Sen sijaan muut otukset voi saattaa Taivaallisen Viemäristön porteille.

Nelostason kaakkoisosassa lymyilee tulisessa majassaan Kuuntelija, joka on syytä jättää rauhaan toistaiseksi. Sitten globaali vinkki: huolellinen kartoitus takaa sen, ettei onnensa ohi voi juosta.

Operaatio Amnesty

Vankitorni kuhisee goblineja, jotka eivät ole suopeita ihmisrotua kohtaan. Seppä antaa tarvittavat hanskat, kun hänelle neuvoo, miten hanskat tulisi tehdä! Felixin kanssa voi tehdä diilin, mutta kannattaa muistaa, ettei saatava palkkio toimi ainiaan.

Juoni ei ole lineaarinen, eikä asioita ole välttämätöntä tehdä tietyssä järjestyksessä, mutta kokemuksen vuoksi: piekse kaikki goblinit ennen vankien vapauttamista.

Bishop kiittää hanskoista ja lähtee omille teilleen. Milenus ansaitsee myöskin vapautensa. Iso peikko nimeltään Garg on hauska kaveri, joka ei erityisemmin pidä örkkiväestä. Vastalahjana vapaudestaan ja tornin käskynhaltijan avoimesta virasta hän tarjoaa koulutusta nyrkkeilyssä. Tornin salaperäinen tuplaovi on outo. Sen läpi ei pääse, ei sitten millään. Se kai onkin olemassa juuri sen vuoksi, hämäykseksi?

Anodunos – jäätynyt kaupunki

Luistimia ei jäisissä luolissa tunneta, sillä kukaan ei ole arvannut varautua äkilliseen ilmastonmuutokseen. Sääli, ettei niitä voi tehdä itse, vaikka knowhow olisikin hallussa. Lähellä sisäänkäyntiä on aikaisempien tutkimusmatkailijoiden leiri, josta löytyy kartanpala ja infoa maailmasta. Tässä varoittava esimerkki lumisodan vaarallisuudesta: lumimies hyökkää, muutama isku puolin ja toisin, jää pettää peikon alta ja molskis! Jeti ei osaakaan uida!

Ketju, nappi, vipu ja katkaisija. Mikä se on? Jotain tärkeää. Kuten resuisesta paperista voi arvaamalla lukea, on avaimen saadakseen laitettava jokainen kytkin ylhäällä-asentoon. Avaimeen sopivan oven luo pääsemiseksi on vivun ja katkaisijan oltava alhaalla, ketjun ylhäällä ja napin pohjassa.

Sokkelosta palattaessa on hyvä pudottautua alas raikkaaseen veteen. Pienen uintimatkan aikana pitäisi vasemmalla näkyä käytävä. Luolaa vartioi haamu, jolla on hallussaan muun muassa Ring of Protection.

Anodunoksen aukiolla leijailee hyytävän kaunis Beatrice, joka kertoo kaupungin tapahtumista. Jääkauden takana ei ole kukaan muu kuin itse Valvoja, punaisempana kuin koskaan, tottakai.

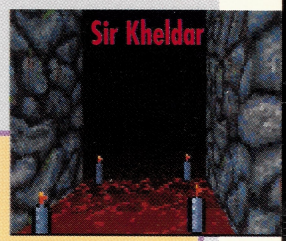
Lentävä linna

Värikästä väkeä tämä Killornin kansa. Narkoottiset vartijat eivät kuitenkaan sen enempää estele ja tutustuminen voi alkaa. Rahanhimon valtaama Merzan kauppaa taikoja ja juomia, tunnistaa esineitä ja lataa sauvoja. Relkiä on syytä varoa. Lobar on alkoholisoitunut miekkamies. Ogrilla on asiaa. Mystel on paikan pomo ja Lord Thibris historiallinen kuningas. Trilkhai etsivät identiteettiään. Kaikkein tärkein henkilö on kuitenkin Altara, jolla on yhteinen vihollinen Avatarin kanssa. Säännöllinen yhteydenpito velhonaiseen helpottaa vastarintaliikkeen toimintaa, joten annetut tehtävät kannattaa suorittaa.

Relkistä on päästävä eroon. Juttele, houkuttele hänet syrjemmälle ja piekse!

Toisessa kerroksessa on päättömien monttu. Heittämällä kynttilät syrjään pääsee käsiksi mustaan kiveen. Jos tahtoo kerätä kokemusta, voi tehdä näinkin: astu palavien kynttilöiden keskelle. Siirtymisen jälkeen etene koko ajan vasemmalle, nopeasti. Kun näet lentäviä tulipalloja olet oikeassa paikassa.

Nouse hissillä ylös ja näpelöi nappeja ja katkaisijaa. Käänny ympäri ja hyppää. Taistele lentäviä riiviöitä vastaan. Jos selviät hengissä, astu punaiselle laatalle.



Mustat kivet ja voimalinjat

Maailma	Musta kivi	Voimalinja
The Prison Tower	Borne, 6. taso	selli, 8. taso
Ice Caverns	joenylityspaikka, 2. taso	jäätyneet suihkulähteet, 2. taso
Killorn Keep	monttu, 2. taso	aivojen huone, 2. taso
Talorus	saareke, 2. taso	Bliy Skup Chamber, 1. taso
The S.A.F.E.	pentagrammi, 8. taso	pentagrammi, 8. taso
The Pits of Carnage	Dorstag, 1. taso	pohjoinen huone, 1. taso
The Tomb of Praecor Loth	luoteiskäytävä, 1. taso	luoteiskäytävä, 1. taso
The Ethereal Void	The Shrine Of Spirituality	The Shrine Of Spirituality

Kouluttajia

Altara	Mana & Casting
Dupre	Axe & Mace
Fissif	Picklock, Stealth, Traps & Acrobat
Garg	Barehand
Geoffre	Attack & Defense
Iolo	Missile, Swimming & Appraise
Julia	Traps, Picklock & Repair
Lady Tory	Charisma
Lobar	Sword
Nelson	Lore & Search
Nystul	Mana & Casting
Ogri	Lore
Patterson	Charisma
Syria	Sword & Barehand

Pits of Carnagen soturit kouluttavat myös

Ratkaise Quest for Glory III: WAGES OF WAR Osa 2



●● Viime lehdessä pääsimme Quest for Glory III:n ratkaisussa miehuuskokeeseen asti. Nyt seuraa jatkoa, jossa suoritamme miehuuskokeen, käymme muun muassa apinoiden kylässä ja Kielletyssä kaupungissa ja pelastamme tietysti maailman pahalta.



Fricanian pelastus

Olet ostamassa itsellesi viehättävää leopardityttöä vaimoksi, mutta häntä ei myydä, ennen kuin olet simbadisoturi. Soturiksi pääsee vasta, kun on suoriutunut miehuuskokeesta.

Taistelijan miehuuskoe

Miehuuskokeen ensimmäinen osa on juoksukilpailu. Ensimmäisessä esteessä tee Yesufun mallin mukaan, eli yritä napata sormus keihäällä. Seuraavassa paikassa pitää päästä sormuksen luo mahdollisimman nopeasti. Jätä Yesufu hakkaamaan aukkoa ja työnnä puolestasi polulla makaava tukki aidan läpi ja juokse sitä pitkin sormukselle. Jatkaessanne juoksua Yesufu jää kiinni ansaan. Auta häntä, se on sankarillista. Juoksette maaliin rinta rinnan.

Seuraavaksi on vuorossa keihäänheitto liikkuvan maaliin. Paaluun osuu tähtäämällä noin puoli maalinmittaa eteenpäin ja painamalla nappia. Jos heittelykyky heiluu siellä kolmensadan kieppeissä ei ole konsti eikä mikään napata tästäkin lajista pisteitä kotiin.

Viimeisenä on vuorossa siltakisa, jossa Yesufu putoaa alas rähmäsäkin lailla, jos ketteryys hipoo huippua. Harjoittelu tekee mestarin.

Voitokas sankarimme kutsutaan Laibonin mökkiin, jossa


Sankarin toinen tulikoe.





hän saa valita palkinnoksi mitä haluaa. Maaginen rumpu kiinnostaa tietysti naisen ohella (tässä on pieni bugi, naisen saa automaattisesti rumpua pyytämällä), joten pyydä rumpua.

Rahalla ei naista saa

Juttele seuraavaksi Uhuran kanssa. Hän kertoo muutamia vinkkejä naisten yleisestä kohtelusta (tykkäävät kauniista esineistä ja miehistä). Jannan kanssa ei kuitenkaan keskustelu pääse oikein käyntiin, hän kun paljastuu melkoiseksi villikissaksi, joten lahjonta jää ainoaksi vaihtoehdoksi. Anna tytölle kaupungista ostamasi helmet, Kattan kissaveistos ja lopuksi hieno tikari (älä välitä, vaikka inventaariosta häipyisi useampi kuin yksi hieno tikari). Päästä sitten tyttö ulos ja seuraa pöljästyneenä, kun tämä ensi töikseen lähtee karkuun.

Lisäkeskustelu Uhuran ja Rakeeshin kanssa paljastaa, että tyttö oli selvästi liian ujo, ja sinun kannattaisi lähteä hakemaan hänet takaisin. Jos olet jaksanut kehittää hahmoasi tarpeeksi kovaksi tappajaksi noudata ystäviesi ohjeita ja lähde vaeltelemaan viidakkoon. Etsintä saattaa kestää muutamia päiviä (ota ruokaa reilusti mukaasi), mutta lopulta kuitenkin Janna saa itsepintaisuudestasi tarpeeksensa ja päättää tulla puhumaan kanssasi (kun kuulet outoja ääniä, huutele metsään).

Puhu Jannalle ystävyydestä ja rauhasta. Ensialkuun hän kimpaantuu uudemman kerran ja joudut vain jatkamaan etsintöjäsi, mutta ennen pitkää hän taipuu rautaisen charmisi alle ja suostuu johdattamaan sinut leopardimiesten kylään. Maagille Janna opettaa erään kivan loitsun.

Saavuttuanne leopardimiesten kylän luo voit huviksesi pokata Jannan, mutta liiempää hyötyä kohonneen egon lisäksi tempusta ei ole. Nyt peli jakaantuukin kolmeen osaan.

Diplomatian kiemurat

Mikäli olet taistelija tai paladiini, menet ylväästi leopardimiesten johtajan luo ja kerrot hänelle asiasi mahdollisimman suoraselkäisesti. Päällikkö vaatii kuitenkin jotain todisteita hyvistä aikeistasi, jolloin annat hänelle maagisen rummun ja saat vuorostasi kuoleman keihään.

Maagi joutuu todistamaan voimansa kaksinkamppailussa leopardimiesten shamaania vastan. Loitsut ja vastaloitsut ovat:

Taikasauva	taikasauva
Pimeys	ilotulitus
Kuoppa	Levitate
Liekit	Calm
Häkki	Open
Tulipallo	Reversal

Loitsi sauvan manaamisen jälkeen reversal tai muuten käy köpelösti. Shamaani ei kuitenkaan pelaa reilua peliä, vaan muuttaa itsensä demoniksi ja käy kimppuusi. Jannan opettamalla salamalla onnistut kuitenkin nujertamaan inhan otuksen liiemmittä vaurioitta. (Salamaa ja taikasauvaa kannattaa muuten harjoitella aavikolla aika ahkeraan.)

Varkaan kanssa puolestaan ei suostuta neuvottelemaan, joten pienimuotoinen omaisuuden omavaltainen haltuunotto on paikallaan.

Hiivi yön hiljaisuudessa leopardimiesten päällikön majan luo ja heitä köyteen kiinnitetty iskuhaka majan lautoihin. Ennen kuin alat ylittää narua heitä alhaalla vaeltelevalle otukselle syötävää. Hiivi majaan sisälle ja anna kaupungista hankkimasi hedelmäterttu apinalle. Nappaa keihäs mukaasi ja rosvoa päällikön rahakirstu, ensin kuitenkin öljyämällä sen saranat.

Apinan raivolla

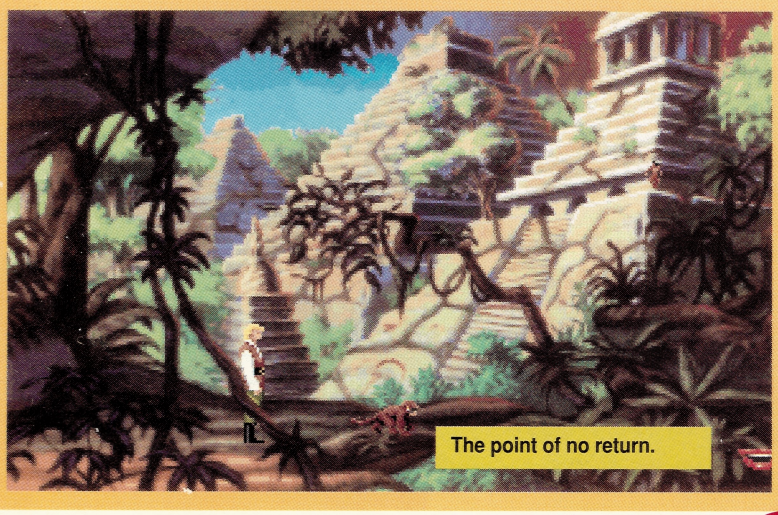
Palautettuasi kummankin heimon artifaktit oikeille omistajilleen saat heidät saman neuvottelupöydän ääreen. Kuitenkin itse rauhankonferenssi alkaa huonosti: simbadit ja leopardimiehet torailevat kuin uhmaikäiset kakarat ja lopulta jälkimmäisten johtajan kärsivällisyys loppuu – hän surmaa Laibonn jollain loitsulla ja kuolee itse Yesufun nuolesta. Rakeesh huomaa kuitenkin jotain hämärää poistuvan kuolleen leopardimiespäällikön ruumiista, demonin. Hän neuvoo sinua häipymään kaupungista hyvän sään aikana ja keksimään jotain ennen kuin tilanne repeää käsistä täysin.

Hurjan pakomatkan jälkeen löydät itsesi jälleen savannilta. Tällä kertaa Tarnaan tai simbadikylään ei ole menemistä, joten jatka etsintöjäsi viidakosta. Pienen harhailun jälkeen vanha kaverisi Manu tuleekin vastaan. (Kyseessä on häkkiin vangittu apina, jonka varmaan vapautit ajat sitten, vapautithan?). Manu kutsuu sinut apinoiden kaupunkiin. Suostu matkaan ja seuraa uutta, ja tällä hetkellä ainoaa liittolaistasi.

Pienen matkan jälkeen saavutte apinoiden kylään, jonka ne ovat rakentaneet puun latvoihin. Varas tietysti menee puuhun kuin apina, velho levitoi ja kovat pojat kiipeävät tikkaita, kunhan ensin pyytävät kauniisti. Juttele Manulle ja kysele kaikenlaista. Saat selville, että apinayhdyskunta on joutunut muuttamaan nykyiseen paikkaansa koska entinen olinpaikka muuttui liian rauhattomaksi. Suostuttele Manu johdattamaan sinut sinne, vaikka pienellä painostuksellakin.

Lähdette matkaan kohti vesiputouksen takaisia maisemia. Varsinaisen vesiputouksen yli on kolme reittiä. Taistelija antaa Manulle köyden ja kipuaa yli käsivoimin. Varas tasapainoilee köydellä ja maagi sitoo köyden itseensä, loitsii levitaten ja pyytää Manua hinaamaan itsensä rotkon yli.

Matka jatkuu rauhaisasti, kun-



The point of no return.





Läpi on päästävä, joko voimalla tai viekkaudella.

nes yhtäkkiä maa alkaa tärähdellä ja siitä kaivautuu esiin jotain TODELLA ilkeää. Punainen tappajamato käy sankarimme kimppuun ja ainoa vaihtoehto on taistella. Verisen kamppailun jälkeen saat arvonimen Apinain sankari. Muuta ihmeellistä ei tapahdukaan ennen kuin saavutte perille Kiellettyyn kaupunkiin.



Piru merrassa

Saavuttuanne Kielletyn kaupungin porteille kiitä Manua opastuksesta ja hyvästele hänet. Kulje vasemmanpuoleisista portaista ylös ja kätkeydy hetkeksi tarkkailemaan tilannetta. Tutki tarkemmin rakennuksessa näkyvää Amon Ran kuvaa ja huomaat sen silmän olevan kadoksissa. Tunge silmäkoloon piruilta saamasi jalokivi ja astu ilmestyvästä ovesta sisälle demonien luolaan.

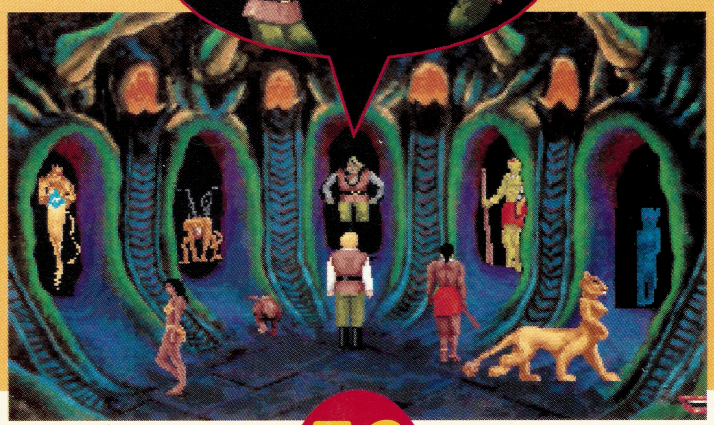
Varkaana vaihda hiipimiselle, öljyä oven saranat ja pujahda sisään. Taistelijana tai maagina haluat tietysti ottaa pulttia harvinaisen kovan ja ruman demonin kanssa, eli rymistele hieman ja tappelu on taattu tulos.

Kun olet päässyt huoneen perällä olevasta ovesta saavut huoneeseen, jossa makaa nuori linotaurinaaras Reekshaka, Rakeeshin tytär! Ennen kuin ehdit alkaa pahemmin jutella hänen kanssaan suurdemoni valtaa nuoren linotaurin ruumiin ja muistuttaa, että kaikki vaurio, mitä hänelle aiheutetaan, aiheutuu myös Reekshakalle. Heitä demonia Dispel Potionilla ja demoni kuolee, mutta viimeisillä voimillaan haavoittaa Reekshakaa pahasti.

Ennen kuin ehdit edes kunnolla reagoida, avautuu Kreeshan maaginen portraali huoneen perälle ja siitä ilmestyy tuttuja ystäviäsi: Rakeesh, Yesufu, Uhura, Janna ja Harami, varas Tarnasta. Rakeesh palauttaa Reekshakan voimat ja kertoo sitten ennustuksesta, jonka sai Skethin temppelissä. Sen mukaan sankari ajaa pahat voimat Fricaniasta kuuden ystävän avulla. Harami kuitenkin kieltäytyy auttamasta, mutta onneksi Manu-apina ilmoittautuu vapaaehtoiseksi. Sekalainen seurakuntanne astuu tornin juurelle Rakeeshin ja Uhuran jäädessä vartioimaan ovea.

Huomaatte joutuneenne huoneeseen, jossa on viisi peiliä. Jokainen seurueen jäsenistä katselee omaa peilikuvaansa hetken aikaa, mutta sitten alkaa tapahtua: peilikuvat muuttuvat sankareittemme pahoiksi olomuodoiksi, joita vastaan kukin joutuu tappelemaan. Oma sankarimme joutuu tosi pahaan pulaan tapellessaan vääristynyttä minäänsä vastaan ja on jo kuolemaisillaan, kun Harami puuttuu peliin ja pidättelee pahaa sankarinkuvaa sen aikaa kun sinä pelastat maailman.





Juokse nopeasti tornin yläosiin, jossa Demonien herra on valmistelemassa porttia Fricaniaan omalle mestarilleen. Kukin hahmoista suorittaa tämän viimeisen taistelun omalla tavallaan.

Demoniportti kiinni

Taistelija ja paladiini saapuvat huoneeseen, jossa Demonien herra on juuri manaamassa esiin mestariaan, kun jälkimmäinen huomauttaa sinun läsnäolostasi. Tapa mahtidemoni, jonka Demonien herra manaa kimppuusi. Agressiivinen taistelutyyli on kaikkein paras. Käytä kilpeä, jonka sait pelin alussa Sharpeirin sultaanilta ja kimmota laukaukset takaisin lähettäjäänsä. Tämä hämääntyy hetkeksi, jolloin voit tönäistä kiveksi muuttuneen demonipatsaan rotkon yli sillaksi ja heittää kuolemankeihäällä paholaisen omaan maailmaansa. Kulje rotkon yli ja riko kilpesi avulla porttia aukipitävä jalokivi.

Maagina puolestaan loitsi Reversal alkuun ja kimmota Demonien herran laukaukset takaisin. Palauta patsas alkumuotoonsa Triggerillä. Demoniherra lievästi sanoen ärsyyntyy ja aikoo manata paikalle Thermonuclear Attack -loitsutason kaverin pitämään sinusta huolen. Normaali tulipallo ei auta näin voimakkaan magiakentän läheisyydessä, joten vahvista kykyjäsi kutsumalla taikasauva paikalle ja tykitä velhoa selkään. Heppu kimpaantuu ja nykäisee sauvan sinulta Fetchillä. Pura sauva Trigger-loitsulla ja Demonien herra tuhoutuu sauvan kanssa valtaisassa supernovassa, jonka voima onneksi imeytyy porttiin. Kaada vielä Force Boltilla portin jalokivi.



Ratsuväki saapuu paikalle.

Varas taasen hiipii hiljaa ruudun yläreunan kiville ja kiipeää ylös, ennen kuin tulee huomatuksi. Samaa rataa hän jatkaa matkaansa seuraavalle paalutornille, yhä hiipien. Demonien herra sytyttää tornin palamaan, mutta karkuun pääsee heittämällä iskuhaan jälleen seuraavaan torniin. Onneksi köysi palaa hitaasti ja akrobatian luennot ovat mielessä. Varkaamme pomppaa köydellä palavan kohdan yli. Demonien herran tuijottaessa hölmistyneenä moista taitotemppua heitä viimeinen iskuhakasi häneen ja ohjaa se demoniporttiin.

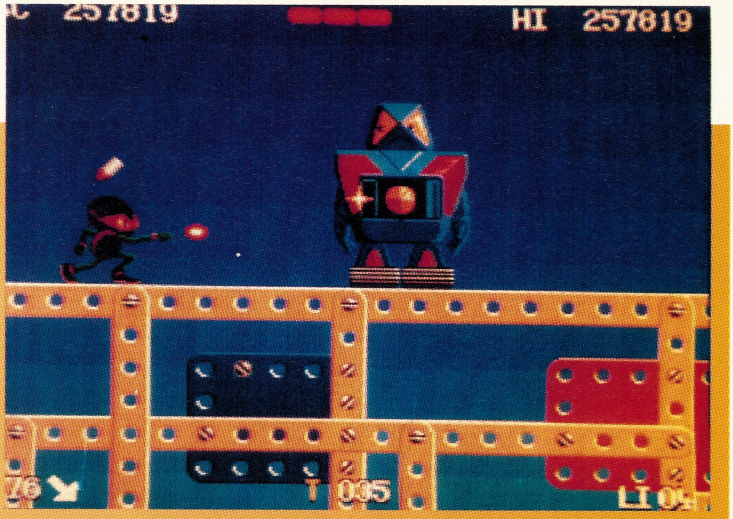
Onneksi olkoon. Itäinen Fricania on välttynyt sisällissodalta ja olet jälleen todistanut itsesi kykeneväksi sankariksi. Ainoa ongelma on vain se, että Demonien herran pomo, vanha tuttumme Ad Avis on yhä vapaalla jalalla...

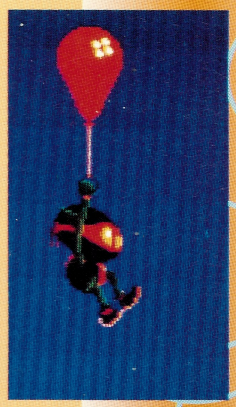
O&P Mäntylahti

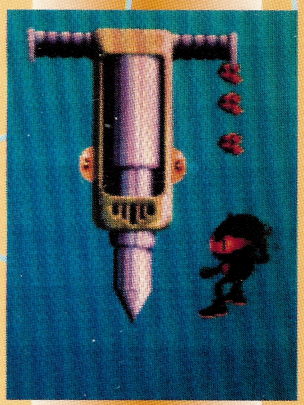
Vinkkejä Zooliin

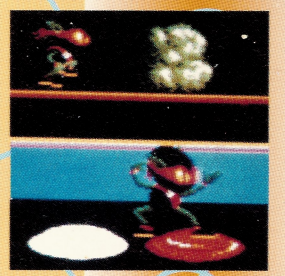
Kultakalako se onkin?

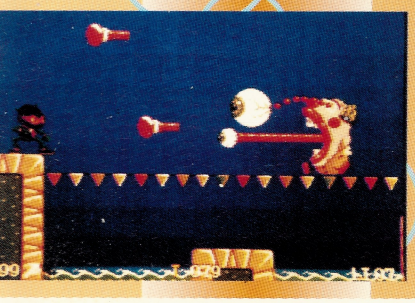
●● Zool aiheuttaa rannetuppitulehdusta ja himon uuteen joystickiin. Näillä vihjeillä tuska ainakin helpottuu, jollei jopa poistu.











Gremliniltä suoraan saadut vinkit on testattu Amigalla, jolla ne ainakin toimivat. Kokeilla kannattaa kuitenkin myös PC-versiolla.

Zoolissa on kuusi maailmaa: makeis-, musiikki-, hedelmä-, työkalu-, leikkikalu- ja satumaailma. Kussakin maailmassa on kuusi tasoa.

Amigan alkuruudussa kirjoittamalla *goldfish* päästään cheattilaan. Aloitusruuduissa voi valita minkä tahansa kuudesta maailmasta painamalla F1–F6. Itse pelin aikana käytössä on muutama lisäapu: painamalla 1 Zool saa suojakilpensä, 2:lla pääset seuraavaan tasoon, 3:lla seuraavaan maailmaan ja 4:lla Zoolin voi tappaa.

Makeismaailma

1.1. Zool voi työntää syrjään ensimmäisen seinän oikealla toisesta tallennuskohdasta lukien, jolloin saa bonuksen. Uudelleenaloituskohdan yläpuolella on liikkuva taso, jolle hyppäämällä saa lisäelämän.

1.3. Noin tason puolivälistä löytyy laatikoita, joihin on kirjoitettu "hit". Lyö ensimmäistä ja kolmatta, saat lisäbonuksia. Tason lopussa on hirviö, jonka voittaa helpoiten odottamalla vasemmalla, hyppimällä sen heittämien pommien yli ja samanaikaisesti tulittamalla hirviötä koko ajan. Toinen mahdollisuus on odottaa, kunnes aikaa on jäljellä 50, jolloin ensimmäinen oikeanpuoleinen seinä tason alusta lukien aukeaa, ja Zool pääsee salahuoneeseen, mistä saa lisäaikaa, kaksi lisäelämää ja josta pääsee myös seuraavaan maailmaan.

Musiikkimaailma

2.1. Hyppää kelloon, jolloin voit käyttää sitä suojakilpenäsi. Ensimmäisen uudelleenaloituspisteen päällä on näkymätön sisäänpääsy ensimmäiseen shoot'em up -bonustasoon. Toiseen bonustasoon pääsee soittamalla ensimmäisellä pianolla sävelmän (harmaa, valkoinen, musta, punainen ja vihreä).

2.2. Ensimmäistä pianosta soita ruskea, keltainen, punainen, oranssi ja vihreä, jolloin pianon päälle ilmestyy iso nuotti. Hyppää nuottiin. Lisäelämän saa soittamalla samaa pianoa: ruskea, oranssi, vihreä ja tummansininen. Seuraavaa, tason lopussa olevaa pianoa soittamalla (punainen, keltainen, vaaleansininen, tummansininen) saa jälleen ilmestymään ison nuotin, josta pääsee seuraavaan tasoon.

2.3. Loppuhirviö kuolee helpoiten ampumalla, kun sen silmät ovat auki. Pysyttele mahdollisimman vasemmalla.

Hedelmämaailma

3.2. Mene ensimmäisen oikealla olevan seinän läpi, saat mahtavasti bonuspisteitä.

3.3. Mene ensimmäisen oikealla olevan matalan seinän läpi, jälleen bonuspisteitä. Loppuhirviön kanssa taistellessa tulita herätyskelloa (joka on kuolematon), jotta saat banaanin hereille. Kun banaani hyökkää, yritä pysyä vasemmalla ja ammu jatkuvasti.

Työkalumaailma

4.1. Kolmas shoot'em up -bonustaso löytyy, kun menet oikealle ensimmäiselle puiselle tasolle asti. Hyppää tasolle ja sieltä vasemmalle puiselle kulmalle.

4.3. Tämä on ehkä pelin vaikein taso. Kerää alussa mahdollisimman paljon bonuksia. Tulita loppuhirviötä silmiin, mutta yritä olla hyvin nopea, koska pora poraa maata Zoolin alta.

Leikkikalumaailma

5.1. Vain punaisilla ja vihreillä laatoilla voi seistä. Viimeinen eli neljäs shoot'em up -bonustaso on jättiläispandan luona. Hyppää pandan vasemmalle kädelle ja sen jälkeen vasemmalle, jolloin Zoolin pitäisi päästä bonustasoon.

5.3. Tietyssä vaiheessa tasoa on samannäköisiä reikiä: hyppää alas kuudennesta. Loppurobotin tapat tulittamalla sen päätä, mutta vahdi sen leukaa, sillä kun robotti avaa suunsa, se tulittaa Zoolia.

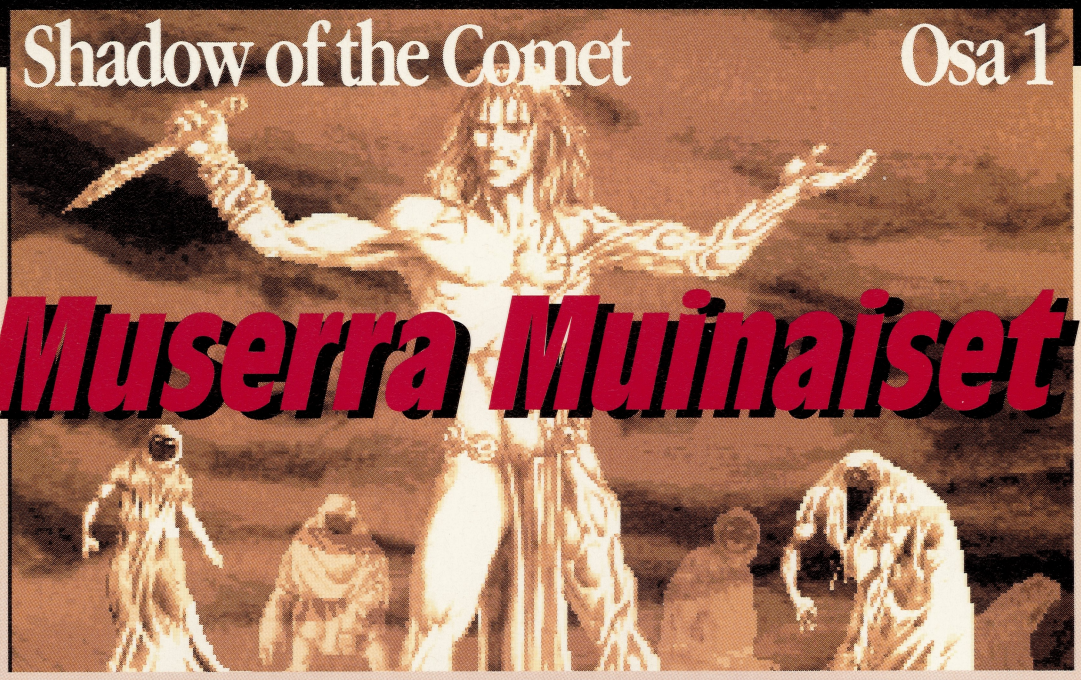
Satumaailma

6.2. Kun tulet tason loppuun, odottele vähän aikaa ja näet ilmapallon, joka kuljettaa Zoolin eteenpäin.

6.3. Jos näet bonuksia, mutta et ylety niihin, odota ilmapalloa, joka nostaa Zoolin niiden luo. Arcade-kone käynnistetään hyppimällä punaisella nappulalla ja kun linssit ilmestyvät näkyviin, kävele valkoiselle nappulalle ja hypi sen päällä ja sitten jälleen punaisella. Zool saa kolme lisäelämää. Lopussa olevan ilkeän klovnin tapat seisomalla ensimmäisellä tasolla ja ampumalla sen keskimmäiseen isoon silmään.

Käännös ja vinkkien tarkistus: Sari Alho, JTurunen

Shadow of the Comet — Osa 1



Muserra Muinaiset

●● Vuosi on 1910. Sinä, nuori astronomi John Parker, saavut näennäisen rauhalliseen Illsmouthin pikkukylään Uudessa Englannissa seuraamaan lordi Boleskinen jalanjäljissä, ja tutkimaan mikä sekoitti miehen pään 76 vuotta sitten. Onko kolmen yön päästä maapallon ohittavalla Halleyn komeetalla jotain yhteyttä silloisiin tapahtumiin?

Koska ensimmäisen päivän ratkaisu on kerrottu pelin ohjekirjassa, ei sitä ole tässä mukana. Korjattakoon kuitenkin pari ohjekirjan virhettä: Boleskinen piirrustusta ja karttaa on käytettävä oman pöydän luona. Etsittäessä ristiä kartalta pitää katsoa itään Stalkerista ja KOILLISEEN, ei siis pohjoiseen, Beastista. Näin ristin paikka löytyy Searcher-kuviosta. Pelin aikana tulee paljon tekstiä, jota ei kannata ohittaa lukematta, sillä kaikki ei kirjaudu muistivihkoosi.

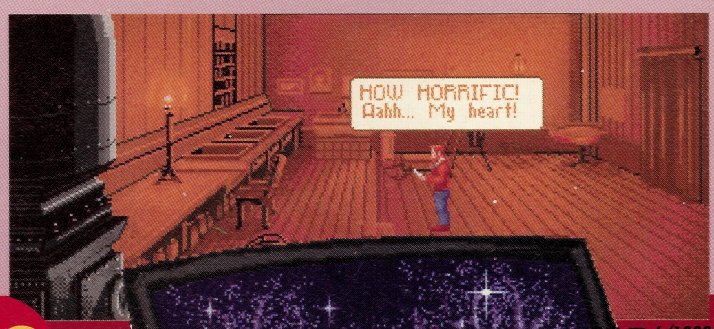
Kehittävää toimintaa

Toinnuttuasi yön kauheista kokemuksista heräät aamulla sängystäsi. Cobble antaa sinulle sydänlääkereseptin, joka on syytä viedä heti apteekkiin. Apteekissa voit myös kehittää yöllä ottamasi valokuvat. Kehitystä varten sinun on sekoitettava pöydällä ja hyllyllä olevista aineista neste. AIneet ovat sattumanvaraisia, mutta ensin kaksi pöydän ainetta ja sitten kaksi hyllyn ainetta. (Minulla metol, hydroquinone, sodium thiosulphate, potash metabisulfite.) Kehityksen jälkeen tutkit valokuvia: Hyvä... hyvä... AAARGH!!! Kaadut lattialle ja tajuntasi sammuu, kunnes apteekkari saapuu paikalle sydänlääkkesi kera.

Lähde Juggin luo. Mutta mitä nyt? Huppupäinen mies poistuu Juggin talosta. Seuraa häntä kauppaan ja ota hänen jättämänsä avain, jolla aukeaa Juggin ovi. Sisällä talossa...verta! Ja pöydällä omituinen patsas. Seuraavan huoneen kaapista löytyy toinen patsas ja perhoskokoelmista yksi lisää. Juggia ei näy missään... Ota olohuoneen kirjahyllyistä kirjat Youth, The Invisible Man ja Old Man And The Sea ja korvaa ne vastaavasti vauvan, miehen ja vanhuksen patsailla. Ota vielä maton alta avain ja mene auenneesta salaovesta.

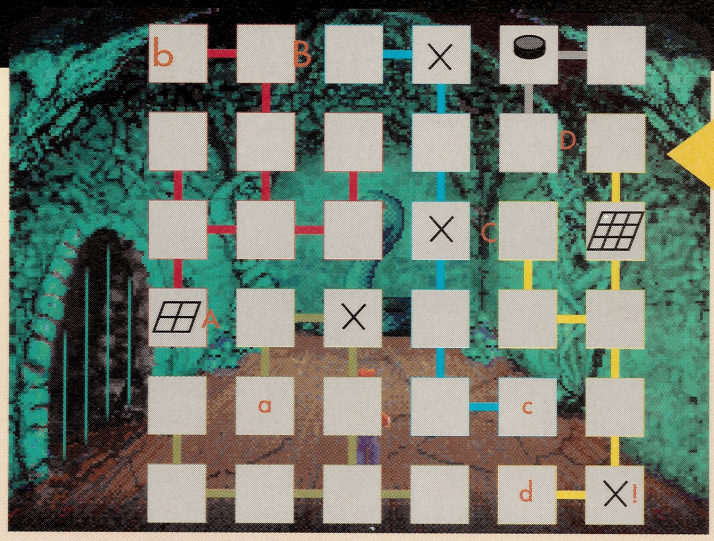
Jugg verissäpäin! Puhu hänelle ja anna eilisiltana saamasi käärö. Kuuntele tarkkaan Juggin viimeiset puheet, ja ota sitten pöydältä kirja ja viesti. Kirjan lukko aukeaa maton alta löytämälläsi avaimella. Lue kirja, mutta palauta se sitten Juggin ohjeiden mukaisesti pöydälle. Lähde asunnollesi, mutta kulje torin ja apteekin kautta, älä muualta! Omassa huoneessasi voit lukea Juggin jättämän viestin.

Viestin arvoitus tarkoittaa tietenkin postia, suuntaa siis sinne. Puhu ensin neiti Guildchristille, ja puheen kääntyessä intiaaneihin, puolusta heitä sanoilla "As for savagery...". Mene sitten takaovesta ylös herra Underhousen luo, hän neuvoo sinua tut-



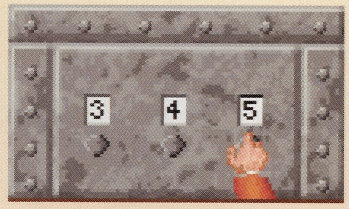
kimaan pormestarin kassakaapissa olevaa päiväkirjaa.

Kassakaapin numeroyhdistelmä liittyy kuulemma raamatun pahan symboliin. Mene kauppaan, ja osta kaikki, mitä kauppias sinulle tarjoaa. Käy sitten pyytämässä kohteliaasti neiti Picottilta tämän raamattua lainaksi. Hän kieltäytyy, mutta annettuasi hänelle ostamasi rasian, saat raamatun lainaksi. Lue raamatusta Johanneksen ilmestystä, ja mene sitten kaupungintalolle. Swing ei halua päästää sinua sisään, mutta seuraavilla repliikeillä se onnistuu: "I simply want..." "I don't want to..." "No, I'm the reporter."



Jonas Hambletonin mausoleumin kartta.





Kassakaappi auki.

Kuolleen miehen päiväkirja

Toimistossa tutki kassakaappia ja avaa se. Yllätys yllätys! Numeroyhdistelmä ei olekaan 666! Mikäs sitten? No, se on raamatun sivunumero, eli 345. Ota kaapista päiväkirja ja sikariaski. Ryhdy lukemaan päiväkirjaa, joka paljastuu kuolleen miehen kirjoittamaksi. Tutki myös sikariaskia, josta löydät pakettikortin.

Palaa postiin noutamaan paketti, joka sisältää samanlaisen kaavun kuin Wilbur Hambletonilla on. Mene kaivolle, ja laita kaivon takana kaapu päällesi. Mene majakan portin luo, ja mutise vartijoille, niin pääset sisään. Majakan luona kävele ruudun oikeaan laitaan ottamaan kaapu pois. Ovi on lukossa, joten heitä köysitikkaat ikkunaan. Kiipeä ylös majakan huipulle asti.

Tutki seinässä olevaa uloketta. Alta löydät siivet. Ota lyhdystä kynttilä ja aseta se maahan ja sytytä se suurennuslasilla. Lasi on kohdistettava niin, että sen keskipiste on kynttilän sydämen kohdalla. Vahvista siivet vahalla ja nyt kohti taivaita!

Lyhyen pyrähdyksen jälkeen laskeudut metsään mustalaisten leiriin. Ennustajan kristallipallon avulla edesmennyt lordi Boleskine ottaa sinuun yhteyttä ja neuvoo sinua tuhoamaan muinaisten palvojat. Tällä välin yö on tullut, ja sinä lähdet takaisin kylään.

Apteekin edessä tapaat herra Bishopin, jolta saat hautausmaan avaimen. Hautausmaalta etsi köysi ja rautatanko. Rautatangolla saat väännettyä pienessä kappelissa olevan ristikon auki, ja köyden avulla pystyt laskeutumaan alas kryptaan.



Vanha päiväkirja sisältää sanoinkuvaamatonta kauhua.


Hiukan epäuskottava pako majakasta.

Juokse tai kuole!

Kryptasta sinun on siis löydettävä neljä patsasta. Käy ensin sivuhuoneissa hakemassa pääkallot. Piikkihuoneessa kulje aivan seiniä myöten. Asettamalla pääkallot jalustoille saat portin nousemaan.

Kartassa näkyy porttien ja laattahuoneiden sijainti. Laattahuoneet on merkitty pienillä kirjaimilla. Astumalla laatalle saat vastaavan portin (iso kirjain) nousemaan. Kahdessa huoneessa on lattialla tummia laattoja. Ensimmäisessä on astuttava jokaiselle saadakseen portin nousemaan, toisessa muille paitsi keskimmäiselle. Huoneessa, jossa on pyöreä jalusta, on kierrettävä jalusta kolmesti myötäpäivään, jotta portti nousisi. Varo joissain huoneissa olevia ansakuoppia (X-kirjaimet) ja eläimiä. Huoneessa, joka on merkitty huutomerkillä, pitää odotella tarpeeksi kauan, että ovi vasemmalle ilmestyy.

Kun viimein pääset Jonas Hambletonin kryptaan, odottaa hän – SE sinua. Puheiden jälkeen nappaa nopeasti neljä patsasta ja sitten JUOKSE! Ravaa samaa reittiä kuin tulitkin, älä käytä oikoteitä, ja varo ansakuoppia. Kun pääset köydelle, odottaa sinua ystävän käsi.

Menette yhdessä Websterien taloon, ja saat kolmijalkasikin takaisin. Kuuntele rouva Websterin puheita. Muinaisia palvovat perheet ovat Arlington, Hambleton, Coldstone ja Tyler. Walterin piirustus löytyy taulun takaa. Seuraavaksi sinun on tuhottava nämä perheet, joka tietää pientä loitsuamista...

Juha Mäkinen



Olet aivan korppu megahurjasta pelaamisesta! Hengähdä!

Tilaa MikroBITTI

ja laajenna mikromaailmaasi pelien tuolle puolen!!



Jos et elä pelkästä pelistä ja ryminästä ja haluat laajentaa asiantuntemustasi, tilaa MikroBITTI - mikroharrastajan hyötylehti.

MikroBITTI kertoo kaikista mikromaailman mielenkiintoisista asioista. Se on täynnä laite- ja ohjelmatestejä, parasta bittiviihdettä, raportteja ja tuoreimpia uutisia. Se antaa bittinikkarille rakentelu- ja viritysohjeet sekä pelaajille kuumimmat pelivinkit ja -arvostelut...11 monipuolista lehteä vuodessa.

Mitä enemmän tiedät mikrojen maailmankaikkeudesta, sitä enemmän saat irti mikrostasi!

MikroBITTI Nyt säästötilauksena 12kk vain 220mk ! (+1 kk kaupan päälle)



Tilaa kupongilla tai puhelimitse

(90) 120 670

SANOMAPRINT ERIKOISLEHDET

JEES Pankaa MikroBITTI heti tälle puolen !

Tilaan Mikrobitin jatkuvana säästötilauksena, ensimmäinen 12 kk:n jakso tutustumishintaan 220 mk + 1 kk kaupan päälle

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n pituisissa jalsoissa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, kunnes se lopetetaan puhelimitse tai kirjeitse Asiakaspalveluun, puh.(90) 120 670. Tarjous on voimassa 31.12.1993 saakka ja koskee Suomen lisäksi muita Pohjoismaita. Tarjous koskee vain uusia tilaajia.

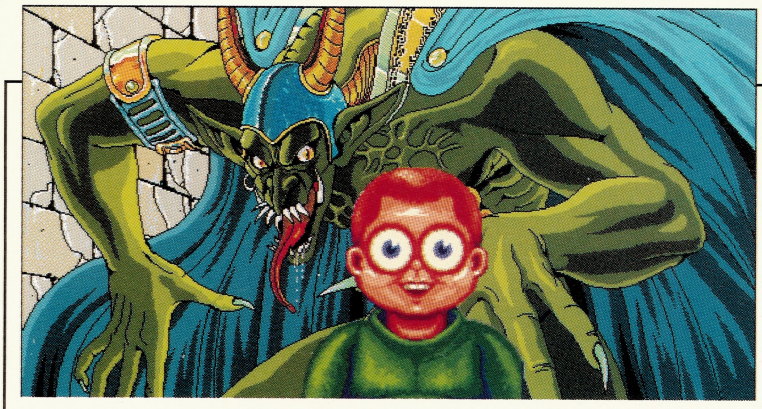
3K0S

Sukunimi	Etunimi
Osoite	
Postinro ja -toimipaikka	
Puhelin	

Mikro-BITTI maksaa posti-maksun

BITTI MIKRO

Asiakaspalvelu
PL 34
VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 01770/4
01771 VANTAA



Nnirvi

Petteri pehmoilee

●● PC-käyttäjien Isoveli, tunnettu PC-guru Petteri Järvinen tarttuu Tietokonelehden (9/1984...äh, 1993) kolumnissaan mielenkiintoiseen aiheeseen: tietokonepeleihin ja niiden pelaamisesta aiheutuviin vaaroihin.

Kolumninsa Järvinen aloittaa vetävällä kuvauksella nelivuotiaasta pojasta, jonka "Tapa se! Iske miekalla!" -vuorosanoja kauhistunut isä kuuntelee.

Järvisen jutussa pelaileva neljävuotias (siis tyypillinen tietokonepelaaja) muuttui aggressiiviseksi pelatessaan, mutta rauhoittui, kun hänelle valehdeltiin että kone on rikki. Minä olisin turvautunut rehellisyyteen ja sanonut: "Natikka! Näpit irki iskän koneesta!"

Kohoavaa aggressiota

"Maallikkona voisi kuvitella..", perustelee Järvinen, ja jatkaa kertoen pelien kohottavan pelaajien aggressiotasoa ja tekevän lapsia levottomaksi. Sen sijaan niin "Personality, psychopatology and developmental issues in Male Adolescent Video Game Use" (tekijät: G.I.Kestenbaum PhD ja Lisa Weinstein PhD, Journal of American Academy of Child Psychiatry 24, 3:329-337.1985) kuin Graybill & Kirsch & Esselman: "Effects of playing violent versus non violent video games on the aggressive ideation of children" (Child Study Journal 15 199–205 1985) kertovat, että väkivaltapelit toivat lasten (6–11v) mielikuvitusmaailmaan 'more assertive and fewer defensive fantasies', mikä on ainakin teoriassa positiivinen asia. Myöhemmässä vuoden -87 tutkimuksissa samat tutkijat eivät saaneet sen kummempia löydöksiä. Heidän johtopäätöksenään oli, että videopeliväkivalta eroaa oleellisesti TV-väkivallasta "sarjakuvamaisuutensa" takia. Vuotta -88 tuoreempia tutkimuksia ei ole, ehkäpä tietokonepelien väkivaltaisuus ei itse asiassa olekaan ongelma.

Myöhemmin Järvinen kertoo videopelistä, jolle Englannissa lätkäistiin K-15-lätkä. Hän unohtaa antaa krediitiin sille, jolle se kuuluu, eli Segan markkinointimiehille. Järvinen siteeraa myös nimetöntä tutkimusta, jonka mukaan työpaikoilla kuluu huolestuttavan paljon aikaa pelaamiseen ja että pelaaminen helpottaa virusten leviämistä. Nyt unohtui kertoa, että virukset leviävät ihan yhtä helposti myös hyötysoftan piraattikopioista.

Eniten haittaa

Järvisen käsityksen mukaan pelit vievät aikaa lapsen sosiaaliselta elämältä ja muulta toiminnalta. Ennen pelattiin palloa, nyt koulun jälkeen pelataan vain tietokoneilla. "Luonnollisen liikunnan häviäminen on saanut ainakin pikajuoksuvalmentaja Petteri Jousteen kysymään huolissaan, mistä jatkossa saadaan yleisurheilijoita." Kysymys on siis perustavaa laatua olevista ongelmista. Outoa kyllä, viimekertaisen lukijatutkimuksemme mukaan te pelaajat kyllä harrastatte paljon muutakin. Niin kuin urheilua.

Miksei kukaan ole huolestunut keski-ikäisistä miehistä, jotka illat pääksytysten räpeltävät Windowsia, DOSia, hyötysoftaa ja muutenkin eristäytyvät sosiaalisista kontakteista? Voisi pelätä, että jatkuva kontakti tietokoneisiin aiheuttaa tosielämälle vierasta bittimäistä päälläpois-ajattelua, joka voi ilmetä muun muassa itselle outojen asioiden Mu-Tu-pohjaisena tuomitsemisena. Luulisi olevan sama, liimautuuko ruudun ääreen pelaamaan, ohjelmoimaan tai Windowsia virittämään.

Lisäksi Järvinen ihmettelee, miksi koteihin on ostettava 486:a pelaamista varten, "kun jopa Windows pyörii kevyemmällä kokoonpanolla". Niin pyörivät pelitkin, samalla sulokkuudella kuin Windows vaikka 386SX:ssä. Miksi Windows-käyttäjät sitten haaskaavat rahaa nopeampiin koneisiin, näytönkiihdyttimiin, lisämuistiin ja valtaviin kiintolevyihin? Olen muuten elänyt siinä uskossa, että Suomessa nelikasikutosia saa ostaa vaikka verkonpainoiksi mikäli katsoo sen itse hyväksi ratkaisuksi.

Pelien puolesta

Mitään hyötyä tietokonepeleistä ei ole. Reaktionopeuden kehittymisestä on hyötyä "vain tuleville hävittälentäjille", strategisen ajattelun kehittyminen "ei sovellu tosielmän tilanteisiin", ja jopa kielitaidon kasvu menee hukkaan "tietokonepelien käyttämän sarjakuvamaisen lyhyen kielen ja todelliselle kielenkäytölle tarpeettomien sanojen vuoksi". Pelit eivät myöskään totuta lapsia tietotekniikan käyttäjiksi, lapset oppivat niiden käytön joka tapauksessa, mutta sen sijaan pelit antavat väärän kuvan tietotekniikasta ja Järvinen suositteleekin "IBM:n maahantuomia opetuspelejä."

Reaktionopeus on samanlainen 80-luvulta periytyvä vitsi kuin pakastimen sisällön arkistoiminen kotimikroon ja on alunperin kotoisin ensimmäisten videopelien ympärille sukeutuneesta keskustelusta. Strategia-ajattelun ohitan hölmistyneen kysyvällä ilmeellä, mutta mihin perustuu Järvisen ihmeellinen käsitys lyhyestä kielestä ja käyttökelvottomasta sanastosta? Ja mitä on todellinen kielitaito? Sitäkö, johon kuuluvat aina käyttökelpoiset ATID, OS/2 ja RS-232C?

Ei pelkästään pelit vaan myös opetuspelit ja vaikka piirrosohjelmat saavat varmasti lapsen kiinnostumaan tietokoneista. Minkä väärän käsityksen tietotekniikasta pelit antavat? Sen, että se voi olla hauskaa?

Välillä Järvinen tempautuu virtuaalitodellisuuteen, mutta palaa vielä todellisuuteenkin kysellen palstansa lopussa seuraavaa "...millainen on se yhteiskunta, joka tarvitsee pelaamiseen tietokoneiden apua? Miksi ihmisten viihdyttämisestä on tehty niin tärkeä ja vaikea asia, että siihen tarvitaan tehokkaimmat tietokoneet? Onko meistä jo nyt tulossa liian laiskoja todellisten pelien ja urheilulajien harrastamiseen?" Niin, miksi emme pelaa Ultima Underworldia lautapeliversiona? Tai lentele ihka oikealla Falconilla? Tai pelaa Tetristä legopalikoilla? Miksi muuten legoilla leikitään? Käpylehmäthän sitä aitoa leikkimistä ovat, kelvanneet jo lukemattomille sukupolville. Mikä oikeus meillä on siis valjastaa uusi teknologia huvikäyttöön? Sehän olisi sama kuin CD-soittimilla kuunneltaisiin muutakin kuin klassisen musiikin tähtihetkiä tai videoita käytettäisiin viihde-elokuvien katseluun.

Yllättäen Järvinen siirtyy hetkeksi asialinjalle. "Miksi ihmiset käynnistävät mieluummin Windowsin Solitairen kun ottavat esiin aidon korttipakan?" Sitä minäkin olen ihmetellyt.

Huumoria pitää ymmärtää

Tottuneena kynänkäyttäjänä Petteri Järvinen lienee tarkoittanut julistavan pamflettinsa hienovaraiseksi ironiaksi nykyajan sananjulistajia ja kaikkitietäviä kohtaan, jotka usein heppoisin perustein puuttuvat asioihin, josta eivät oikeastaan mitään tiedä. Tähän suuntaan viittaa muun muassa totaalinen esimerkkien puute.

On kuitenkin olemassa se vaara, että koska Järvinen mielletään tietokonealan guruksi, saatetaan tämä vitsi ottaa vakavissaan, ja sehän tuskin lienee ollut tarkoitus. Pitää muistaa, että valta lisää vastuuta, niin viihdettä kun onkin tekemässä.

Formatoi siis pelilevykkeesi äläkä enää syntiä tee.



PELI henki

Minun mikroni on vahvempi kuin sinun mikrosi

●● "Keskustelu" tietokonemerkkien paremmuudesta on tässä vuosien mittaan jonkin verran laantunut, mutta ei tunnu katoavan koskaan. Kun Amiga vs. Atari ST -taisto lopulta hiljeni ST:n vetäydyttyä kotikonerintamalta musiikkimikroksi, mekkala on siirtynyt pelikonsoleiden ja PC-yhteensopivien välimaastoon.

Pikkulapset hiekkalaatikolla keskustelevat tyyliin: "Minun isä on vahvempi kuin sinun isä" ... "Mutta meidän auto onkin isompi kuin teidän auto." Muutaman ikävuoden kartuttua keskustelun sisältö on hieman muuttunut: "Minun Spectravideoni on parempi kuin sinun Kuusnepasi."

Ja se MSX-sota oli kauhia

Jos kyseessä olisi pelkkä imeväisten kinastelu, sitä ei kannattaisi ottaa vakavasti. Aluksi me täällä nykyisen Pelit-lehden, MikroBITIN, Tietokoneen edesmenneen Mikro2000-palstan ja Prosessori-lehden vielä edesmenneemmän Mikroprosessori-palstan toimituksissa naureskelimme näille "Z-81 on parempi kuin Pet 2001" -kirjeille. Mutta kun sama rumba on toistunut Texas Instrumentsin ja VIC-20:n, Commodore 64:n ja Spectravideon, C64:n ja MSX:n, Amigan ja ST:n sekä PC:n ja MacIntoshin välillä, on nauru hiljaksiin hyytynyt. Semminkin kun kaikkein kiivaimmat suunsoittajat eivät kielenkäyttönsä alatyylistä päätellen ole mitään hiekkalaatikkokansaa. Ainakaan allekirjoittanut ei vielä alle kaksikymppisenä edes tiennyt, mitä kaikki näissä kirjeissä käytetyt sanat oikein tarkoittavat.

Vihanpito pysyy nippa nappa järjen rajoissa, kun lukijat haukkuvat lehtien kirjepalstoilla toisiaan ja toistensa omistamia tietokoneita. Ja uskokaa pois, kaikkein hurjimmat haistattelut eivät koskaan pääse painoon asti. Mutta jos lehden toimittaja erehtyy vertailemaan kahta tietokonetta keskenään ja esittää mielipiteenään, että toinen on joiltain osin tietyissä olosuhteissa kenties jopa mahdollisesti toista pikkariikkisen parempi, hän kaivaa verta nenästään – rautakangella.

Siitä ei ole kauaakaan kun eräs kollega meni edesmenneessä C=lehdessä möläyttämään, että erään mikron julkaisuohjelmat ovat huonoja. Hän ei siis sanonut pahaa sanaa itse koneesta, vain sille kaupitelluista ohjelmista. Lukijoilta saadun palautteen mukaan miehestä pitää päästää välittömästi ilmat pihalle, kun menee pilkkaamaan pyhälle tietokoneelle tehtyjä ohjelmia. Osa kommenteista oli niin hurjaa tekstiä, ja esitettiin vielä julkisesti Internetissä, että kunnianloukkaussyyte olisi todennäköisesti johtanut langettavaan tuomioon.

Edes ammattilaiset eivät ole pysytelleet kinaamisen yläpuolella. Moni atk-alan maahantuontiputiikki on alan aktiivisten harrastajien perustama. Ja auta armias, jos jokin lehti menee julkaisemaan heidän Spectraviteostaan epäkunnioittavan jutun tai kuvan. Jos kaikki maahantuojien julistamat mainosboikotit olisivat pitäneet, Suomen atk-lehdistössä ei olisi lainkaan ilmoituksia.

Unga bunga uh uh uh!

Mistä tällainen primitiivireaktio oikein johtuu?

Ihminen on alunalkaen laumaeläin. Laumaan kuuluminen on ollut satojen vuosituhansien ajan hengissäpysymisen ehto, sillä yksinäinen homo sapiens sapiens on luonnossa harvinaisen avuton otus. Sukuuntumisen välttämiseksi ihmislaumat ovat kuitenkin karkottaneet suurimman osan aikuisiksi selvinneistä uroksistaan, joiden on täytynyt etsiä itselleen uusi lauma.

Laumaan leimautuminen – ryhmään sitoutuminen on siis

Wing Commander Insider

Kyselin taannoin Wing Commanderista löytyvien sisäpiirin vitsien perään, mutta vastaukset jäivät parin kirjeen varaan, joissa lähinnä tiedusteltiin, mistä tässä kisassa oikein oli kyse. Kerrottakoon tässä samalla, että jos lähetätte vastaisuudessa kilpailuvastauksia levykkeellä, laittakaa mukaan edes jonkimoinen saate sekä mielellään printti levyn sisällöstä. Tai mainitkaa edes, minkä koneen levyke on kyseessä!

Jottette tuntisi itseänne täysin petetyiksi, tässä pari esimerkkiä yksityiskohdista, joita yritin ajaa takaa:

– Wing Commander II:n ensimmäinen siipi"mies" on ilmetty Betty Page, 50-luvun teaserama-tähti, jonka suosio on kasvanut kultin asteelle. Nykyään hänet tai hänen klooninsa voi löytää esimerkiksi Heavy Metal -lehden kannesta, Rocketeer-elokuvasta ja tusinasta sarjakuvasta. Maailmalla julkaistaan useita lehtiä sekä ainakin kahta vuosittain ilmestyvää kirjaa, jossa on vain hänen nakukuviaan. (Jaa että mistäkö tiedän?) Hollywoodissa puuhataan myös vähintään kahta elämänkertaelokuvaa.

– Sektorien nimissä on useita tuttuja kuten esimerkiksi Niven, joka viittaa Kilrathien esikuvana toimivien Kzinien luojaan, Larry Niveniin.

– Osa vastaan tulevista avaruusaluksista herättää outoja muistikuvia. Etsimättä tulee mieleen ainakin Battlestar Galactican Cylon-hävittäjä sekä Star Warsin X-Wingit.

– WC-kakkosen korttipelijaksot tuovat ainakin allekirjoittaneelle elävästi mieleen erään TV-3:n ohjelmistosta kadotetun tieteissarjan.



Onko Peter Pan sittenkin Peter PANK



yksi ihmisen luontaisista vieteistä. Laumahenkeä on vahvistettu yhtenäisellä käytöksellä (riitit, slangit, asenteet) tai ulkonäöllä (rituaaliarvet, tukan pituus, housunpuntit). Ryhmällä on voinut olla myös jokin symboli kuten toteemieläin tai tietokonemerkki, jonka nimiin lauman jäsenet vannovat.

Myös uskonto vahvistaa lauman yhtenäisyyttä, ja tietokonetoteemiaan palvovien fanaatikkojen kielenkäyttö tuokin mieleen nimenomaan loukatut uskonnolliset tunnot. Heimon toteemimikroon kohdistunut loukkaus on sodanjulistus kaikille kultin jäsenille. Vain Jumalaa loukkaavista kirjoituksista voi langettaa fatwan, pyhän kuolemantuomion, jollainen on koitunut myös Salman Rushdien kohtaloksi.

Järjen käyttö on sallittua

Mutta mitä tällainen harrastelijakulttuuriantropologin saarna tekee Pelit-lehdessä?

Tässä maailmassa on niin paljon suvaitsemattomuutta ja järjetöntä vihaa, että kenenkään ei soisi harrasteessaan turvautuvan tämän suvaitsemattomuuden ja vihan kieleen. On masentavaa lukea lukijakirjettä, jossa esimerkiksi pelikonsolien omistajista käytetään samaa kieltä, jolla serbit saarnaavat Bosnian muslimeista tai Saksan uusnatsit siirtolaisista.

Eikä väkivalta ole poissuljettu ajatus tietokonesodissakaan. Pelin Henki ottaa luottamuksella vastaan kaikki mahdolliset tiedon muruset, mitä tulee Helsingissä tapahtuneeksi väitettyyn ST:n omistajien saamaan sakinhivutukseen. Postin voi osoittaa Pelit-lehden toimitukseen nimimerkillä "Wexteen".

Oma mikro on toki itsekullekin arka paikka. Moni on säästänyt kuukausia tai jopa vuosia saadakseen itselleen haluamansa hilavitkuttimen, ja on tietysti sijoittanut pennosensa omasta mielestään parhaaseen mahdolliseen myllyyn. Esimerkiksi allekirjoittaneen ensimmäinen VIC-20 edusti kolmea kuukautta ruohonleikkurin kahvoissa (Lawnmover man, I presume). Ei tunnu kovinkaan mukavalta, jos joku väittää rahojen menneen hukkaan.

Hyvät tarinat ovat harvassa, joidenkin asiasta jotain tietävien tahojen mielestä jopa loppu. Kirjailijat, elokuvaohjaajat ja sarjakuvapiirtäjät joutuvat ideoiden huvetessa palaamaan vanhojen klassikoiden pariin yhä uudelleen ja sorvaamaan ne uusiksi. Kaunotar ja peto, Odysseia, Taikahuilu, Hamlet, Peter Pan. Ne ovat kuin loppuun kaluttuja luita, joista taiteilijat hakevat henkensä pitimiksi innoitusta.

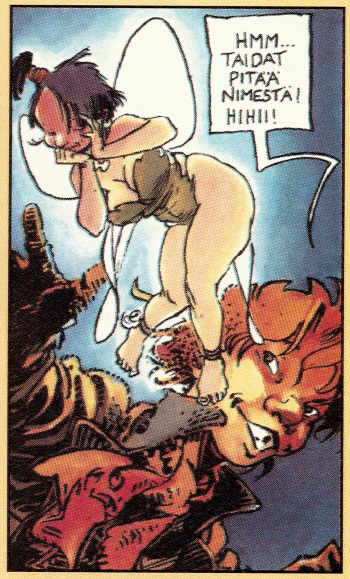
Yllättävän usein he löytävät etsimänsä ja onnistuvat luomaan jotain, joka jaksaa seisoa myös omilla jaloillaan. Vaikka Koukku-elokuvan jälkimainigeissa suomeksi saadut Maxin

Mutta järjen käyttö on silti sallittua. Ettei käy kuten eräälle avustajanalulle, joka ei enää halua olla missään tekemissä erään nimeltä mainitsemattoman lehden kanssa. Toinen saman kustantajan lehti on nimittäin taannoin julkaissut artikkelin,

ja Régis Loiselin versiot **Peter Panista** eivät tarjoa mitään vallankumouksellisen uutta näkemystä Sir James Matthew Barrien luomaan maailmaan, ne ovat kuitenkin ihan lukemisen arvoista sarjakuvaa. Etenkin Loiselin Peter Panin ensimmäinen osa, **Lontoo**, kuvaa inhottavan tarkasti 1800-luvun lopun Lontoossa kasvavan katupojan, Peterin elämää. Siinä saa Dickenskin hävetä häveliäisyyttään. Osa kohtauksista on kuitenkin sitä luokkaa, ettei Loiselin Peter Pania voi suositella lukijoille, joiden mielestä maailmassa ei yksinkertaisesti voi tapahtua mitään pahaa – etenkään lapselle. Vaikka tarinan opetuksena nimenomaan onkin, että elämä ja mielikuvituksen lento aina lopulta voittaa.

Loiselin Peter Panin toinen osa, **Opikanoba**, on sen sijaan enemmän velkaa Disneyn ai-





heesta työstämälle elokuvalle kuin Sir Jamesille tai Dickensille. Disneystä poiketen Loisel ei kuitenkaan sievistele tosiasioita. Kun Kapteeni Koukku silpaisee kapinoivalta merirosvolta kurkun auki, veri lentää. Eivätkä somat merenneidotkaan ole aivan niin viattomia kuin Disneyn jäljiltä voisi kuvitella. Mutta tärkeintä on sisäinen viattomuus, kuten Peterin hämmennys merenneitojen kosteasta sylistä pelastuttuaan todistaa.

Jos osa Loiselin realismista on sitä luokkaa, ettei ihan kaikkia Peter Panin kohtauksia ole hyvä näyttää nuorten lukijoiden vanhemmille, Maxin **Peter Pank** on syytä sujauttaa suoraan patjan alle. Hupaisaa sinänsä, sillä sukupolvien arvomaailmojen välinen kuilu on Maxin keskeisin teema. Hänen merenneitonsa ovat nymfoja, kadonneet pojat liimaa haistelevia punkkareita ja intiaanit pilvessä heiluvia hippejä. Max on korvannut Sir Jamesin ja Disneyn pikkusievät hahmot tyypeillä, jotka nykyajassa elävä lukija tunnistaa omikseen. Valitettavasti tämä ei päde enää heidän vanhempiinsa, joiden mielestä inkkareista ja merirosvoista pitäisi löytymän riittävästi jännitystä.

jossa moititaan hänen toteemimikroaan. Laumansa kunnian puolustaminen maksaa hänelle tuhansia markkoja menetettyinä kirjoituspalkkioina.

Wexteen, velho

PELIT posti



Heippa taasen. Kesän aikana olette olleet ahkeria ja täyttäneet minun kaikki kolme postilaatikkoani. Aloitetaan nyt ensimmäisen purkaminen!

Kirjeitä jälleen (pitkät mieluummin levykkeellä) osoitteella

Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

Missä äänikortit

Laiskuuttako teillä siellä toimituksessa on, kun arvosteluista puuttuvat äänikorttituet (esim. Twilight 2000)? Harkitsin pitkään kyseisen pelin ostamista, koska arvostelussa ei mainittu pelin tukevan SoundBlasteria.

Ja vielä tankkitaisteluefektit PC-piipillä. Sitten välähti! Arvostelijahan pelasi Rolandilla, joka ainakaan minun tietääkseni ei tue digitoituja efektejä, joten on aika loogista, että efektit tulevat piipperiltä.

Asiasta kolmanteen: Vuoden sisällysluettelo mukaan! Ja julisteita useammin. Pretty please with sugar on the top? Pelit-boksi on hyvä idis. Modeemialoittelijana en päässyt boksiin, viestinä "No Carrier".

Antero

Silkka töppi, Sound Blaster oli jäänyt pois. Sorry. Aloittelijana sinulle sopisi esimerkiksi Erikoislehtien julkaisema Olli Majanderin Modeeminkäyttäjän käsikirja, jonka voi tilata numerosta (90) 120 671.

Olen piraatti, auttakaa

Voisitteko tehdä jutun viruksista? Kertoa esimerkiksi kuinka byte bandit, lamer, Jerusalem, No virus bootblock ja muut virukset kitketään. Ehkä ajatelette, että viruksia on useinmiten kopioissa ja totta se onkin. Mutta olkaa järkeviä: noin 99,9 prosenttia pelaajista käyttää piraattiversioita, joten älkää olko vanhanaikaisia ja ajatelko virusten olevan pahan palkka.

Piraatti

Osta alkuperäinen peli, vältyt virusten harmeilta. Jos kukaan ei osta pelejä, ei niitä viitsitä tehdä. Emme ole vanhanaikaisia, vaan päinvastoin kaukokatseisia. Virus-juttua ei ole tulossa, joten pidäpä niitä viruksia todellakin pahan palkkana.

Kysymyksiä ja pyyntöjä

1. Sisällyttäkää arvosteluihin vinkit pelin vaikeimmista kohdista. 2. Kun kerran nimmareita on pyydelty, niin painakaa ne lehteen! 3. Disketit kuulemma palautetaan, onko totta? 4. Mistä saa kysellä vinkkejä puhelimitse veivauspuhelimella? 5. Tehkää puhelinvinkkipalvelu (edes tunti päivässä) 6. Juliste joka lehteen. 7. Arvosteluihin pelin minimivaatimukset! 8. Jos lähetän vinkin, niin millä todennäköisyydellä saan pelipalkinnon? 9. Jos lähetän kirjeen, niin koska se luetaan tai julkaistaan? 10. Saako sellaisen pelin/ohjelman kopioida, jota ei enää myydä missään? 11. Mikä on Gravis Ultrasoundin tulevaisuus? 12. Koska tulee Star Control 3?

Roger Wilco

1. Usein näin on. Ne on vain piilotettu ovelasti. 2. Etpä taida ymmärtää nimmareiden ideaa: vain alkuperäinen kelpaa. 3. On, kunhan mukana seuraa palautuskuori ja postimerkit. 4. Tietääksemme ei mistään. 5. Valitettavasti ei ole aikaa, ja toiseksi, vinkin kertominen saattaa viedä jopa 10 minuuttia, joten vain muutama saisi avun. 6. Ei näillä näkymin. 7. Paketin kyljessä lukevat tiedot eivät ole aina luotettavia, eikä meillä ole käytettävissä kaikkia mahdollisia kokoonpanoja. 8. Pienellä. 9. Luetaan heti, julkaistaan kun ehditään, jos asiaa on tarpeeksi. 10. Ei. 11. Aika näyttää. 12. Toivottavasti pian.

Strike Commander

Joku kysäisi Pelit 4/93:ssa Strike Commanderin arvostelussa: "miksi F-16-simu?" Vaan eipä ole. Pelissä nimittäin pääsee lentämään kaksi viimeistä tehtävää uudella F-22 II -hävittäjällä.

Väititte peliä hitaaksi dinosaurukseksi ja annoitte huonot arvosanat. Miksi? Minusta arvosanaksi olisi pitänyt antaa 98 ja sitäpaitsi peli ei pätki minun koneellani yhtään (386DX, 40MHz, SB) vaikka detaljit ovat täysillä. Asiaan kyllä vaikuttaa se, että jättää F8-näppäimen painamatta, peli nimittäin nopeutuu silloin puolella. Tuleeko SC:hen lisää tehtäviä? Tuleehan?

RAZOR 1911 is the Best~!

Johan on hurjasti F22-simua... kaksi tehtävää 40 tehtävästä ei ole kovin merkittävää. Varsinkin, kun nämä kaksi viimeistä tehtävää ovat vielä puoliksi elokuvaa.

Ai ei nyi vai? Herralla on ilmeisesti koneessaan biljoonan markan gigakiihdyttimellä varustettu näyttökortti ja EISA-väylä. Ja mitä F8:lla on nykimisen kanssa tekemistä? Originin BBS:n mukaan lisätehtäviä voidaan odottaa tämän vuoden loppuun mennessä.–Om

Salaam!

Vapiskaa, nyt on arvostelun aika, sillä... heh heh heh... Pelithenkilökunta, nyt puhuu kritiikki, jolta kukaan ei säästy! HA!

Ossi "O'la'la Sierra!" Mäntylahti:
Ossi on tullut allekirjoittaneelle tutuksi muinaisten Pelikirjojen muodossa. Suurin osa silloisista, varsinkin Sierran, pelien ratkaisuista oli Ossin & Panun kirjoittamia. Nyt Ossikin alkaa kuulua "vakiokalustoon", ja hänen arvosteluihinsa on oppinut luottamaan, kyllähän Ossi osaa arvostella. Tosin ylenmääräistä Sierra-ihannointia voisi vähentää, samoin kuin "läpipelaamiseen meni tunti, pari" -kehuja. Hyvä Ossi!

Niko "vanhaparta" Nirvi:
NNirvi taas on tuttu tietokoneiluni alkuajoilta, eli noin Herran vuodesta 1989. Nirvi on aina kuulunut suosikkiarvostelijoihini, ja usein toivoisi jostain pelistä saavansa myös Nikon mietteitä. Mahtavaa Niko! Hurratkaamme:"Hyvä Lucas! Hyvä Lucas!"

T.J "?häh?" Talasmaa:
Jaahah, vai herra Talasmaa. T.J on yksi Pelit-lehdykän hemmoista, joihin ei tunnu pääsevän sisälle. Ehkä se johtuu hänen Amiga-arvosteluistaan, joissa hän on parhaimmillaan. Itse siis käytän PC-tä. Ei valittamista. Keep Goin', man!

Jukka "asun vuodessa 1986" Kauppinen:
Jukka se jaksaa jankuttaa kuinka Sierrat ja muut ovat nykyään vain pikkuisia demoja. Mutta kyllä nekin "demot" voivat olla vaikeita, sen todisti Freddy Pharkas, jonka meikäläinen kirosi alimpaan he*tiin. Huono se sitäpaitsi olikin. Strategiapelit tuntuvat luonnistuvan Jukalta parhaiten, arvostele niitä, koska niistä pidät. Minä taas en.**

J & P "Amiga hanskassa" Piira:
Nämä pojat tuntuvat osaavan arvostella Amiga-puolta. Lueskelen heidän arvostelujaan, vaikken Amigaa siis omistakaan. Mutta jos omistaisin, heidän pisteytyksiinsä luottaisin.

Upeeta! Mahtavaa!

JJJ jne. "JJJJJ" Kasvi:
Tuntuu jo kyllästyneen pelaamiseen. Pelannut liikaa? Strategiamiehiä, kts. J. Kauppinen.

J. "Hi hi" Turunen:
J.T osaa vääntää jopa hauskoja arvosteluja Amiga-puolella. Ihan hyvä arvostelija, ei potkuja. Ps. Jokos käytit sen 12 g Heinzin ketsuppia?

Sari "The hat" Alho:
Postipalstan pidossa on varmaan töitä ihan kivasti, ja se onkin yksi koko lehden mielenkiintoisimpia alueita. Ja mikä kunnia minua on kohdannut: Omistan nimikirjoituksesi! Hahaa! Kylläpäs muut lukijat nyt itkevät!!

Tuija "sori etten saa näppikseltä sukunimeesi pilkkueetä" Linden:
Tiedätkös mitä, lehtesi on eri magee! Mahtava!

Tuon enempääkö ei haukkuja? Taisi lehden perskele selvitä liian vähällä... Pelit-lehteä soomi on kaevannut. Tosi on.

Tuntematon

Olipas ihana kirje! Hyvin olet lehtesi lukenut, mutta kerropa meillekin, koska Talasmaa on arvostellut Amiga-pelejä? Mies kun ei Amigaa edes omista. Kauppinen puolestaan on siirtynyt Bitin leipiin.

Kiva lehti

Hyvä Pelit-lehden toimitus, olen innokas lehtenne lukija. Lehtenne on täydellinen, suorastaan ylitsevuotavan hyvä. Ennen Pelit-lehteä täytyi turvautua Bittiin, jos halusi tietoja uusimmista pe-

leistä. Kiittelen lehteänne värikkäästä ja upeasta ulkoasusta, sekä loistavista jutuistanne. (Parhaat ovat PelitPosti, Pelihenki ja tietysti Nnirvin oma sivu) Arvostelut ovat myös erinomaisia. Varsinkin uusin Wexteenin palsta on 110-prosentin asiaa. Wallu voisi harkita pientä huumorin lisäystä sarjakuvaansa. Nyt sarja aiheuttaa vain pieniä hörähdyksiä.

Peliarvostelut ovat täyttä timanttia, mutta yksi parannusehdotus olisi. Kuten omasta tutkimuksestanne käy ilmi, on 286 kolmanneksi suosituin kone Pelit-lehden lukijoiden keskuudessa. Itselänikin on AT. Mikäli mahdollista, koettakaa arvostella peli myös 286-koneella, mikäli se AT:lla nyt edes toimiikaan. Jos ei toimi, ilmoittakaa siitä arvostelun lopussa. Ihmiset säästyvät monelta turhalta ostokselta. Miksi joissain pelissä ei ole kerrottu sen kiintolevyltä viemää tilaa (esim. Magic Candle 3)?

Koettakaa välttää pitkiä ja kuivia peliratkaisuja, tyyliin King's Quest 6. Terästäkää niitä extrakuvilla ja muuten.

Muutama kysymys: 1. Miksi Pelit-BBS on auki vain tilaajille? 2. Jos on suunnitellut mielestään hyvän roolipelin tai strategiapelin, minne voisi yrittää myydä sitä? 3. Mistä saisi Id Softwaren ja Apogeen pelejä? Esimerkiksi Wolfenstein, Doom ja Blake Stone.

The Executioner

1. Haluamme tarjota tilaajille jotakin extraa. 2. Jos olet tehnyt sen ihan oikeasti ohjelmoimalla etkä esimerkiksi jollakin pelinteko-ohjelmalla kokeile suomalaisia pelitaloja, esimerkiksi Toptronicsia, Avesoftia, Bloodhousea... 3. Osan Idin ja Apogeen peleistä saa meidänkin purkista, yleensäkin ne ovat purkkitavaraa. Doom ei ole vielä ilmestynyt ja se tulee kaupallisena versiona.

Pentium, häh!

Mikä se Pentium on?
Strike Commanderiin pettynyt

Pentium (586) on Intelin uusin prosessori, joka on todellinen tehomylly. Tällä hetkellä Pentium-pohjaiset emolevyt ovat vielä tätä nykyä hirveissä hinnoissa, mutta kyllä ne siitä aikaa myöten halpenevat. –Om

Kunnioitettu Wexteen

Artikkelisi satanismin/saatananpalvonnan ja roolipelien yhteyksistä oli sangen asiallinen. Kuitenkin se sisälsi yhden virheen: satanistit ja saatananpalvojat eivät nimittäin ole sama asia. Käsitykseni mukaan satanistit ovat eräänlaisia shamanisti-hippejä, uus-wiccalaisia, jotka pyrkivät luonnonmukaiseen elämiseen ja tasapainoon luonnon kanssa, eivätkä tee tähän tilaan päästäkseen mitään toisia vahingoittavaa.

Saatananpalvojat ovat taas ihan eri juttu, he ovat sitä tiedotusvälineissä aivan syystä arvosteltua porukkaa, jotka harrastavat huumeiden käyttöä ja niiden vaikutuksen alaisena suorittvat kaikenlaisia epämääräisiä riittejä, joiden tarkoituksena on saada itse vanha sarvipää tai ainakin joku hänen demoneistaan paikalle. Tässä touhussa sitten sattuu porukkaa kuolemaan ja menettämään psyykkisen tasapainonsa.

Aktiivisena roolipelaajana olen suunnattoman peloissani siitä, mihin tiedotusvälineiden jatkuva roolipelien morkkaus ja ihmisten pelottelu johtaa, roolipelivainoonko? Onnneksi on olemassa sinun ja Noden kaltaisia kavereita, jotka ajavat asiaa vähän isommalla skaalalla, me teemme samoin siinä mittakaavassa kuin voimme.

Sir Ville Aalto,
Köyhien Friikkien Ritarikunta

Tervehdin teitä!

Kiitos super-multi-hyper-jne lehdestä. Onko Wayne Gretzky Hockey 3:sta Amigalle ja onko se samanlainen kuin PC-versio? Älkää vaan näyttäkö muita kuin Saria ja Tuijaa, koska he ovat silmänilo lehdessä.

A.K Espoosta

Ei ole Amigalle.

Toiveita

Ei julisteita, niillä ei tee mitään. Suurentakaa Wexteenin ja Nnirvin palstoja. Arvostelkaa myös PD- ja shareware-pelejä. Laittakaa peliarvosteluiden loppuun, kenen kannattaa ostaa kyseinen peli.

Gameman



Wexteen ja Nnirvi pysyvät sellaisina kuin ovat, piste. PD- ja sharewarepelejä arvostelemme silloin tällöin, ja tarkoitus olisi lisätä niiden osuutta. Yleensähän arvostelun lopussa lukeekin näin, mutta asian voi myös päätellä yhteenvetolaatikosta.

PC-asiaa

Käykö peli DOS 6:een, jos peli vaatii DOS 5:n? Mitä tarkoittaa SoundBlaster tukee Thunderboardia? Onko SB ja SB 2.0 sama? Mitä tarkoittaa detaljitaso ja sen poisottaminen? Mikä PC kannattaa ostaa, jos iskä käyttää Windowsia ja minä Falcon 3.0:aa?
May the Force be with you, Pelit

DOS on ns. alaspäin yhteensopiva, eli jos peli vaatii version 3.3, se toimii myös tätä suuremmissa Dosversioissa. Sound Blaster -äänikortista on markkinoilla monia versioita, katso äänikorttikatsauksestamme lisätietoja.

Windows-käyttöön kannattaa hommata kunnon näytönohjain (mieluiten semmoinen, jossa on S3 -apuprosessori) ja jos jos kone jaksaa vääntää Windowsia, riittää se Falconiinkin. Yritä 486:sta. –Om

Hajonneet pelit

Minulla on Amiga. Pari peliäni on hajonnut ja ruutuun on tullut teksti, jossa käsketään käyttää diskdoctoria. Mikä se on ja mistä sitä saa?

JN

Diskdoctor on apuohjelma, jonka avulla voi mahdollisesti pelastaa hajonneen disketin sisällön. Tosin jos levy on oikein pahasti rikki, on pelastaminen onnenkauppaa. Pitäisi löytymän Amigan mukana tulleilta levyiltä. –Om

Avustajaksi

Miten pääsen lehtenne avustajaksi?

Asiasta kiinnostunut

Tällä hetkellä emme ole hakemassa uusia vakituisia avustajia, mutta mikään ei estä yrittämästä. Sitäpaitsi ratkaisujuttuja kaivataan aina. Kirjoita muutama peliarvostelu, ja/tai ratkaisujuttu, ota mallia lehdestä. Eli muista otsikot, väliotsikot, yhteenvetotaulukko yms. Lähetä toimitukseen (osoite sisällysluettelosivulla) ja odottele.

Kehuja ja kysymyksiä

Olen ollut tilaaja alusta saakka ja toivon ettette pakota minua irtisanomaan tilaustani lehden tason laskun vuoksi, josta näillä näkymin ei ole kylläkään pelkoa. Lehden ulkoasu on siellä 10+:n tienoilla, jutut, varsinkin Nirvin palsta kiinnostavia, arvostelut komeita ja asiantuntevia. Vähäinen roolipeliasia jääköön, rajoittuen Wexteenin palstaan. Kiitän Kyöpeleistä ja Wallun muista piirroksista. Sitten kysymyksiä: voiko HD- ja DD-korppuja käyttää sekaisin, eli osaako DD-levari lukea HD-levarilla kirjoitettua? Entä jos tallentaa ascii-koodia Amigalla, voiko sitä lukea PC:ssä? Mikä versio Workbenchistä tulee A1200:n mukana?

Lauri Sumari

HD-korppuasemassa voi käyttää sekä HD- että DD-korppuja, DD-asemassa vain DD-korppuja. Amigan puolestaan käyttää vain DD-levyjä (harvinaisia erityisasemia lukuunottamatta). PC ei osaa lukea Amigan levyjä, mutta Amiga puolestaan osaa lukea ja kirjoittaa PC:n levyjä. Tosin tähän tarkoitukseen vaaditaan CrossDos, Dos2Dos tai muu vastaava apuohjelma. A1200:n mukana tulee Workbenchin versio 3. –Om

Championship Manager

Kun luin Premier Managerin arvostelun, olin haljeta. Onko tosiaan The Manager paras manageripeli? Ette ole tainneet pelata Championship Manageria? Arvostelkaapa, niin uskon, että mielipiteenne horjahtaa CM:n rinnalla. The Manager on avuton parin toiminnan peli. Ainakin TM:n rinnalla.

Minä tiedän

Hävetkää

Te siellä toimituksessa edistätte piratismia. Ai miten? Minäpä kerron. Antti ostaa kaupasta pelin Alone in the Dark. Hän menee kotiinsa pelaamaan sitä. Mutta jo muutaman viikon päästä Pelit julkaisee ratkaisun pilaten Antin peli-ilon. Ratkaisun ilmestyttyä Antti ei voinut olla kuulematta kavereiltaan ratkaisua ongelmiin, vaikka itse ei lukenutkaan artikkelia. Joko ymmärrätte? Pelin hohto on siinä, että ratkoo ongelmia ja pääsee eteenpäin. Kun ratkaisu on julkaistu, peli käytännössä vaipuu unholaan. Peli ei tuonutkaan vastinetta rahoille.

Antti vaan

Antin sanoissa on järkeä, mutta katsotaanpa asiaa toiselta kannalta. Kun uusi peli ilmestyy, kyselyitä alkaa tulla roppakaupalla. Pyrimme yleensä odottamaan jonkin aikaa ennen ratkaisun julkaisua, mutta

paineet käyvät yleensä hyvin pian hyvin suuriksi, eli kyselyitä tulee niin paljon, että meidän on pakko julkaista läipeluuohjeet. Osittain olemme pyrkineet ratkaisemaan tämän ongelman myös julkaisemalla ratkaisun kahdessa eri osassa.

Macin peleistä

Esimerkiksi Indy 4:n arvostelussa ei puhuttu mitään Macista, ei myöskään Monkey Island 2:n, vaikka minulla on molemmat Macilla ja alkuperäisinä! Ottakaa siis selvää, onko peli julkaistu Macille, ja testatkaa pelit myös Macilla. Muuten, Macintosh kirjoitetaan pienellä i:llä, ei MacIntosh niin kuin yleensä lehdissä näkyy.

Milläs koneella on lehti tehty?

Kiitos oikeinkirjoituksen muistutuksesta. Mutta jos olet sattunut huomaamaan lehtemme ei varsinaisesti tue Macintoshia. Pelit tulevat sitä paitsi yleensä huomattavasti myöhemmin ja huomattavasti harvalukuisempina Macille. Muuten kone on kyllä hyvä.

Kyllä!

Joku sanoi, että Pelit-lehteen pitäisi saada roolipelipalsta. Tyypille pitäisi myöntää Mannerheim-risti väläytyksestään. Roolipelaajat oppisivat tuntemaan toisensa ja keskustelemaan avoimesti. Pelinjohtajat voisivat kysyä kokeneimmilta pelinjohtajilta neuvoja jne.

Sami the Fihgter

Yllättävän monet ovat ymmärtäneet roolipelipalstan idean väärin, eli haluavat tietokoneroolipelipalstan (huh, mikä sana!). "Oikeiden" roolipelien palsta hakee edelleen muotoaan, mikäs se olisi? –tl

Kirjetulva

Vastaatteko kaikkiin kirjeisiin? Mitä hyötyä on "future technologystä" Civilizationissa?

Matias Raita

Emme vastaa, koska postia tulee niin paljon ja toiseksi, useissa kirjeissä kysytään samoja asioita. Eli lukekaapa palsta läpi, vaikkei oma nimimerkki olisikaan kirjeen alla. Future Technology antaa Civilizationissa lisäpisteitä.

Ultima-tyttö

1. Pitäisikö "Ultima-räpätäti" -kutsumanimi ottaa kunnianloukkauksena vai kunnianosoituksena? (Olen Ultima-fani henkeen ja vereen.) 2) Onko Sari Alho Wexteen? 3) Miksi James Mashirin kirjeitä julkaistaan niin pitkinä ja usein? 4) Laittakaa Ultima-julkka lehteenne! 5) Yhdelle arvostelijalle uusi aihe: Nirville roolipelit.

Hanni, Ultima-räpätäti

1. Kunnianosoituksena. 2. Ei. 3. James puhui asiaa. 4. Jaa-a. 5. "mutta olenhan minä kirjoittanut (TK)roolipeleistä", parahtaa Nirvi.

Kirous

Tuli Pelit 1/93. Ja kirous, jonka nimi on joystickit. No mitäpä tässä pelästyä, ajattelin, minua eivät mokomat säikäytä. Mutta sitten he kokosivat hirmuiset voimansa ja iskivät uudelleen seuraavassa numerossa ja myöhemmin kutsuivat mystisillä riimuillaan mukaan vielä hirveän olennon, jonka nimi oli Amiga 1200. Viimeisillä voimillani käänsin esiin postisivun, etsin osoitteen ja vapisevin käsin kirjoitin tämän. Jos olette samaa mieltä kuin minä, valittakaa ihmeessä Pelit-lehdelle. Kyllä me tikut vielä tuhoamme.

Sir Staffan of Greenhills

Siis täytyykö meidän jättää "COM-porttien salat" -juttumme julkaisematta?

Mielenterveys menossa

Olen menettämässä mielenterveyteni, syynä tähän peli nimeltä Knightmare. Kysyisinkin, mistä saisi pelin hintbookin? Miksette ratkaise pelejä, jotka todella ratkaisun tarvitsevat?

Ari Kuoppala

Kaivapa pelin laatikko esiin, etsi valmistajan yhteystiedot ja yritä pyytää sieltä. Toinen tahtoo toista, toinen toista ratkaisua. Yritämme julkaista eniten pyydettyjä ratkaisuja, Knigthmare ei ole ollut näiden joukossa.

Niko Nirville

Lehden tilaajana minulla olisi hiukan palautetta sinulle. Toistan tätä samaa asiaa, jota sinulle on jo jankutettu monia kertoja. Mutta kun se ei mene siihen sinun paksuun kalloosi! Otetaan nyt esimerkiksi arvostelusi X-Wingissä: "ja detaljitasot tiputtamalla peli toiminee SX-koneissakin..." Mikäli herra Nirvi vilkaisi yhtään lootaan, jossa pelidiskit sijaitsevat, huomasi hän, että pelin mainostettiin toimivan (hitaasti) jopa perus-PC:ssä! Minä pelaan peliä aivan siedettäväsi 386SX:lläni mediumilla ja kokeilin sitä jopa fastilla enkä valita yhtään kun ottaa ne galaksit sieltä taustalta pois. Peliarvostelun pitäisi mielestäni perustua faktoihin eikä olettamuksiin. Muuten tekstisi on huippua ja lehti mukava.

Tuomas Vanhanen

Mainostaahan voi vaikka mitä. Hyvä on, minä en enää yritä arvata yhtään mitään. –nn.



Tylsiä mielipiteitä

Wallun sarjakuva on luvalla sanoen täysi fiasko. Luen mieluummin esimerkiksi Lastenmaa-lehdessä olevaa Hessu-kissaa kuin Kyöpeliä. Tosin Hessukin on Wallun tuotos, mutta kuitenkin... Hommatkaa muuten lisää linjoja Pelit-purkkiin. Se on koko ajan varattu.

Täti Monika

Linjoja purkkiin on jo kolme, emmekä näillä näkymin hanki lisää.

Amiga-asiaa

Toimiiko A500:n Hed-228-lisälevari A1200:ssa? Onko 1200:lle Action Replayta ja jos on, mihin se liitetään? Saako A1200:n ostettua suoraan 68030-prosessorilla ja paljonko se nostaa hintaa? Viekö se paikan CPU-liitäntään asennettavalta 2 megatavun muistinlaajennukselta?

Amiga Jyllää

A500:n lisälevareiden pitäisi toimia 1200:ssa. Action Replay on tulossa ja liitetään oletettavasti PCMCIA-väylään. 1200:aan saa hankittua 68030- ja 68040-prosessorit. Maahantuoja osaa varmasti neuvoa tarkemmin. –jpp

Jos maailmassa olisi kahva...

Alun hurmion jälkeen UW2 on alkanut yhä enenevissä määrin muistuttaa kolmiulotteista tasohyppelypeliä. Onneksi taikapisteiden kartuttua loputtomille nappi-, vipu- ja väänninsekamelskoille pystyy haistattamaan pitkät raa'alla taikomisella. Mitä ihmeen iloa on kahdeksasta rinnakkaismaailmasta, jos ne sitten on täytetty pelkillä vivuilla ja vipstaakeilla?

Underworld ykkösessä oli Pacman-herja. Kakkosesta on tähän mennessä löytynyt ainakin (ilmeisesti) Ultima I -aiheista vitsailua (you see a hostile stickman) ja Ethereal Voidista löytyy myös pyramidi, joka muistuttaa erästä klassikkopeliä.

Toivottavasti kolmoseen eivät laita Boulder Dash -maailmaa... Tarkoitan: huumori on hauskaa, mutta äh! Miksi tietokoneihmiset harrastavat niin pirun rutikuivia vitsejä? Kiteytys: UWI on parempi. Mielestäni.

Poison Ivy

P.S. Muistaako joku vielä Sinclair ZX Spectrumin pelin Underwurlde, joka oli Ultimate-ohjelmistotalon tuotantoa? Ei ollut ihan imua vailla sekään peli, muuten.

Kone esiin

Miksi vinkeissä ei ole mainittu, mille koneelle vinkki on tarkoitettu?

Larry Laffer

Kone on mainittu, jos vinkki on todella täysin konekohtainen, mitä esimerkiksi seikkailupelivinkit eivät yleensä ole. Lähettäjänkin pitäisi muistaa mainita kone.

Valituksia

Minkä takia Buck Rogers II, Treasures of the Savage Frontier ja Dark Queen of Krynn saivat saman arvosanan 89? Ovatko nämä pelit muka samanarvoisia? Tietääkseni Dark Queen of Krynn on *reilusti* Matrix Cubedia parempi. Eikö ole outoa, jos EOB II saa Amigalla paremman arvosanan kuin PC:llä?

Jos peli tulee toiselle koneelle, arvostelijan pitää olla sama.

Väititte Dune II:sen arvostelussa, että peli vaatii 2 megaa EMS:ää, jotta digitoidut puheet toimisivat. Peli EI vaadi EMS-muistia, vaan XMS:sää (eikä sitäkään kuin alle megan.)

H.Ö.

Matrix Cubed arvosteltiin reilusti ennen Savage Frontieria tai Dark Queenia. Pelien pisteissä tapahtuu tiettyä inflaatiota pelien laadun parantuessa, eli peli joka vuonna 89 sai 90 pistettä saisi ilmestyessään vuonna 93 varmaan 70–80 pistettä. Riippuu pelistä silti.

Eikös eri arvostelijoiden mielipiteet kiinnosta?

Dune 2 **vaatii** EMS-muistia toimiakseen kunnolla.Kokeilin ajaa sitä Windowsin alta XMS:ää käyttäen ja muisti loppui kesken viimeistään välianimaatioissa. –Om

Dune II:n arvostelussa oli epätarkkuuksia, sillä kysymyksessä oli betaversio eli viittä vaille valmis. –nn.

Biggest & best

Toivoisin, että Pelit-lehti maksaisi 10 markkaa enemmän, jos sillä saisi lehteen enemmän sivuja ja että lehti ilmestyisi 12 kertaa vuodessa.

Packard Bell

Hyvä lehti

Minä onneksi tilasin niin hyvän lehden, että sinne oli pakko lähettää postia. Miksi diskettejä myydään vaikka kopioiminen on kiellettyä? Miksi julkaisette haukkukirjeitä? Hyvä juttu se juliste ja sarjakuva. Lehdessä pitäisi olla osto- ja myyntisivu.

Aku Ankka

Disketit eli levykkeet on tarkoitettu tiedon tallennusta ja siirtämistä varten, eikä nyt puhuta pelkästään peleistä ja ohjelmista vaan esimerkiksi teksteistä ja kuvista. Haukkukirjeissä on usein erittäin hyvää ja asiallista kritiikkiä, jota haluamme ja tarvitsemme.

Aikaisemmat versiot

Ettekö voisi peliarvosteluihin pistää kuvia myös sarjan aikaisemmista versioista, esimerkiksi Space Quest 5:n arvostelussa voisi olla kuvia myös Space Quest 1:stä. Olisi hauska verrata tekniikan kehitystä. Kyöpelit on täysi fiasko, siinä ei ole päätä eikä häntää.

Sarap no Tilep

Joissakin historiikeissä olemme näin tehneetkin, mutta se tila, se tila.

Miksi vain 1200?

Commodore, Atari ja Acorn ovat kukin tuoneet oman 32-bittisen kotikoneen markkinoille PC:n sekä konsojen tappajaksi. Miksi vain A1200 testattiin? Väitän, että kaikki kolme ovat täsmälleen samoissa lähtöasemissa, paitsi että Falcon julkistettiin puoli vuotta sitten. Saattaa olla mahdollista, että Atari tai Acorn eivät tule Suomen markkinoille, mutta tietokonelehtien tarkoitus on tuoda peittelemättä esille koneiden hyvät ja huonot puolet, jotka mielestäni ratkaisevat ostopäätöksessä. Tähän mennessä Acornista ei ole hiiskuttu ja Falconista olen lukenut kolme pientä palstaa eri lehdistä.

Entä mitä tekee ST:n tai muun pikkukoneen omistaja? Kun tiedot omasta lempparikoneesta ovat kiven alla? Ostaa A1200:sen, kun se on hemmentin hyvä tietokone ja muiden koneiden tuleminen Suomen markkinoille on vain vitsi (eräiden mielestä).

Suomessa on vain pari tietokonelehteä, jotka vaikuttavat hyvinkin suuresti ostopäätökseen. Jos Falconista tai Acornista olisi tehty yhtä mehukkaita ja yltiöpäisen kehuvia testejä, niin väitän että maahantuojilla olisi vääntynyt suu vehnäselle ja messingille samaan aikaan.

Saksassa, Ranskassa ja Englannissa ST:llä on ollut vankka kannattajakuntansa. Arvatkaapa minkä koneen nämä ST-fanit ostavat tai ovat jo ostaneet? Itse omistan 486:sen, mutta mielestäni oma koneeni on kivikautinen romu. Siksi minä ja varmasti muutkin olisivat kiinnostuneita uusista koneista.

Ainakaan A1200 ei ole sellainen ihmekone jota odotin. 256-värisen grafiikan pyöritys vie reilusti enemmän tehoja. Mopo-Amigan peleistä saatu nopeusvertailu ei ollut järkevä, jos A1200:n pelit alkavat käyttää 256 väriä.

Sonic 1:sen Starlight Zonessa on 3 päällekkäin vierivää tasoa. Lisäksi alin taso sisältää parallaksiscrollin ja kolme eri nopeudella vierivää taustaa. Tämä ei ole koskaan onnistunut Amigalta (A500) jossa on sama prosessori kuin Megadrivessä. On liioiteltua väittää, että A1200:lla Ecco olisi helppo tehdä. Sanokaa vasta sitten kun pidätte kädessänne Ecco the Dolphinin A1200-versiota, joka on parempi. Tällainen päin naamaa valehtelu saattaa kiehtoa 10-vuotiasta pikkunikoa, joka uneksii jo Parasol Stars 6:sta kymmenellä vieritystasolla (ja ostaa A1200:sen).

A1200 vaatii ainakin kiintolevyn ollakseen edes kilpailukykyinen PC:n kanssa. Siihen kun lisätään monitori, niin sain hinnaksi 9000 markkaa (A1200+80HD+1084S). Tähän kun lisätään tonni, saadaan PC 486/33 Mhz + 1024x768 SVGA-monitori + 1 Mt näytönohjain + 80 HD + 4 Mt muistia + DOS5 + Windows 3.1. Vielä tonni lisää, niin on SoundBlasterin onnellinen omistaja.

Pelit 1/93 postipalstalla vaadittiin kiperiä kysymyksiä. Perustelkaa A1200-testin tarpeellisuus Pelit-lehdessä. Ja potkikaa Piirat pihalle.

Phantom Lord

Pelit-lehti keskittyy pelaamiseen ja pelaamisen kannalta A1200 on suurempi uutinen kuin Falcon, valitettavasti. Samoin on Acornin laita.

Jo ennen Amiga 1200:n julkistusta saimme todella monelta pelitalolta tiedotteita, joissa kerrottiin A1200:n tukemisesta. Näin ei tapahtunut Falconin kohdalla ja sitä paitsi, nykyistenkin tietojemme perusteella siihen on tasan kaksi peliä eli Silmariksen Ishar 2 ja Transarctica, joista kumpaakaan emme ole nähneet.

Pro Forma!

Arvostelit Battletoads-tarinaani Pelit 5/93 -lehdessä. Väitit, että olen kopioinut tarinani Tiny Toon -srjasta. Onhan mahdollista, että tarinaa saattaa olla käytetty kyseisessä sarjassa, mutta vannon kautta Sarin sulkakynän, etten ollut tietoinen asiasta kilpailuun osallistuessani. Oletko jo kirjoittanut ja kritisoinut Pleit 5/93 C64-kilpailun voittanutta Asmo Huuskon tarinaa? "C64 tappaa talossa ja puutarhassa". Sehän on törkeä kopio Raid-mainoksesta. (Älä loukkaannu Asmo, tämä on vain esimerkki.) Yhtä hyvin tuossa C64-kilpailussa vaaditaan mielikuvitusta. Mielestäni en ole tehnyt mitään väärää kirjoittaessani saman tarinan tietämättäni. Eikä sinulla ole mitään syytä moittia Pelit-lehden tekijöitä. Eivätkän he voi päivät pitkät katsoa lastenohjelmia. Uskokoon minua sen ken tahtoo, minä tiedän, että tämä on totuus.

Annukka Matilainen

Me uskomme.

Vuoden -92 lehdet

Voiko teiltä tilata vuoden 92 Pelit-lehdet? Käyvätkö kaikki PC:n pelit IBM PS1:een?

Treddy

Valitettavasti ei voi, lehdet on loppuunmyyty. Kannattaa siis tilata ja kerätä kansioihin. Kaikki pelit eivät välttämättä sovi, riippuu koneesi muistista, kiintolevyn suuruudesta ja näytöstäsi.

Vielä F1GP:stä

Kuules nyt, Powered by Honda, **Pelit 4/93, kyllä** Pettynyt peliostaja, **Pelit 2/93 oli osaltaan oikeassa. Ei se Formula One Grand Pirx niin realistinen ole. Ensinnäkin peli on liian helppo. Jopa ACE-tasolla toiset ajajat voittaa liian helposti. Käsikirja näyttää hienot kuvat ja selitykset formulasirkuksen lipuista, joita on kymmenkunta, mutta itse pelissä lippuja on vain kolme: ruutulippu, keltainen ja vihreä lippu. Ei Crammond viitsinyt laittaa edes sinistä lippua, joka auttaisi kovasti, jos johtoauto ohittaa kierroksella muita. Sade ei ikinä tule kesken kilpailun. Jos kutsutaan varikolle, sinne on pakko mennä joissakin radoissa heti, muuten peli yrittää "vetää" autoa varikolle ja kovassa vauhdissa seuraukset ovat tuhoisat. Lisäksi toiset ajajat ovat täysiä pökkelöitä: jos heitä yrittää ohittaa ennen mutkaa, he eivät jarruta eivätkä päästä ohi vaan yrittävät väenvängällä päästä takaisin ja survaista pelaajan ulos radalta, vaikka he olisivat kierroksen jäljessä! Ja auto ei hajoa kuin korkeintaan kolareissa ja nurmikon kautta ajaessa ei jousitus hajoa eikä edes märällä säällää nurmikolle jää kiinni. Tiimissäkään ei ole kuin kaksi autoa. Antamanne 96 pistettä on tälle tekeleelle aivan liikaa. Minä antaisin 71 pistettä. Piste.**

Juho Kilpinen

Baseball

Pelit-lehdessä 4/92 oli Piirojen arvostelu TV Sports Baseballista. He kirjoittivat: "Pelissä on harmittavia suunnitteluvirheitä. Lyöjä ponkaisee heti juoksuun ensimmäisen onnistuneen lyönnin jälkeen, vaikka se olisi helposti kopattava hidas roikku." Arvon herroille tiedoksi, että "suunnitteluvirhe" johtuu baseballin säännöistä, joissa sanotaan, että ensimmäisellä osumalla on juostava. Toimitus, tehkääpä juttu aiheesta "Näin syntyi Pelit-lehti".

X

Operaatio Genesiksestä

Pelit 3/93:ssa kerrottiin Suomen Star Trek -seuran operaatio Genesiksestä. Haluaisin tietää, miten operaatio on edistynyt.

Live long and prosper

Suoraan sanoen niin haluaisimme mekin. Next Generation alkaa muuten tulla PTV:ltä.

max moritz

Pojat, joit' ei saatu hyviks, nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Max

Civilization

Valitse Earth ja vaikeustasoksi Emperor, älä ota kolmea heimoa enempää ja ryhdy itse ryssiksi. Saat zulut ja saksalaiset kavereiksi, käy nitistämässä ne ja yritä kiristää niitä niin paljon kuin mahdollista. Rakenna pari ihmettä, joista toinen on pyramiidi ja vaihda demokratiaan. Tämän jälkeen tapa ranskalaiset ja babylonialaiset. Ennen kuin valtaat tai tuhoat viimeisen kaupungin katso, että kaikki ihmiset ovat tyytyväisiä, näin saat tulokseksi noin 145%.

KTeam -93

Larry 3

Nimimerkki **Tahtoo päästä läpi**: Olethan jo hoitanut Tawnin rannalla ja käynyt Cherrin kimppuun. Käy ensin katsomassa Cherrin tanssia. Sinne pääset lahjomalla (rahaa saat veistämällä ja myymällä puuta Tawnille alkuasukasasussa) ja tarkistamalla kopiointisuojauksen manuskasta. Kun portsari kysyy lippua, anna se vaikka listassasi ei sitä ole, onhan se pelilaatikossasi. Tanssin jälkeen jää odottamaan Cherriä. Puhu tytölle ja lupaa hänelle haluamansa maat ja lähde lakitoimistoon. Siellä pyydät eroa.

Henrik Koskinen

Lemmings 2

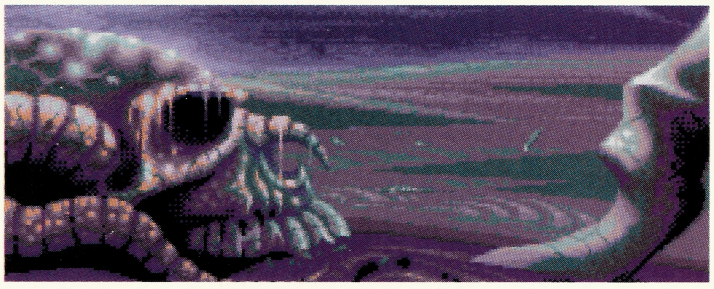
Sopulimiehelle: ongelmasi on piraattikopio! Osta alkuperäinen, niin pääset eteenpäin. Tai sitten kyseessä on demoversio.

Future Desings

Larry 5

Pelit-lehti 4/93 nimimerkki **Ruud Gullit**: kun Patt on limusiinissa, laita Reverse Biazin kasetti datamaniin ja näytä laitetta kuskille ja matka jatkuu.

Avustaja



Hero's Quest

Kaupungissa saat pisteitä, kun kysyt kaikkea sheriffiltä, Zaralta, majataloa pitäviltä "ketuilta" ja kentaurilta. Lisää ropisee Quild Hallissa kirjoittautumalla vieraskirjaan ja lukemalla kyltin. Lue myös kirjaa. Turbaanipäiseltä tyypiltä, joka on iltaisin majatalossa, voi kysellä kaikenlaista ja kannattaa myös antaa almuja. Anna kujalla kerjäläiselle almu. ÄLÄ mene kujalle yöllä, varsinkaan, kun näet kujan ulkopuolella välkkyvää valoa. Kyseessä on varkaiden ansa. Varaskiltaan pääsee muuten mukaan sanomalla baarissa luukun päällä istuvalle korstolle schwertfisch. Joudut kyllä maksamaan. Ellei sinulla ole tarpeeksi rahaa, kaveri pyytää sinua varastamaan jotain. Maksua ei ole pakko kuitata, mutta siitä saattaa olla hyötyä...

Kysele linnassa portinvartijalta kaikkea ja pyydä häntä avaamaan ovi. Jos pihassa tulee miekkamies vastaan, voit kysellä tyypiltä koulutuksesta. Hän voi toimia asekouluttajana maksua vastaan. Talleilla kannattaa työskennellä, saat lisää kykyjä ja rahaa. Healer ostaa Eranas Peacen kukkia, peikon partoja, kentaurin kynsiä sekä sieniä. Heittele hänen talonsa edustalla pesä alas ja anna sieltä löytyvä sormus Healerille. Kysele häneltä kaikenlaista.

Jos minotauri on ongelma, ratkaise välit sen kanssa näin: Astu puskaan ja kun monsteri alkaa käännellä päätään, loitsi Dazzle. Kävele pois puskasta ja odota. Samalla voit kivittää, tikaroida ja Flame Dartteilla otusta. Kun monsteri herää, se ei huomaa sinua, vaan jatkaa kävelyä. Tulita se kappaleiksi.

Ultima VII part 2: Serpent Isle

PC Pelin Moonshade-osuuden voit selvittää seuraavalla tavalla: kun saavut saarelle, seuraa muita matkustajia itse kaupunkiin. Tutustu kaupunkiin ja sen asukkaisiin, niin löydät kaikki paikat.

Kävele Fedabiblion luokse. Hän kertoo, että sinun pitää mennä Monk Islelle ja noutaa sieltä kolme Mandrake Rootia. Mene Gustacion talolle. Siellä luoksesi pitäisi saapua Rotoluncian Automaton. Lue käärö, jonka Automaton sinulle antaa, mutta älä suostu Rotoluncian pyyntöön. Rotolunciaan kyllästyneenä kulje suoraan kapakkaan ja puhu Flindolle. Flindo järjestää sinulle tapaamisen Filbercion kanssa, kun olet puhunut hänelle toistamiseen. Lounaalla syntyy maagien välille taistelu ja samalla tapaat ensi kertaa Potmosin. Hänellä on ongelma Reagenssien kanssa.

Mene juhlan jälkeen Flindon luo. Hän kertoo , että Pothosilla on yhteyksiä Erstamiin, hulluun maagiin. Pothos kertoo kuinka pääset Erstamin luo, kunhan noudat hänelle Bloodmossia eteläiseltä suolta. Bloodmossit tuotuasi Pothos kertoo, että Erstamin pääsee kilkutamalla Freedom-vuorten pohjoispuolella olevaa kelloa ja lausumalla mantran. Matkalla laiturille Iolo yllättäen katoaa ja sinun täytyy kiiruhtaa Filbercion luo.

Filbercio olettaa Rotoluncian olevan Iolon kanssa Moonshaden järven keskellä olevan saaren mökissä. Mene sinne Filbercion moottoriveneellä ja tapa Rotolunca talon kellarissa. Vapauta Iolo ja lähde pohloiseen laiturille. Kilkuta kelloa ja lausu mantraa, jotta pääset kilpikonnan selässä Erstamin saarelle.

Saarella kuulet velholta ja palvelijalta Jawbonesta, jonka avulla pääset saarelta toiselle. Ensin pitää kuitenkin noutaa Erstamille Phoenixin muna ja hän teleporttaakin sinut Phoenixin luolaan. Vedä tulihuoneen vivusta ja Phoenix herää henkiin. Kiitokseksi Phoenix antaa sinulle munan ja voit palata teleportin kautta Erstamin talolle. Heitä muna, Boydonin pää ja muut ruumiinosat koneeseen, niin Boydon herää henkiin. Kiitokseksi saat Erstamilta avaimen varastoonsa, josta löydät Jawbonen. Lisäksi saat Erstamilta hampaita, jotka sopivat leukaan.

Käytä käärmeporttia, jotta pääset huoneeseen, mistä pääsee Monk Islelle. Kerää sieltä kolme Mandrake Rootia ja mene takaisin Moonshadeen käärmeportin kautta. Anna siellä Mandrake Rootit Fedabibliolle ja hän antaa sinulle taikakirjan. Mene sitten Frigidazzin talolle ja hän käskee palaamaan yöllä. Muhinoinnin aikana Filbercio saapui paikalle ja raahaa sinut heti oikeuteen. Siellä sinut tuomitaan Mountains of Freedomin tyrmiin. Se on vaikea, muttei mahdoton luola. Selvittyäsi löydät varusteesi arkusta.

Sinun täytyy nyt löytää ystäväsi. Iolo on Gustacion talolla, Dupre kapakassa ja Shamino vaeltelee metsässä. Frigidazzi antoi Shaminolle loitsukäärön ja Serpent Earringit. Kopioi loitsukäärö kirjaasi ja mene Gustacion lou. Auta häntä tutkimuksissa ja saat sitten loitsuja. Samalla saat selville, mitä tapahtui Edrinille. Kävele taas kerran kapakkaan. Kuulet Hawkilta, että Julialla on avain mantereelle johtaviin luoliin. Saat avaimen Julialta, kun ensin hankit Moshilta taikaharpun myötäilemällä häntä. Ennen mantereelle lähtöä hae Rotoluncian talosta Serpent teeth.

Moonshadessa voi tehdä muutakin, mutta tässä kaikki oleellinen.

Masterson

Goblinien leiriin pääsee etsimällä Knights-testistä pohjoiseen olevasta metsästä puun, jossa on portaat alas. Hyvä keino ansaita rahaa on viedä kuolleita pikemaneja (ritareita) Monitor-kaupungissa sijaitsevaan krematorioon. Kuolleita löytyy mm. Furnace-luolasta ja goblinien leiristä. Moonshadeen päästäksesi sinun täytyy vapauttaa Bull's Towerissa vankina oleva Hawk. Tämä tapahtuu lahjomalla vartijat.

Trekkie

Dungeon Master

Tarkennusta **Juffelle**: Pidä huoli, ettei joukossa ole invalideja. He hidastavat nopeuttasi. Kannattaa vaihdella etu- ja takarivin tyyppejä, jolloin kaikille kehittyy tasaisesti leveleitä joka lajissa.
Henrik Koskinen

Populous 2

PC Hyvä tapa voittaa vihollinen: tee pelin alussa muuria vihollisen maan ympärille, mutta älä tapa sitä vielä. Sen jälkeen rakenna omalle alueellesi monta linnaa ja tasaista maata. Tee puita riviin kohti vihollisen maita. Laita puut vihollisen talon ympärille ja sytytä puut toisesta päästä. Lieskat pomppivat puusta puuhun tuhoisin seurauksia. Kun lieskat saavuttavat vihollisen, tönö kärähtää ja selvität ruudun.
Aki ja Ville

Zak MacKracken

Help me: Saat leipää kun kävelet talosi luota ruudusta päin vasemmalle ja soitat kolme kertaa leipurin ovikelloa.
Vinkkien viljelijä

Phantasie 3

Samsalle: Toivottavasti sinulla on Nikodemuksen taikasauva ja porukkasi on noin tasolla 20. Oletko päässyt valontasolle? Etsi valon linnakkeessa ympyrä. Se on arkku/alttari/ovi/esine merkkinä. Katkaise taikasauva. Toivottavasti porukkasi on kova ja matkassasi paljon healing potion 10. Laavavirrat ja Nikodemuksen linnake ovat sen verran pahoja paikkoja.
Vinkkien viljelijä

Pelit 4/93:ssa kysyttiin, miten pääsee Plane of Darkiin. Chronoksen kammiossa, kun pimeyden avain on mukanasi, väännä kammesta ja aseta koordinaatit C2, väännä uudelleen.
XX

Ultima V

Gemmejä voi käyttää kartan tarkkailemiseen, samoin esimerkiksi Lord Britishin valtaistuimen vieressä olevaa palloa. Muurilla ammut vartijaa ja huoneen ovea tykillä. Ota lattialta lentävä matto ja soita pianolla 6789878767653. Ota boksi. HMS Cape Plan löytyy East Britannysta laivakaupasta lukitun oven takaa. Paikasta löytyy myös muita kääröjä. HMS Plan kaksinkertaistaa laivan nopeuden. Crapplet, vuorikiipeilyvälineet saat Embath Abbeyn lordilta.
Vinkkien viljelijä

Epätoivoiselle: Shard of Hatred löytyy Wrongin ja Covetousin alamaailmasta, korkean vuoriston keskeltä. Spectre puolestaan Britanniasta, Lost Hope Bayn pohjukan vuoristosta. Mystic Armsit ovat luultavasti Lord Britishin alamaailmaan johtaman retkikunnan aseet, ja ne löytyvät Hythlothin alamaailmasta laavan keskeltä.
Avatar

King's Quest II

Pelit 2/93 kysyttiin, kuinka maagisen oven saa auki. Kirjoita "unlock door". Ennen kuin menet lautturilla joen yli, syö Magic Sugar Cube. Varmista, että sinulla on myös nuija ja keppi.
J.J.

Alone in the Dark

PC Käynnistä peli ja kirjoita alonecht ja paina enteriä. Saat 255 energiaa ja 255 panosta.
Pasi ja Kari Runni

Star Control 2

Pikku vinkki tähän Accoladen huippupeliin: Aluksi slylandrojen punaiset luotaimet saattavat tuottaa mieshukkaa laivastollesi, mutta pulma on ratkaistu, kun olet saanut Thraddash-rodun liittymään puolellesi. Riittää kun rakennat yhden heidän Torch-aluksen luotaimia vastaan. Taktiikka on yksinkertainen: Taistelussa pidät huolen siitä, että aluksesi perä on luotaimen lentoradan kanssa identtinen. Kun käytät spesialiteettiäsi lentää vastustajasi suoraan ilman väistöyrityksiä kohti liekehtivää kuolemaa. Pääset myös samaan tulokseen spathien Eluderilla, mutta tämä kestää paljon kauemmin. Vaikka omistaisit jo luotainten tuhokoodin, on parempi tuhota alus voimakeinoin. Nimittäin saat rahaa jokaisesta aseilla tuhoamastasi aluksesta. Eluder on paras alus Ur-Quaanien Dreadnoughteja ja Kohr-ahien Maraudereita vastaan.
Karri Malinen, Pieksamäki

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

Commander Keen 3

Luolaruudun pääsee hyvin helposti läpi näin: kun Keen tulee ruutuun, kävele vasemmalle niin paljon kun voit ja käytä hyppykeppiä ja hypi ylös niin kauan, kunnes tulee pilvi, jonka päältä pääsee hyppykepillä jatkamaan.

Police Quest 3

Pelit 3/93 **Avuton** kyseli mikä on atk-huone ja mistä saa jäljityslaitteen. Atk-huone sijaitsee poliisilaitoksen kolmannessa kerroksessa ja jäljityslaitteen saa sieltä kun kosketellee kädellä ympäri Miken pöytää. Ennen pitkää onnistut aukaisemaan laatikon jossa on jäljityslaite.
Kakskasikuutosen omistaja

Twilight 2000

Aloita peli ihan normaalisti. Hanki mahdollisimman nopeasti hankaluuksia. Tapa ensin terroristit tai muut vastaavat ja mene sitten laatikoiden luokse.(Niiden jotka kuolleet jättävät jälkeensä.) Sitten kun olet laatikon vieressä siirry infopuolelle ja mene kohtaan missä näkyy mitä tyypilläsi on kädessä. Nyt siellä pitäisi näkyä mitä maassa on, ja siitä vaan heittelet tavarat muiden tavaroiden joukkoon.
Kakskasikuutosen omistaja

Ultima VII: The Black Gate

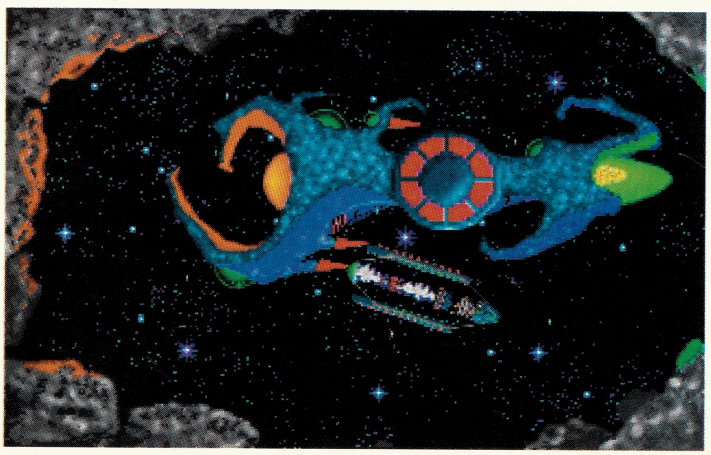
Pelit 4/93, **Musketin haluava**. Kahdeksannen miehen löytää Northwest-kulmasta, Pew-metsästä. Isle of Avatarin porteista pääsee si-

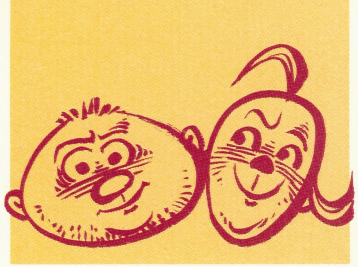
Cadaver

Ensimmäisellä tasolla sinun pitää etsiä lampi, josta nousee nousee välillä ökö ja jonka vieressä on kulho. Tiputa pyhä vesipullo (Holy water) astiaan. Juo se siitä. Zap! Vedä vivusta ja ota esine. Tempaise taas ja zip! Etsi kulho ja toista toimenpide niin usein kuin sinulla riittää pyhää vettä. Tulee muuten tosi hyödyllisiä kamoja.
En itse löydä "unknown"-kääröä, johon pitäisi loitsia Read Magic ja jolla tapetaan lohikäärme. Voisitteko jelpata? Miten puetaan kamoja päälle?
Tapa kaikki pomppivat ökö t, sillä yhdellä on avain. Ylimääräiset kääröt kannattaa viskata jonnekin, mistä ne helposti löytää.

X-Wing

Pc-Toolsin Hex editillä saa ihmeitä aikaan, ilman että menetät pisteitä. Ota siis pilotti hex editiin ja kurkkaa riviä yksi. Jos pilotti on kuollut, viides numero on kaksi. Jos pilotti on vangittu, viides numero on yksi. Siis korvaa kakkonen tai ykkönen nollalla. Tallenna pilotti levylle vastaisen varalle.
Sotilasarvoa voi nostaa ilman nuoleskelua ja hirveää ammuntaa. Kahdeksas numero rivillä ilmoittaa arvosi.
0 = flight cadet (kadetti)
1 = flight officer (upseeri)
2 = lieutnant (luutnantti)
3 = captain (kapteeni)
4 = commander (komentaja)
5 = general (kenraali)
Jos joku viitsii kokeilla muiden numeroiden merkitystä, pistä vinkki tälle palstalle.
Code Name: Maverick





sään Buccaneer Benin saarelta Hookin asunnosta löytyvällä avaimella. New Magicianin pohjois-osassa olevaan isoon taloon pääsee Alagnerilta saatavalla avaimella (asuu seuraavassa talossa). Hän ei luovuta sitä ennen kuin olet ratkaissut kysymyksen elämästä ja kuolemasta. Kysymykselle löydät vastauksen Skara Braessa, kun olet voittanut saarella vallitsevan noidan. Jotta voisit keskustella kuolleiden kanssa Skara Braessa, kkäytä Seance-loitsua. Lord of Britishin linnan muskettihuoneeseen en pääsyt sisään, mutta musketti sekä 25 ammusta löytyvät yhdeltä pikku saarelta Britannian eteläosasta. Fellowshipiin pitää liittyä. "Mietiskely"-saaren palatsiin pääset myös Flying Carpetilla, joka löytyy Dungeon Despicen eteläiseltä alueelta Pewistä.
Max

Ultima VI

Pelit 4/93 **A. Aikio** kertoi huomaamattaan, missä on myös Shard of Falsehood. Lisäksi hän kyseli missä on Spectre ja Shard of Hatred. Spectre on koordinaatissa J,E. Pääsyäsi Stone Gateen demoni esittää kysymyksen. Vastaus on Stonegate. Jos kuitenkaan demoni ei hyväksy sitä, sinulla on piraattiversio. Shard of Hatred löytyy alamaailmasta (I,E) vuoriston keskeltä. Laskeudu Wrongin kautta alas ja pohjoiseen, kunnes saavut kohtaan H,D. Itään lähtee vuoristoreitti, jota pitkin pitää kävellä. Käytä gemiä ja laita reitti papreille, jolloin olet koko ajan selvillä sijainnistasi.
XX

The Immortal

Toisen kentän loppuratkaisut: kun olet huoneessa, jossa on kolme kolmiota, laita yläviistossa olevaan kolmioon kivi sen ympyrän (isomman) ja oikean laidan väliin. Keskimmäiseen kivi pitää laittaa samalla lailla, mutta yläreunaan. Alimmaiseen laita jalokivi keskelle kolmiota. Näin pääset jatkmaan peliä.
XX

Eye of the Beholder

I need your helpille: Avaimen saa the Sentryn lähellä palloilevalta hirviöltä.
SP

The Dallas Quest

Tomi K:lle: pudotessasi jokeen puhalla torveen ja ongelma ratkeaa.
Masi

Desert Strike

Amiga Kadonneen apupilotin löytää kakkostehtävästä (Scud buster) kun lentää vähän P.o.w.-leirin yläpuolella. Tug seisoo pakkolaskun tehneen lentokoneen vieressä. Varo hemmoa raketinheittimen kanssa.
Janne Piponius
Amiga Tasojen koodit ovat:
Taso 2 = lqlqqrr
Taso 3 = alhhhzv
Taso 4 = jewoomd
Tason 2 oikeasta ylänurkasta löydät lentokoneen. Sen alla on lisäelämä.
Vesa Saarinen



Moritz

The Simpsons

Astu ensin kahdelle ensimmäiselle punaiselle ja yhdelle taaksepäin. Sitten hyppää kaksi kertaa ylöspäin ja kävele seiniä pitkin. Kun harmaa seinä muuttuu ruskeaksi, kävele toisen rusekan kiven loppuun ja hyppää ylös eteenpäin. (Mikähän taso on kyseessä? –toim.)
Bartsukka

Last Ninja 1

Pelit 3/93:ssa **Tero** kyseli, kuinka kolmoskentän pääsee läpi. Mene putoukselle ja hypi alimpia kiviä toiselle rannalle (löysää). Jatka, kunnes näet patsaan, jonka kaulassa on koru, ota se. Sitten palaa takaisin risteykseen ja lähde toiseen suuntaan. Vähän matkan päässä on myrkkyruusu, ota ruusu hanskalla (jonka löysit kakkoskentästä). Jatka tienpäähän, jossa on kultainen patsas, anna koru patsaalle tarkasti sen edestä ja kenttä on läpi.
Kimmo V.

Street Road

PC Osta vuoden 1949 Chevrolet 2DR Styline 475 dollarilla, poista siitä moottori ja vaihteisto, ja myy auto 30 000 dollarilla.
Jussi Moilanen

Lyhyestä vinkki kaunis...

SimCity
Amiga Maata veden päälle saa vetämällä sähköjohtoja ristiin.
Kapa

Gremlins 2
Amiga Kirjoita tuloslistalle "sinatra" ja elämäsi ei kulu.
Kapa

Darkman
Amiga Kirjoita "meaculta", saat loppumattomat elämät.
Jere Karsten

Alley Cat
Paina pelin aikana yhtäaikaa Ctrl+9, saat 9 elämää.
J.J.

Titus the Fox
Ennen kuin lataat pelin, kirjoita "tift–trn", ja käynnistä peli. Saat loppumattomat elämät.
J.J.

Final Fight
Amiga Paina pause päälle ja kirjoita isolla sanat SHERRIF FATMAN.
Jere Karsten

Blues Brothers
Amiga Alkuruudun aikana, kun valoitset ukkoasi, kirjoita "houlq". Tämän jälkeen voit valita näppäimillä 1–6 tason. Loppumattomat elämät saat välilyönnillä.
Jere Karsten

Gods
Amiga Kun peli kysyy salasanaa, kirjoita "sorcery" ja saat loppumattomat elämät.
Jere Karsten

Hudson Hawk
Amiga Paina pause päälle ja kirjoita "sanityclausiscomingtotown" ja saat loppumattomat elämät.
Jere Karsten

F-19 Stealth Fighter
PC Laita tietokoneen vauhti minimille ja käynnistä peli. Kun lähdet lentoon, laita koneen vauhti täysille. Peli nopeutuu.
Mikko Löppönen

Strike Commander
PC Pistä koneesi vauhti minimille ja käynnistä peli. Kun pääset lentoon, paina turbonappia.
Mikko Löppönen

Dogs of War
Kun varsinainen action alkaa, älä liikuta ukkeliasi minnekään, vaan kirjoita timbo ja paina F5.
Future Desings

Silkworm
Saat loputtomasti elämiä, kun kirjoitat ohjausvalikossa shift pohjassa SCRAP ja sen jälkeen 28 ilman shiftiä.
Jussi, Mikko & Kalle

Defender of the Crown
Alkumusiikin aikana paina K-kirjainta, saat 1000 knightia.
Jussi, Mikko & Kalle

Pinball Fantasies
Fairplay poistaa kaikki cheatit.
Roderick Usher

Moonstone
Uhraa tikari metsän stonehedgen kulttimenoissa.
T.J.

Chuck Rock
Bändin soiton aikana paina kaksi kertaa esc ja turn frame return. Taso 1–5.
T.J.

Ghouls 'n' Ghosts
Amiga. Laita nimeksesi karenbroadhurst listoille. Saat loppumattomat elämät.
Sex Expert

The Incredible Machine

Tässä on TIMin kaikkien 87 levelin koodit.

2. Sierra
3. Dynamix
4. Machine
5. Disk
6. Shuttle
7. Saturn
8. King
9. Dragon
10. Ants
11. Baseball
12. Bear
13. Fish
14. Dale
15. Chesterton
16. Size
17. Ireland
18. Word
19. Brief
20. Hot Dog
21. Countdown
22. Psalms
23. Tank
24. Night
25. Games
26. Western
27. Log Home
28. Graphics
29. Knuth
30. Donald
31. Compact disk
32. Shaver lake
33. Rheumatism
34. Harpsicord
35. Market
36. Desk
37. Myrtle
38. Quaternion
39. Aquarium
40. Shoe
41. Flower
42. Store
43. Clare
44. Kerry
45. Flange
46. Season
47. Tribology
48. Abrasive
49. Deformation
50. Elastic
51. Adnesion
52. Spectra
53. Induction
54. Polarization
55. Overjoy
56. Discursive
57. Cross
58. Chocolate
59. Plato
60. Wellspring
61. Hydroplane
62. Palm
63. Sombrero
64. Joist
65. Astronaut
66. Marionette
67. Osmium
68. Assurance
69. Calculator
70. Superior
71. Philharmonic
72. Angular
73. Zipper
74. Umpire
75. Recover
76. Shadow
77. Ionize
78. Quake
79. October
80. Bilateral
81. Lyric
82. Needle
83. Theory
84. Lobster
85. Samurai
86. Splice
87. Gulf

Teemu Rönkkö ja Jani Laukkanen

Street Road 1 ja 2

Amiga Osta alussa kallein auto, minkä saat, ja myy autosi seuraavasti: laita hinnaksi se, millä olet ostanut auton, ja jos joku yrittää ostaa, älä myy. Tee sama temppu toisen kerran äläkä vieläkään myy, kolmannella kerralla alita hinnaksi 15 000 ja joku ostaa sen varmasti.

Jere Karsten

Amiga Jos olet kyllästynyt odottamaan kuka milloinkin tulee, mene tupakoivan tai tolppaan nojaavan miehen mahan kohdalle ja paina nappia: saat valita vastustajasi soittamalla hänelle.

Kapa

Night Hunter

PC Kun olet kerännyt kaikki tavarat, etsi vampyyrintappaja. Muutu ihmissudeksi, sillä ihmissutena voit tappaa vampyyrin. Aja vampyyri nurkkaan.

J.J.

Crash Course

PC Paina auton seisoessa maaliviivalla 1, autoon esiintyy vaihdekeppi. Heti kun valo vaihtuu vihreäksi ja auto alkaa kulkea eteenpäin iske pakki kehiin, painamalla R. Neulat molemmissa mittareissa painuu pohjaan ja auto suorastaan lentää.

KTeam -93

Mega-Lo-Mania

Koodit keltaiselle:

3. hqjbwkupftk
4. eoiayzlxxse
5. kzhaovfyxsk
6. ieiagamjtas
7. ophakamjtas
8. muhazbsxxsr
8. muhaiwrjkag (miehiä varastossa)
9. mgkaxamcxsv
9. mgkaozxanma (miehiä varastossa)
10. dflatxohdmk

Jari Sihvola

Rampage

PC Kuoltuasi paina Game Overin ilmaantuessa nollaa, ja pääset aloittamaan pelin samasta jaksosta täysillä energioilla, vaikka kahdesti peräkkäin.

Jussi Moilanen

Terminator 2

M.J:lle T-800:n käsi täytyy järjestää mallin mukaan, joka on alareunassa. Jos kuitenkaan et pääse vaiheesta, voithan aina painaa helpiä, jolloin pääset vaiheen yli hyppäämällä. Sarahin pitää mennä ylöspäin.

Future Desings

War Zone

Kun peli alkaa, mene taaksepäin veteen toiseen alakulmaan ja ammu, vedestä pomppaa lisäri.

Jussi, Mikko & Kalle

Prehistorik

PC 15. ruudussa, missä on intiaanihaamu, iso lisko ja luolasta tulee kaksi karhua, mene veden päällä olevalle kielekkeelle ja hyppää veteen vasemmalta puolelta.

J.J.

Gobliiins

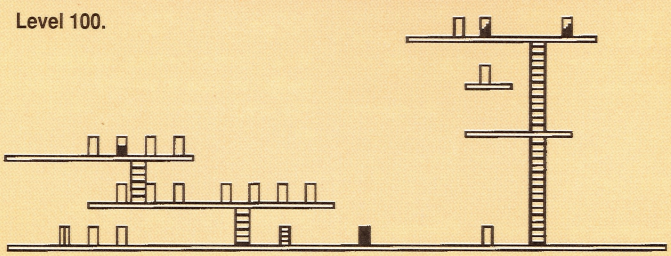
PC Käynnistä peli, kirjoita type codes, saat kaikki koodit ja eikun kokeilemaan!

Pasi ja Kari Runni

Pushover-koodit

1. 00512	24. 10246	47. 28702	70. 19071	93. 26623
2. 01526	25. 10758	48. 20510	71. 18559	94. 25599
3. 01024	26. 11782	49. 21022	72. 22655	95. 25087
4. 03072	27. 11270	50. 22046	73. 23167	96. 08703
5. 03584	28. 09222	51. 21534	74. 24191	97. 09215
6. 02560	29. 09734	52. 23582	75. 23679	98. 10239
7. 02048	30. 08718	53. 24094	76. 21631	99. 09727
8. 06144	31. 08206	54. 23070	77. 22143	100. 44543
9. 06650	32. 24590	55. 22558	78. 21247	
10. 07680	33. 25102	56. 18494	79. 20735	Level 100 on bonusruutu, jossa kaikki palikat näyttävät keltaisilta. Kartassa näytetään todelliset palikat.
11. 07168	34. 26126	57. 19006	80. 28927	
12. 05122	35. 25614	58. 20030	81. 29439	
13. 05634	36. 27662	59. 19518	82. 30463	
14. 04610	37. 28174	60. 17470	83. 29951	
15. 04098	38. 27150	61. 17982	84. 31999	
16. 12290	39. 26638	62. 16958	85. 32511	
17. 12802	40. 30734	63. 16510	86. 31487	
18. 13836	41. 31246	64. 16511	87. 30975	
19. 13314	42. 32270	65. 17023	88. 26879	
20. 15362	43. 31758	66. 18047	89. 27647	
21. 15878	44. 29726	67. 17535	90. 28671	
22. 14854	45. 30238	68. 19583	91. 28159	
23. 14342	46. 22214	69. 20095	92. 26111	

Level 100.



Mikko Koponen ja Simo Mäkinen.

Kyö PELIT SEIS?



Kesän aikana on näköjään pelattu niitä ongelmallisia pelejä, joihon on jääty kevään ja talven aikana jumiin: kysymyksiä on tullut satoja! Kärsivällisyyttä, ja käyttäkäähän myös ratkaisupalvelua hyväksenne, sillä mm. kaikki Larryt ja King's Questit ovat palvelussa mukana ja niihin emme enää tämän lehden jälkeen palstalla vastaa, ihan tilan säästämiseksi.

Kysymykset osoitteella
Pelit
PelitSeis
PL 64
00381 Helsinki.

Captive

Onko kellään muulla ongelmia originaalin kanssa? Tehtävän 4, tasolla 2 näppiksellä liikkumiskäskyä annettaessa niitä alkoi tulla yhdellä näppäimenpainalluksella kaksi tai enemmän. Näppis ja kone ovat kunnossa. Pelkällä hiirellä pelatessa porukasta tulee tykinruokaa alle sekunnissa.

Morgaine

Olettaen, että kysymys olisi PC-versiosta, ongelman syy lienee näppäintoistossa.

Planeetalla nimeltä Phoopel ei löydy ruudukkolukkojen numeroita 33651, 200, 15099 ja 37049

Kyöpelit

Teiltä on tätä vauhtia hukassa myös lukijat. Mutta niistä viis, tehtävänne oli siis: A) Karjala takaisin, B) Punaniska takaisin tai C) Star Trek takaisin. Valinta on teidän. –kunkku

Sivulle 79.

clipboardeja, mistä ne löytyvät tai mitkä ne ovat?

Tiedosta kiitollinen

Lord of the Rings II

Mitä Merryllä ja Pippinillä pitää Fangorin metsässä tehdä?

Tim Striker

Street Fighter 2

Kun pelaan Amigan versiota tikulla ja valitsen pelaajakseni Ryun tai Kenin, niin kuinka näillä hahmoilla voi heittää taikapalloja, ja kuinka samoilla hahmoilla voi tehdä helikopteripotkun?

Innokas tilaaja

Forge of Virtue

Mitä täytyy tehdä lopussa? Minulla on black sword, 3 talismania sekä convex- ja concave-linssit.

Trekkie

Shadow of the Beast I

Olen jumissa Shadow of the Beast 1:ssä. Katossa olevien kaasuhellojen jälkeen tulee iso, punainen hirviö joka sylkee liekin suustaan tasaisin väliajoin ja jota en saa millään aseella tai konstilla tapetuksi. Mitä teen?

Pauli Ojala

Cruise for a Corpse

Mitä täytyy tehdä sen jälkeen, kun on kysellyt Agneksen pojasta? Laivan kello on 12.20.

Hjälp

Rex Nebular

Miten saisin kaupungissa olevalle miehelle pattereita? Olen ottanut jo valokynästä, mutta ukko tahtoo korvalappustereoihinsa neljä patteria.

Tapsa

Toiset patterit saa pienestä puhelimesta. –Om

Star Trek 25th

Miten saa toisessa tehtävässä korjattua siirtimen, entä kuinka panttivangit pelastetaan?

Tietämätön torvi Espoosta

Siirrintä en korjannut, mutta lataa phaserhitsain phaserista ja leikkaa seinä vangitun miehistön kertomasta paikasta. –nn

Minulla on pelin ratkaisu, mutta olen jäänyt Another Fine Mess -tehtävään. Olen yhdistänyt degrimerin linssin, ottanut pienen keltaisen pallon, mennyt komentosillalle ja ottanut laitteen. Sitten olen mennyt kahden keltaisen pallon luo. Nyt pitäisi pyytää Spockia tutkimaan isoa keltaista palloa, mutta Spock valittaa, että pitäisi saada lisää tietoa.

James T. Kirk

En muista kuolemaksenikaan, muistaako joku muu? –nn

Castle of the Winds (Windows)

Miten luolien neljännestä kerroksesta pääsee eteenpäin, kun on hyökännyt humanoidien leiriin? Mistä löytää amuletin?

??

Etsi alaspäin vievät portaat. Edessäsi on vielä monen monta tasoa, ennen kuin amuletti löytyy. –Om

Ultima VII, part 2: Serpent Isle

Miten pääsen pois Mountain of Freedomin huoneistosta, jossa on mm. nightmare-hevonen ja icetrolleja? Tiedän, että jänis pitää ruokkia ja osaan tehdäkin sen, mutta kuinka nightmare viedään ulos?

Tuskastunut

Miten saan kapteeni Hawkin vapaaksi vankilasta? Mistä löydän taikakirjan? Miten pääsen suon yli? Olen tappanut Goblinin kuninkaan ja olen saanut kristalliruusun. Olen myös saanut suokengät.

Aake

Miten pääsen sisään Skullcrusher-vuorien alla olevaan Ophidian-kaupunkiin? Olen käyttänyt riimuja oikeassa järjestyksessä, mutta käärme ilmoittaa, että olen unohtanut jotain. Entä mistä ja miten voin löytää Gwain-torven?

Pieni Cthulmu

Mitä pitää tehdä Moonshaden vankilaluolan huoneessa, jossa on keskellä vipuja, joilla aukeaa ovia pieniin huoneisiin? Yksi näistä ovista vie tulen luokse, josta pääsee käytävään, joka on loputon, eikä siitä pääse pois.

Magelord

Serpent Islen ratkaisua ei toimituksesta vielä löydy, joten äkkiä apua! –tl

Curse of Enchantia

Olen päässyt kaupungin vasemmasta laidasta ulos. Minulla on mukana klemmari, rahapussi, vaahtosammutin, aurinkovoide, karvoja, rautalevy, jonkinlainen kartta ja kasetti, jonka laitoin bändin edessä olevaan nauhuriin. Miten saan kasetin sieltä pois? Ja miten saan kirjeen vasemmalla olevaan postilaatikkoon? Miten pääsee pois koko paikasta?

Help me!

Kasetin kuuluukin olla toistaiseksi nauhurissa. Mene nyt alas ja laita oikealla näkyvän vaaleanpunaisen mutantin päähän karvat eli hiustupsu, ja ota kynä ja postimerkki metallikasasta. Mene portaista oikealle ja putoat puhelinkasan viereen, josta tietenkin nappaat puhelimen. Sitten vasemmalle rotkosta alas, edelleen vasemmalta löytyy kirje. Laita postimerkki kirjeeseen ja kirje postilaatikkoon. Kasetin saat nauhurista työntämällä puhelimen nauhuriin. Paikasta pääset pois, kun olet ensin käynyt alhaalla luolassa. –tl



Codename: Iceman

Miten saa shampanjan ja mitä sen jälkeen pitää tehdä?

Iceman '82

Pyydä juomaan baarimikolta (muistaakseni tässä kohdassa pitää seistä baaritiskin päässä). Shampanjan jälkeen tanssi tytön kanssa ja vie treffit loppuun saakka... –Om

Kuinka Alfan hyökkäyksestä selviytyy hengissä? Olen sukeltanut Inversion Layeriin, mutta silti vihollisen torpedot osuvat.

Mr. Know-it-all

Harppauskerroksen (inversion layer) jälkeen sammuta moottorit, sukella jyrkemmin ja odota, kunnes sukellusveneesi laskeutuu pohjaan asti. Sitten vain odottelet, kunnes Alpha ajaa ohi. –Om

Freddy Pharkas

Kuinka valmistetaan Sadien lääke?

Frontier Pharmasit

Juoppo tohtori on vahingossa määrännyt Sadielle testostereonia. Vie resepti tohtorille suomennosta varten. Lasin pohja käy suurennuslasista. –Om

Mitä pitää tehdä apteekin vieressä riehuvalle tulipalolle? Milloin Madamen taloon pääsee? Miten kirkon luona olevan ruumisarkun saaa auki ja mihin vahaa käytetään?

Epätoivoinen apteekkari

Tulipalo sammutetaan jauheella, jota on putiikkisi edessä. Paina ensin kiikkulaudan toinen pää alas, aseta säkit siihen, singahda katolle keinusta ja hyppää kiikkulaudalle. Ruumisarkkua ei ole tarkoitus saada auki. Vahaa käytetään aikanaan hopeakorvan kopioimiseen. –Om

King's Quest 5

Milloin manuaalissa olevia taikoja käytetään? Missä maantierosvojen leiri sijaitsee? Mistä löytyy kenkä? Kuinka temppeliin pääsee? Mikä ihmeen Alladinin luola?

Kiitollinen Ghan Ghan

Loitsuja käytetään pelin viimeisessä taistelussa pahaa velhoa vastaan. Muuten manuaalin taiat ovat osa kopiosuojausta. Aavikko selviää ainoastaan sillä kaikkein hölmöimmällä tavalla: kartoita – kuole – lataa – kartoita. Näin löytyvät kenkä, leiri ja temppeli. Alladinin luolaan pääsee, kun vakoilee ensin rosvojen sinne menoa (mene rosvojen leiriin, luolan eteen, takaisin rosvojen leiriin, ota sauva, palaa luolan eteen ja taio ovi auki). –Om

Larry 1

Mistä löytää sanomalehden, josta kuulee ikkunanpesijöiden sitovan itsensä kaiteeseen kiinni? Miten baarin levysoittimen saa päälle?

JS

Kaupasta, mutta et tee läpyskällä mitään. Levysoittimen saa päälle rahalla. –Om

Larry 2

Mistä löydän bikinien yläosan?

TZG

Uima-altaan pohjalta. –Om

Millä käskyllä Larry pääsee liaaneita pitkin joen toiselle puolelle?

Eppu

Use vines. –Om

Miten lentokonekohdassa pääsee eroon kaverista, joka työntää päätäni koko ajan matkalaukkuun?

Anonyymi peluri

Anna miehelle miehekästä luettavaa. Vihkonen löytyy odotushuoneesta. –Om

Millä komennolla lentokoneen peräluukun saa auki huspinnillä?

Jumissa

Taisi olla "use pin to unlock door", "use pin", "open door with pin" tai "pick lock with pin". En muista enää ulkoa. –Om

Larry 3

Mistä saa lipun Casinon näytökseen. Mitä tarkoittaa bambuviidakon läpipääsy? Mistä saan huoneen avaimen? Mihinkä ruohoa käytetään? Miten voin pukeutaua alkuasukkaaksi? Mistä saan eroottisen patsaan? Mikä on uimapukukopin numero?

Please, vastatkaa

Casinon lipun löytää manuaalista. Bambuviidakkoon joutuu Patti, joten se on hänen murheensa. Huoneen avaimen saa Patilta. Ruohosta voit tehdä kaislahameen, jolloin muistutat alkuasukasta (albiino-sellaista). Asua voit vaihtaa pukukopissa. Eroottisen patsaan veistät kätevänä miehenä itse. Kai olet jo vietellyt luottokortilla (katteettomalla tietysti) rannalla makaavan blondin? Uimapukukopin numero? –Om

Larry 5

Miten kasetit saa putsattua?

M. van Basten and R. Koeman

Studiolta löytyy laite ihan varta vasten tätä tarkoitusta varten. Jopa samasta huoneesta, josta kasetit löytyvät. –Om

Mitä pitää tehdä Tramp Casinon sisällä? Miten saa videopokerista paljon rahaa?

Larry Laffer in Casino

Kasinon alueella olisi tarkoitus vietellä taas vaihteeksi yksi hehkeä tyttönen. Mene rullaluistelemaan, jolloin pääset kosketuksiin hänen kanssaan. Pokerista saa rahaa pelaamalla ahkerasti. –Om

Laura Bow 2

Olen juuttunut kohtaan, jossa varaston labrasta pitäisi hakea käärmeöljypullo, mutta kun yritän mennä sisään Olympia ajaa minut ulos.

Eppu

Kokeile myöhemmin uudestaan. –Om

Police Quest 1

Miten pääsen pelaamaan pokeria? Marie roikkuu koko ajan mukana.

Tuleva lehden tilaaja

Soita tytölle taksi ja käske häntä häipymään kotiinsa. –Om

Police Quest 2

Miten pääsee puistosta pois, kun Keith on vienyt mustapukuisen miehen Steeltonin poliisille?

Anonyymi peluri

Etsi viemäriaukko ja laskeudu itse Death Angelin piilopaikkaan. –Om

Miten saa ostettua lipun Steeltoniin? Rahaa on ruhtinaalliset 3 taalaa.

Sonny

Quest for Glory 2

Mistä löytää rahanvaihtajan?

Sierrailija

Dinar Taribilta. Pelin mukana tuli taideteos Shapeirista ja sen alla kartta kaupungin kaduista. Dinar Tarib on hieman keskusaukiolta länteen. –Om

Miten pääsee pois hautausmaalta?

T.S.

Taistele ensin voitokkaasti Draculaa vastaan hautakivellä, valkosipulileivällä, ristillä, imurilla ja lautasilla. Dracula kyllästyy ja lähtee ja jättää hautausmaan portin auki. –tl

Olen aukaissut kahleet, poiminut akvaarion ja pöllinyt timantit. Sitten olen tipahtanut mereen ja akvaarioon. Kala on vapautettu, happipullo saatu ja kilpikonna lahjottu, hain ohi päästy. Mutta miten pääsee simpukan yli?

Belgarion

Hyppäämällä silloin kun se on kiinni. –tl

Kuinka pääsen lumikuningattaren linnassa hirviön takana olevalle pullolle, kun silmäikonia käyttämällä näkyy vain olion varpaat?

Lauri

Onhan sinulla tulitikkuaski? Odota tolpan takana, kunnes peikko on sulkenut silmänsä ja mene kesketä mutkitellen hyvin hiljaa peikon luokse. Laita tulitikku sen varpaisiin ja mene takaisin piiloon. Kun peikko sulkee silmänsä uudelleen, käy sytyttämässä tulitikku (edelleen ihan hiljaa mutkitellen) työntämällä askia tulitikkuun. Peikkoparka ponkaisee katon läpi ja tie on avoin. –tl

It came from the Desert II

Missä ovat muistiinpanot, joita reportteri vaatii ja miten ne saa?

The monsters of rock

Amberstar

Miten pääsee Snakesignin Temppelin ensimmäisestä huoneesta pitemmälle? Mitä pitää sanoa Crystallissa Landlordin tullesa raivopäälle? Mitkä ovat Anesteinin viiden arvoitusten vastaukset? Spritten kellariin jää kartan yläosaan tilaa. Miten sinne pääsee?

Masa Nelonen

Dune 2

Pelit 2/93:ssa Nirvi sanoi, että tutkimuskeskusta ei voi rakentaa, mutta kyllä sen voi! Mitä ovat Harkonnenien ja Ordoksen raskaat erikoisjoukot ja sabotöörit? Onko Sonic-tankki kevyt, keskiraskas, raskas vai hyvin raskas? Miten tilataan CHOAMilta vehkeitä?

Usul -79

Asiat löytyvät manuaalin sivuilta.

Pitääkö level 9:ssä oleva Emperorin palatsi tuhota vai vallata?

Comppu 37

Tuhota.

Addams Family

Mistä kohtaa koodit voi kirjoittaa?

M.P.R.

Miten pääsee ensimmäisen kentän loparin jälkeisestä huoneesta? Tiedän, että putkesta pääsee kolikoita keräilemään, mutta ovi ei halua aueta.

Peliinsä kyllästynyt

Death Knights of Krynn

Mitä pitää tehdä Lord Sothin tuhoamisen jälkeen?

Roolipelihullu

Navy Seals

Miten löytää vielä kaksi sytyttäjää (niitä laatikoita, joissa on USA:n lippu) toisesta levelistä? Olen kolunnut joka kerroksen kummankin puolen, eikä sieltä löytynyt mitään muuta kuin tappamiani vihollisia ja jo hoideltuja sytyttäjiä?

Avuton hylje

Dungeon Master

Tasolla kuusi olen löytänyt jo yhden Vorpal Bladen, mutta kun yritän päästä kahden teleportin läpi, niin en onnistu pääsemään edes ensimmäisestä teleportista. Minkälainen on "oikea" rytmitys? Tarvitsenko toisen Vorpal-Bladen ennen teleportteja ja mistä sen saa?

Aatu Aivoton

Yritä ensin avata ovi. Sitten läpi ensimmäisen teleportin, odota oviaukossa ja rynni läpi toisen. Toinen Vorpal Blade löytyy myöhemmin samalta tasolta (olettaen että ekan löysit salaseinän takaa).

Veil of Darkness

Miten voin auttaa Crash Siten ihmispuuta palauttamalla hänet takaisin ihmiseksi? Mistä saan the Cup of Lifen? Miten voin parantaa kylän Natalian, joka on hulluuden kourissa?

Squid McFerson

Ihmispuu sytytetään tuleen öljylampulla (tulitikun saat pyytämällä piippuun tulta baarimikolta) ja tuhkat palautetaan henkiin temppelissä. Cup of Lifen saat baarimikolta, kun annat hänelle Kirillin viinikellarista löytämääsi viiniä. Viinikellariin taas pääset Eduardin asunnosta mustalaisilta saamallasi avaimella. Mustalaiset tekevät Natalialle tropin, kun olet kerännyt siihen tarpeelliset ainekset. –tl

Mitä teen vihreällä hatulla? Milloin saan kynttilän, kun ne eivät meinaa valmistua koskaan?

Startrek Fun from Space

Vihreä hattu annetaan yhdelle Kairnin veljistä. Kynttilät valmistuvat (todennäköisesti viimeistään) kun

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 saiakaspalveluun.

☐ 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 01620/50
01003 Vantaa 300

Sanomaprint Erikoislehdet maksaa postimaksun

Tilaa kirjat ja ohjelmalistaukset NYT TOSI HALVALLA!!!

☐ 61302 Amiga 1 -kirja AmigaDos 59 mk (norm. 125 mk)
☐ 61304 Amiga 3 68000-konekieli -kirja+levyke 59 mk (norm. 125 mk)
☐ 61305 Amiga 4 Exec -kirja+levyke 59 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

SEIS?

pitää käyttää kalaa, että löytää Sophian. Mistä pääsee viereiseen kaivantoon ja missä montussa Sophia on? Tarvitseeko professori Stenhardille antaa tai tehdä jotakin ja tekeekö hänen viestillään mitään?

Salainen agentti 6750091

No käytä sitä kalaa! Se osoittaa alaspäin, kun Sophia lähettyvillä. Tytön saa kuopasta ylös, kun lasket hänelle ruoskasi köydeksi. Stenhart on kuollut, joten hänelle ei voi tehdä mitään. –Om

olet herättänyt ihmispuun henkiin, katso edellistä vastausta. –tl

Mitä Kairnin linnoituksessa pitää tehdä? Miten tapan ihmissuden?

Cop for NY

Kairnin linnoituksessa on tehtävää vaikka kuinka paljon. Tutki koko paikka läpi ja painele kaikkia hyllyjä – kaksi siirtyy ja pääset naulaamaan vampyyrin arkun umpeen. Ihmissusi on maatilan emäntä, jonka ammut tietysti hopealuodeilla, jotka seppä takoo. –tl

Miten neulan saa? Kuinka punaisen olion ohi pääsee hautarakennukseen? Miten saa vasaran takaisin?

Kairn

Hiusneulan saa palkinnoksi, kun on parantanut hullun tytön. Punaisen olion ohi pääsee sytyttämällä munkin siunaaman kynttilän. Sitten sido punainen nauha kelloon ja kumauta sitä piikillä, jonka löysit haudasta. Vasaraa ei tarvita enää. –tl

Fire Force

Miten selvitetään kolmostehtävä eli SA-14-ohjuksien tuhoaminen? Olen tuhonnut yhden ohjuksen, mutta en pääse eteenpäin kohdassa Alpha 16, jossa tiilimuurin takana odottaa yksi sotilas.

Capt J. Bond

Lionheart

Olen päässyt Norkan ilmalaivan peräpäähän, kentässä, jossa ratsastetaan dinosauruksella, mutta en ole päässyt laivaan. Peräsimestä roikkuu heiluva palkki, mutta se ei heilu tarpeeksi korkealla. Kuinka laivaan pääsee?

Peliinsä kyllästynyt

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Miten metro pysähtyy?

Apuva!

Vääntele vipuja. Ei niitä vaihtoehtoja nyt niin miljoonaa ole. –Om

Mitä pitää tehdä, kun on laittanut orichalcum-helmet kultalaatikkoon? Ohjeessa sanotaan, että

Raildroad Tycoon

Aioin ostaa uuden junan, mutta ostaessani ruutuun tuli ilmoitus "train limit exceeded". Sama on käynyt myös asemasta ilmoituksella "station limit exceeded". Miten ilmoitukset voi ohittaa?

Osakkeet laskussa

Pelissä on yläraja junien ja asemien rakentamiselle. Ilmoituksia ei voi ohittaa, eli sinun täytyy vähentää junia/asemia voidaksesi rakentaa lisää. –kl

Creatures 2 – Torture Trouble

Kuinka pääsen kolmoskentän läpi?

Amiga 1200 -fani

Lost Patrol

Tapasin vanhan farmariukon. Yritin kysyä häneltä vaikka mitä, kone ilmoitti, että hän hymyilee ja ei vastaa. Kun lopulta lopetin kyselyn, kimppuuni hyökättiin konkkarilla. Kun vaihdoin levykkeen, kone rupesi lataamaan, ja lopetti yhtäkkiä. Ei auttanut kuin aloittaa alusta. Mitä teen?

Kersantti Weaver

Wing Commander

Kuin olen suorittanut tehtävän, kuinka laskeudun Tiger's Clawiin?

Mr X.

Pyydä laskeutumislupa ja ohjaa hitaasti kohti avaruusasemaa. –kl

Black Crypt

Miten pääsee nelostasolla olevan Ring of Skullsin läpi? Remove Glyph -loitsu eikä käärö tehoa. Onko olemassa tehokkaampaa Remove Glyph -loitsua ja jos on, niin missä?

Tyhmäkö?

Jossain on erittäin tehokas Remove Glyph -käärö, mutten kuolemaksenikaan muista missä. –tl

Tasolla 28 olen jäädyttänyt Estorothin, mihin avataan "ulottuvuuksien kuilu"?

Melkein lopussa

Escape from Colditz

Kuinka voi näyttää passia sotapoliisille, joka tulee kysymään sitä, kun on saanut natsien puvun, paperit ja tietysti passin?

Vanki

Last Ninja 3

Miten ekasta kentästä saa ruudin kerättyä? Miten ja mihin sitä käytetään?

KV



Dark Queen of Krynn

Olen päässyt Luminarin maagiseen torniin, telonut önsterit aina tasolle 10 saakka, jossa mystinen kuoleva vanha haltia astuu kuvioihin. Mistä kuistista on kyse, eli miten pääsen tason 11 oven lävitse? Olen kysynyt kaikki 3 kysymystä siltä haltialta, odottanut, kunnes hahmoni maagisesti kuulevat sen haltian sanat. Ei ainakaan sen kivikuistin alta, joka on sisäänpääsyoven alla löydy mitään. Mitä teen?

Avuton Azarax

Mistä kohdin oraakkelinpalat löytyvät Kristophanin haudoissa? Pitääkö Kristophanissa tehdä muuta?

Meditoiva Guru

Alone in the Dark

En todellakaan löydä oikeaa levyä levysoittimeen, joten mistä kohtaa kirjastoa tuo mainittu levy löytyy?

Omikron

Levy ei ole todellakaan kirjastossa, vaan huoneessa, missä on luukku luoliin ja kilpi seinässä.

En selviä sillan jälkeisestä luolasta. Mato puskee itsensä kivitukkeen läpi ja jää tielle siten, ettei lammikolle pääse tiputtautumaan.

Levy ei ole kirjastossa

Kun näet madon, juokset nopsasti, jolloin mato jää kuivin suin. Mutkan jälkeen odota madon saapumista ja tämän tultua palaa takaisin entisen kivitukkeen luo, jolloin reitti eteenpäin aukeaa. –sa

Clouds of Xeen

Miten saamme neuvonantajalta luvan New Castlen kellariin, kun hän vain käskee pelastaa jonkun velhon Drago's Towerista?

Frankenstain x 2

Painu Drago's toveriin ja vapauta Crodo. Samalla saat ihan kivasti kokemusta. –Om

Ghosts'n'Goblins

Miten saa tapettua toisen osan tikapuiden luona olevat kellertävät oliot?

Eteenpäinpääsyä

Black Wizard

Onko saarella, missä harmaiden velhojen torni on, nimeä ja mikä? Miten sinne pääsee? Missä kaupungissa sijaitsee varkaiden kilta?

Helpless Wizard

Day of the Tentacle

Olen juuttunut kohtaan, jossa tohtori Fred on sidottuna talonsa yläkerrassa. Olen ottanut köyden, mutta entä sitten?

Belgarion

Maalaa pihan muumio punaiseksi, sido se köyteen ja hinaa ylös käyttäen lipputangon pyörää hyväksesi. Vaihda muumion ja tohtori Fredin paikkaa ja saat vapautettua Fredin. Hiukan kovakouraisesti tosin. –tl

Mistä saa viinietikkaa? Mitä pitää tehdä, kun salama iskee aina leijaan?

Tentacle

Viini muuttuu etikaksi, kun sen hautaa 200 vuodeksi maahan, eli anna viinipullo Thomas Jeffersonille. Salaman taas kuuluukin iskeä leijaan, niinhän se sähkö keksittiin. Pane leijaan ensin patteri, niin johan skulaa. –tl

Miten saa otetuksi sorkkaraudan autoa tiirikoivalta rosvolta? Miten saa auki toisen ikkunan katolla? Miten saa otetuksi valeoksennuksen aulan katosta ja miten purkkaan tarttuneen kolikon lattiasta? Miten saa hommattua Ednan pois valvontahuoneesta, jotta saisi rauhassa selville kassakaapin numeroyhdistelmän?

One of the Edisons

Sorkkaraudan saa, kun antaa avaimet, jotka löytyvät yläkerrasta nukkuvan miehen huoneen oven sisäpuolelta. Purkan saa lattiasta sorkkaraudalla. Katon toista ikkunaan ei tarvitse avata, se vie samaan huoneeseen. Valeoksennuksen saa soittamalla yläkerrassa vihreän lonkeron musiikkia ja kaatamalla kaiuttimen. Edna lähtee huoneesta työntämällä, tuolissahan on pyörät. –tl

Manhunter

Miten ensimmäinen päivä suoritetaan? Vuosi on 2001 ja kirkossakin pitää tehdä jotain, mutta mitä?

Gamehunter

Minulla on ID-card, Dragon note, sanomalehti, pesulakuitti, fang, mallet, ajokortti, tyhjä lasi, MAD ja vaate. En pääse eteenpäin. Mitä rannalla täytyy tehdä?

Help me and quick

Aces of the Pacific

Miten voi ampua takakonekivääreillä?

Born in 1981

Sillä ei voi itse ampua, vaan takaampuja ampuu automaattisesti, kun näkee vihollisen.

Last Ninja 3

Miten pääsee toisen vaiheen läpi ja mitkä ovat loppuvaiheiden koodit?

Born in 1981

Prince of Persia 2

Miten saa tulimiekan lintumiesten palatsista? Entä miten pääsee seuraavan kentän liekille?

J.R.

Lintumiesten tappamisessa ajoitus on kaikkein tärkein, harjoitus tekee mestarin. Miekka löytyy ylhäältä tason lopusta. Mille ihmeen liekille, mikä kenttä on kyseessä? –sa

The Simpsons

Mitä pitää tehdä museossa, kun tiilet ovat työntyneet seinästä?

P. Ulima

Miten ja mihin "eat my shoes" kirjoitetaan?

Bartsukka

Star Control 2

Miten syreenit saa puolelleen? Kuinka saan Shofixti-aluksen piirustukset?

Epätoivoon vajonnut

Toimittamalla heille Myconien munakuoren Beta Copernicuksesta. Hanki Shofixteille naaraat takaisin. –nn

Tass Times in Tonetown

En keksi käyttöä tavaroille. Minulla on jar, zagstone, golden amsk, black mask, metal card. Miten pelastan isoisän eli Grampsin tuhman Snarlin kartanosta? En pääse aidan yli eikä portti ole koskaan auki. Mitä pitää tehdä suolla? Mikä virka on puulla? Ennio-koira on apunani, mutta olen silti jumissa.

Ennio

Wizkid

Miten saa kaikki kissat kerättyä? Jos warppaan kakkostason wc:n kautta, en saa ekasta kentästä kissaa. Jos en warppaa, en pääse kakkostasoon.

Meditoiva Guru

Last Ninja 1

Miten pääsee 5. kentän läpi? Eräässä huoneessa on punainen matto, jota ei voi koskettaa. Pitääkö siitä mennä ja miten?

The Poor Ninja

Battle of Britain

Miten teen Pilot & Crew -diskin?

P.T.

Oletettavasti kyseessä on Amiga-versio. Muistaakseni levyä formatoidessa sille pitää antaa tietty nimi (joka löytyy ohjekirjasta).

Hook

Minulla on Hookin ratkaisu, jossa sanotaan, että mene Koukun laivalle Hyvän muodon laiturin kautta ja kahmaise ruukusta kaltereiden vierestä oikealta kourallinen kolikoita, mutta en löydä niitä. Mitä teen?

Lauri Lehenkari

Mitä suurimmalla todennäköisyydellä kyseessä on laiton pelikopio. Osta alkuperäinen Hook. –tl

Sleepwalker

Miten kuljetan Leen ensimmäisen kentän läpi? Viemäreiden kautta häntä ei voi viedä, koska häntä ei pysty potkaisemaan tarpeeksi pitkälle. Voiko Ralph potkia Leetä korkeammalle tai pidemmälle?

Unissakävelijä

Defender of the Crown

Voiko katapultin vieressä olevia ruukkuja ampua? Kuinka ritarin voi survaista alas hevosensa selästä? Mihin pitäisi seipäällään tähdätä? Helpottaako taito "jousting" turnajaisten voittoa? Voiko Amiga-versiossa huijata muulla tavalla kuin action replaylla?

Geofffey & Wolfric

Operation Stealth

Mitä tehdään puistossa? mistä saa avaimen ja kortin ja miten?

John Glames & Agents

Auta Larrya laskemaan



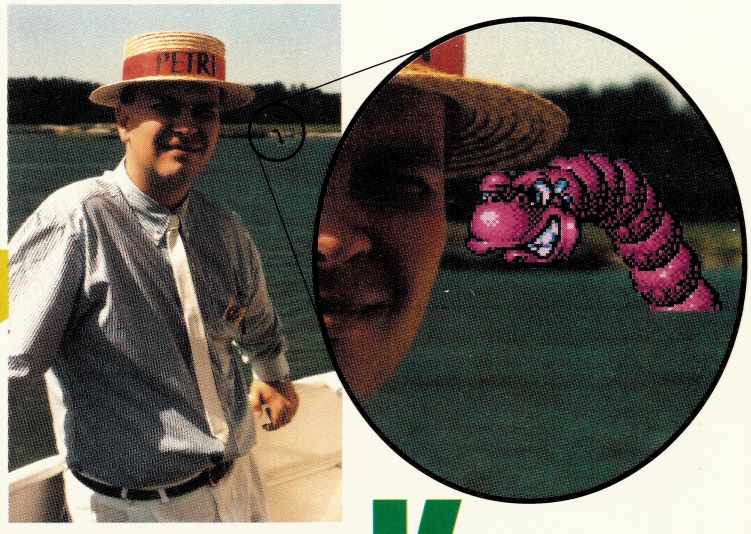
Kirjoita tie postikortille ja postita se meille viimeistään 22. lokakuuta 1993 osoitteella

Pelit
Larry
PL 64
00381 Helsinki.

Palkintoja on jaossa runsaasti: viisi onnellista saa pelin ja kaksi vielä onnellisempaa Pelit-kassin. Älä unohda mainita konemerkkiäsi, nimeä ja osoitettasi!



Mitä kummallista?



Kaikenlaista kummallista löytyi lehden sivuilta. Jouduimme jopa suurennuslasin kanssa päätä raapien tutkimaan muutamia ehdotuksianne: sivun 24 lohikäärmettä, jolla on silmälasit, sivun 13 Falconin nelikulmaista tutkaa, sivun 27 prinssi kävelee seinillä ja sivun 76 sarjakuvan ensimmäisen kuvan naiset, jotka eivät kuulemma kuulu lehteen!

Oikea vastaus, joita tuli 46 kappaletta, on sivulla 16 oleva Petri Lehmuskosken kuva ja miksi, se selviää oheisesta kuvasta. Arpaonnen suosimat kymmenen oikeinvastannutta saavat pelin. Nämä onnelliset ovat:

Janne Högdahl, Helsinki
Marko Koivunen, Masku
Aleksi Etholen, Espoo
Hannu-Pekka Niemelä, Ii
Ville Sjöström, Loviisa
Timo Laaksonen, Hyvinkää
Aki Malinen, Imatra
Janne Nieminen, Nokia
Harri Stade, Turki
Ville Helonuorpi, Tampere

Onnea kaikille voittajille ja kiitokset muille vastaajille.

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.

Vastaa kyselyyn. Voita 1000 markkaa puhtaana käteen!

Tämä on Pelit-lehden 13. numero ja sen kunniaksi uudistamme vuosi sitten tehdyn kyselyn hieman tarkennettuna. Erikoisesti meitä kiinnostaa konekanta, lisälaitteet ja tietysti lukijoitten keski-ikä, eli toivottavasti myös vähän vanhemmat lukijamme vaivautuvat vastaamaan.

Palkinnot ovat hirmuiset: Yksi onnellinen saa 1000 markkaa puhtaana käteen, 5 saa pelin, 5 saa upean Pelit-urheilukassin, 5 saa Pelit-paidan.

Vastaa tässä lehdessä olevalla kortilla (postimaksukin on maksettu) **15. marraskuuta mennessä**. Voittajien nimet ja kyselyn tulokset julkaistaan vuoden viimeisessä lehdessä 10. joulukuuta.

Kuulin Pelit-lehdestä **ensimmäisen kerran**
- ☐ kaverilta
- ☐ mainoksesta
- ☐ lehtipisteessä
- ☐ unessa
- ☐ muuten, miten? _____

Olen
- ☐ tilaaja, vuodesta 19_____ alkaen
- ☐ irtonumero-ostaja
- ☐ muuten vaan lukija
- ☐ luen kirjastossa

Kun lehden tilausjaksosi päättyy, **jatkatko todennäköisesti** tilaustasi?
- ☐ kyllä ☐ en, miksi? _____

Minun lisäkseni **Pelit-lehteä lukee**
____ henkilöä perheestäni ____ henkilöä kavereistani

Pelit-lehden **sisältö** on
- ☐ loistava ☐ hyvä ☐ tyydyttävä ☐ huono

Pelit-lehden **ulkoasu** on
- ☐ loistava ☐ hyvä ☐ tyydyttävä ☐ huono

Parhaita juttuja lehdessä ovat
- ☐ peliarvostelut ☐ pelivinkit ☐ uutiset
- ☐ ratkaisut ☐ kilpailut ☐ posti
- ☐ muut jutut ja testit
- ☐ muu, mikä? _____

Onko Pelit-lehdessä juttuja ja/tai sanoja, joita **et ymmärrä**?
- ☐ ei ollenkaan ☐ vähän ☐ paljon

Haluaisin Pelit-lehden **kertovan myös**
- ☐ elokuvista ☐ sarjakuvista
- ☐ lautaroolipeleistä ☐ musiikista
- ☐ ei muusta kuin tietokonepeleistä
- ☐ muusta, mistä? _____

Koneeni on
- ☐ Amiga 500/500+/600 ☐ Amiga 1200
- ☐ Amiga 3000/4000 ☐ PC 286
- ☐ PC 386 ☐ PC 486
- ☐ C64/ST ☐ Macintosh
- ☐ Konsoli
- ☐ Muu, mikä _____

Aion hankkia seuraavan vuoden kuluessa
- ☐ Amiga 500/500+/600 ☐ Amiga 1200
- ☐ Amiga 3000/4000 ☐ PC 286
- ☐ PC 386 ☐ PC 486
- ☐ C64/ST ☐ Macintosh
- ☐ Konsoli ☐ Pysyn entisessäni
- ☐ Muu, mikä _____

Koneessani on seuraavat **lisälaitteet**
- ☐ äänikortti, mikä? _____
- ☐ CD-ROM-asema ☐ kirjoitin
- ☐ Muu, mikä? _____ ☐ modeemi

Aion hankkia seuraavan vuoden kuluessa
- ☐ äänikortti, mikä? _____
- ☐ modeemi, nopeus _____
- ☐ kirjoitin
- ☐ CD-ROM-asema
- ☐ Muu, mikä? _____

Pelaamisen lisäksi **käytän konettani**
- ☐ ohjelmointiin ☐ piirtämiseen
- ☐ kirjoittamiseen ☐ luettelointiin (esim. video)
- ☐ muuhun, mihin? _____

Käytän tietokoneharrastukseeni **rahaa vuodessa**
- ☐ muutamia satasia ☐ 1000 - 2500 markkaa
- ☐ 2500 - 5000 markkaa ☐ yli 5000 markkaa

Miten **kiinnostavia** Pelit-lehden **mainokset** ovat?
- ☐ erittäin ☐ melko ☐ ei kovin ☐ ei lainkaan

Kuinka paljon Pelit-lehdessä olevista mainoksista saatu tieto **vaikuttaa ostopäätöksiisi**?
- ☐ paljon ☐ jonkin verran ☐ vähän ☐ ei lainkaan

Onko Pelit-lehden peliarvostelu **vaikuttanut ostopäätökseesi**?
- ☐ kyllä ☐ ei

Pelaamisen lisäksi **harrastan säännöllisesti**
- ☐ lukemista ☐ musiikkia
- ☐ urheilua ☐ pienoismalleja
- ☐ elektroniikkaa ☐ videoita/elokuvia
- ☐ keräilyä (esim. postimerkit)
- ☐ muuta, mitä? _____

Oletko käyttänyt **Pelit-lehden purkkia**, BBS:ää?
- ☐ olen ☐ en

Miksi? _____

_____

Pitäisikö Pelit-lehteä **ilmestyä**
- ☐ 8 numeroa vuodessa hintaan 198 markkaa (nykyinen)
- ☐ 10 numeroa vuodessa esimerkiksi hintaan 245 markkaa
- ☐ 12 numeroa vuodessa esimerkiksi hintaan 272 markkaa
- ☐ 6 numeroa vuodessa esimerkiksi hintaan 148 markkaa
- ☐ muu vaihtoehto, mikä? _____

Mitä muita lehtiä tilaat?
- ☐ MikroBitti ☐ Tietokone
- ☐ MikroPC ☐ Pienoismalli
- ☐ Suosikki ☐ Jokin sarjakuvalehti
- ☐ muu, mikä? _____

Ikäni on _____

Olen
- ☐ koululainen ☐ opiskelija
- ☐ työssä ☐ työtön

Nimi _____

Osoite _____

_____

Puhelinnumero (myös suunta)

(____) _____

SOUND GALAXY
ÄÄNIKORTIT SUORAAN MAAHANTUOJALTA

(JÄLLEENMYYJÄ PYYDÄ JM-HINNASTO)

BX II Sound Blaster 2.0 ja Adlib yhteensopiva, sisältää kaiuttimet **475,-**

NX PRO S.B. Pro II, Adlib, Covox ja Disney y.s. sis. kaiuttimet **950,-**

NX PRO 16 SB, Adlib, Windows Sound System, Covox ja Disney y.s. sis. kuulokkeet ja mikrofoni **1.495,-**

BUSINESS AUDIO BOARD **1.295,-**
Microsoft Windows Sound System yht.sop. 16 bittinen, sis. kuulokkeet. ja mikrofoni

Kaikki kortit sisältävät runsaasti ohjelmia Windowsille ja DOSille.

WavePower wavetable-synteesi laajennus-kortti uskomattomaan hintaan! 1.350,-
(Sisältää: 4MT digitoituja ääninäytteitä, 128 instrumenttia + 47 lyömäsoitinta, Midisoft Studio For Windows ohjelma, kts.MB 2/93. Sopii NX Pro 16 ja Sound Blaster 16 -sarjan äänikortteihin)

Sound Galaxy NX Pro 16 + WavePower 2.695,-
Mitsumi 350ms PhotoCD y.s. CD-ROM + NX Pro 2.850,-
SCSI- laajennuskortti 250,- MIDI-kaapeli 195,-
MIDI-kit (midikaapeli + TRAX-ohjelma) 450,-
Sound Galaxy mikrofoni 139,-
Sony CD-ROM adapteri 69,-

Kovalevyt,emolevyt,PC-pelit,peliohjaimet ym. Parhaat hinnat!
Myös postimyynti. Tilaa hinnasto. VISA, Eurocard, OK, osam.

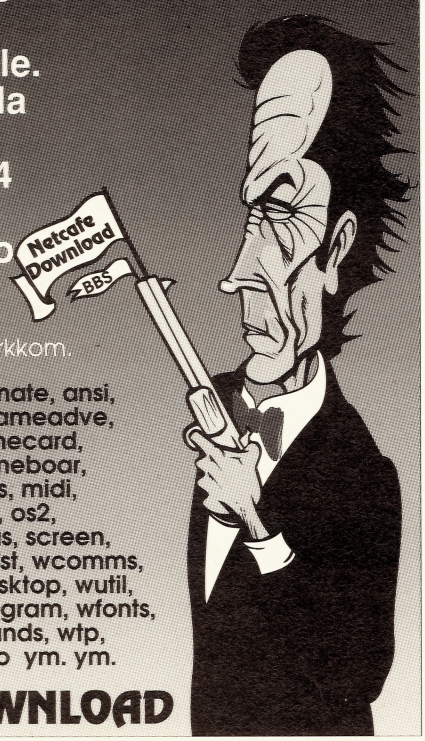
MIKRO-APAJA
Multimedian taitaja

Avoinna Ma - Pe 9 - 17, La 10 - 14
Lauttasaarentie 47, 00200 Helsinki
p.(90) 692 6880 fax (90) 682 2096
Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin

USE YOUR MODEM!

Downloadaa jokin yli 40.000:sta PD- tai Shareware-ohjelmasta PC:lle. Soita modeemilla TeleSampo 929292 tai 92924 tai Infotel 10772 ja anna komento "si download"

TeleSampo 1,25mk/min.
Infotel 0,80mk/min. + verkkom.



Hakemistoissa mm. animate, ansi, dtp, editors, educate, gameadve, gamearca, games, gamecard, gamefly, gamesols, gameboar, gameword, gifs, hobbies, midi, midiutil, memory, music, os2, progbas, progc, progpas, screen, science, simulate, sndblst, wcomms, virusers, windows3, wdesktop, wutil, wgames, wimage, wprogram, wfonts, wdemos, wdrivers, wsounds, wtp, wicons, wvbasic, wvideo ym. ym.

NETCAFE DOWNLOAD

TILAA KÄTEVÄT LEHTIKANSIOT!

Kokoa nyt Pelit-lehtesi kätevästi yksiin, tyylikkäisiin kansiin!

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



Tilaa kansiot kupongilla 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.

TILAAJAPALVELU
VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 01620/43
01003 VANTAA 300

PELIT

SANOMAPRINT
ERIKOISLEHDET
MAKSAA
POSTIMAKSUN

PELIT

English Summary

Abandoned Places 2 (ICE) is a medium class DM-clone.
Blue Force (Tsunami/Accolade) is like playing a Sierra adventure. However, the graphics are poorer and the game itself far too short. Best Tsunami game so far.
Clash of Steel (SSI/U.S. Gold) Routine strategy from SSI.
Fatty Bear's Birthday Party (Humongous Entertainment/EOA) is a cute, cute "adventure". Extremely popular among 9-year old girls.
Fields of Glory (MicroProse) could be good, if the strange features in AI are ironed out.
Inca (Cocktel Vision) is all sound and fury, signifying nothing.
Lands of Lore (Westwood/Virgin) We Want More! We Want More! But leave the large, stupid dungeons in the end out, please.
Lost Vikings (Interplay) A great combination of puzzles and action. Fun!
Realms of Arkania: Blade of Destiny (U.S. Gold) Amateurish, oldish and full of "interesting" design features. The two hour battles are less than interesting.
Patriot 1.1.(Three-Sixty Pacific/EOA). At least it is not so bugged anymore, but...
Shadow President (D C True) It's nice to try what happens if you drop some nuclear bombs into China. That's it.
Silver Seed (Origin/EOA) is a fabulous disk for every Ultima-fan. Makes the original Ultima VII Part 2 a lot better and easier to play.

Tulossa

Taas on messut

Syksyn ECTS-messut ovat lähtölaukaus joulumarkkinoille, eli loppukesän hiljaiselo pelirintamalla päättyy yleensä näihin syyskuun alussa Lontoossa pidettäviin messuihin. Pelit-toimitus on tietysti paikalla ja raportoi pelitalojen kuulumiset.

Arvosteluja, arvosteluja

Aces over Europe, Mig-29, Ishar 2, Warlords 2, D&D: Stronghold ja paljon, paljon muita!

Ratkaisut

jatkuvat kakkososien muodossa. Jos tilaa riittää, Veil of Darkness on vuorossa seuraavana.



Pelit 7/93 ilmestyy 15. marraskuuta. Älä kulje onnesi ohi.

Kyöpelit ovat jatkoa sivulta seitkytkaksi ellet heitä jo sieltäkin irti saksi.



Ogilvy&Mather

”COMPAQIN UUDESSA PRESARIOSSA ON MUKANA PELIPORTTI. MENEEKÖHÄN FAIJAKIN VIPUUN?”

”The Intel Inside Logo is a trademark of Intel Corporation.”



Intel 486sx25
14”SVGA-monitori
100 Mt kiintolevy
DOS 6.0, Windows 3.1
Hiiri + peliportti + pelit
ClarisWorks

10.995,-

Kunnon pelit ja vehkeet kiehtovat niin pienempiä kuin isompiakin poikia. Uusi **Compaq Presario** villitsee taatusti hurjimmankin pelurin. Sen mahtava suorituskyky pyörittää peliä kuin peliä ja kiidättää Sinut huimiin seikkailuihin. Lisäksi korkeatasoinen värinäyttö antaa uutta ulottuvuutta niin pelin kuin työnkin pyörteisiin. Ja mikä parasta, Presariossa on valmiiksi asennettuna ClarisWorks-monitoimiohjelmisto hyötykäyttöön sekä Nintendon ”Mario is missing” -peli ja Grand Slam -tennispeli.

Helppo ja hauska **Compaq Presario** on valmis mikro koko perheelle. Ja kun keskusyksikkö ja näyttö ovat kätevästi yhdessä, se on helppo siirtää paikasta toiseen. **Compaq Presariossa** on ideaa – oletpa himopelaaja tai armoton työnarkomaani.

Tule kurkistamaan uutta koko perheen Presariota lähimmälle jälleenmyyjällesi. Yhteystiedot saat numerosta **9800-COMPAQ (9800-206 720).**

COMPAQ

Ainutlaatuinen hinta/laatusuhde • 100 % yhteensopiva • 3 vuoden takuu, 1. vuonna ilmainen Compaq CareCenter puhelintuki • Monilukko-tietoturvaominaisuudet • Maailman toiseksi ostetuin mikromerkki