OSALLISTU TIETOKONEPELAAMISEN SM-KILPAILUUN!

96 sivua!

HINTA 27 MK

PC
AMIGA
CD-ROM

PELIT

4/94

Maapallo vaakalaudalla

UFO



Tukialuskimara

- Pacific Strike
- F-14 Fleet Defender
- F/A-18 Hornet
- Carriers at War 2
- Great Naval Battles 2
- Aegis

Mmmm...nam nam

The Horde

Virtuaalinen AD&D

Ravenloft

Ratkaise:

Serpent Isle
Simon the Sorcerer
Sam & Max Hit the Road

Kesän kuumimmat:

Beneath A Steel Sky ● Heimdall 2 ● Raptor ● Myst ● Apocalypse ● Mr Nutz ● ja paljon paljon muuta.

6 414886 093546
609354-94-04

Tämän ilmoituksen hinnat ovat voimassa sitoumuksetta 1.6.1994 lähtien sis. 22% alv:n.

PC SuperStore

Hae myymälästä SuperMagazine nro 6. Ilmaiseksi !

Täyden palvelun tietotekniikkatalo täynnä uutuuksia ja tarjouksia.

HEWLETT PACKARD

3 VUODEN TAKUU



HP Vectra 486DX2-50 VL2 + 14"

Intel 486DX2-50, 4/170 MB, nopea Local Bus VRAM-grafiikka, 14" HP SVGA-näyttö, Windows 3.11, MS-DOS 6.2 ja hiiri.

10.995

HP Vectra 486SX-25 VL2 + 14" 8.995

HP LaserJet 4 P



600 dpi + RET-terävöitys. 2 MB, PCL5e, skaalattavat fontit, 250 arkin paperikasetti.

6.995

HP LaserJet 4L

Laadukas 300 dpi

4.995

600 x 300 dpi uutuus!



HP DeskJet 520

Uutuus. Huipputarkka mv-mustesuihku. Aito 600 x 300 dpi resoluutio + RET.

2.295

digital

DEC LPv 486SX-33 + 15" SVGA

Uusin ammattitason Digital kotikoneen hinnalla. Intel 486SX-33 MHz, 4 MB RAM, 170 MB kovalevy, 1 MB S3/805 Local Bus-ohjain, 15" Digital SVGA-näyttö (1024x768), DOS 6.2, Windows 3.1 ja hiiri.

UUSI HINTA! **9.690**

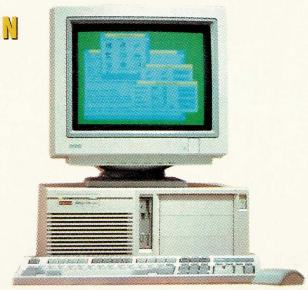


3 VUODEN TAKUU

DECpc LPx 560 Pentium

8/340 MB, 15" Digital näyttö
Rajoitettu erä
Superedulliseen hintaan!

19.950



COMPAQ

UUTUUS!

Presario 433 + ohjelmapaketti

Intel 486SX-33 MHz, 4/200 MB, 14" SVGA, hiiri + peliportti, MS-DOS 6.2, Windows 3.1, MS-Works for Windows 3.0 ja Tabworks.
Ohjelmapaketin arvo yli 3.000 mk.



3 VUODEN TAKUU **8.995**

Presario CDS 633 + 14"

Intel 486SX-33MHz, 4/200 MB.

UUTUUS!

Täydellinen multimediatietokone! Tuplanopeus CD-ROM asema, 16-bit Sound Blaster äänikortti, kaiuttimet ja yli 6.000 mk ohjelmapaketti vakiona.

Uskomattomaan hintaan! **12.950**



Canon

BJC-600



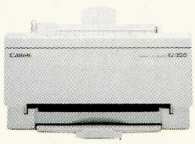
Värimustesuihku, aito 4-väri, tasaiset väripinnat, erillinen musta tekstitulostukselle.

4.650

BJ-200 "kuin pikkulaser"

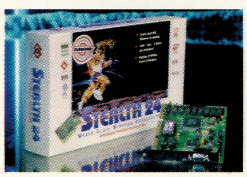
Suosikkimustesuihku, testimenestys. Tarkkuus 360 dpi + lisätarkennus, tulostusnopeus 2,8 sivua minuutissa. Pieni ja hiljainen. Arkinsyöttölaite sadalle sivulle vakiona.

2.490



DIAMOND

Diamond



Maailman johtava Windows-kiihdytinkorttien valmistaja.

MADE IN U.S.A.

Speedstar Pro ISA	CL5428,	1 MB	**1.095**
Speedstar Pro VLB	CL5428,	1 MB	**1.095**
Stealth 24 ISA	S3/801,	1 MB	**1.350**
Stealth 24 VLB	S3/805,	1 MB	**1.350**
Stealth Pro	S3/928,	1 MB	**1.950**
Stealth Pro	S3/928,	2 MB	**2.550**
Stealth 32 PCI / VLB	W32P,	2 MB	**2.195**
Viper VLB	Weitek 9000,	2 MB	**2.995**
Viper PCI	Weitek 9000,	2 MB	**3.250**

US Robotics

14.400 bps fax/modeemi

Lähettävä ja vastaanottava fax. Modeemi 14.400bps/V.32bis, V.42/MNP 2–4, V.42bis/ MNP 5. Fax 14.400 bps. Winfax Lite ja Crosstalk ohjelmat.

UUSI HINTA! **2.750**



MADE IN U.S.A.

Targa MiniTower 486SX + 14"

Intel 486SX-25, 4/130 MB, 14" SVGA MPR-II.

MICROTECH

6.795

Microtech 486DX2-50 VLB + 14"

Intel 486DX2-50, 256 kB cache, 4/260 MB, Diamond Speedstar Pro 1 MB VLB ohjain, 2 VLB- ja 5 ISA -korttipaikkaa sekä 5 massamuistipaikkaa, Pentium P24T-kanta, 14" Philips SVGA.

9.950



Sama kuin yllä, mutta 486 DX2-66 prosessorilla **10.990**

HARDWARE, SOFTWARE, GAMES, MULTIMEDIA !

Voit tilata kaikki tuotteet myös postimyynnistämme puh. (90) 570 500.

SuperHelp! puhelintuki: ✆ 0-600-90300 Ark. klo 9–19 (3,95 mk/min. + ppm.)

CD-OHJELMAT – Suomen suurin valikoima !

Esim.

1001 Utilities	49
7th Guest	385
California Collection	78
Critical Path (interactive)	295
Quantum Gate (interactive)	295
F 15 Strike Eagle III	195
Games Platinum	130
Hot Sound & Vision	145
MS-Cinemania 94	495
MS-Mozart	515
King's Quest 6 (peliklassikko)	195
Mother of all Clipart	137
Original Shareware 1.1	69
Rebel Assault (tähtien sota)	295
Small Blue Planet	325
Adult Special (Vivid)	245
Tropical Rainforest	245
World Atlas (maailman kartasto)	150
Opetusohjelmia ja lastenohjelmia, laaja valikoima	kysy



PELIT

Esim.

Sin City	282
Sin Life	295
Classic Advertures (5 peliä)	288
Indy 4, Atlantis	255
Microsoft Flight Simulator 5	295
MS-Golf for Windows	380
NHL Hockey	222
Sam & Max HIT the ROAD	268
Seven Cities of Gold	175
Strike Commander	275
Cannon Fodder	250

ÄÄNIKORTIT

Ostimme 1000 äänikorttia, jotka myymme tukkuhintaan.



Diamond Sonic Sound 16	1.595
Gravis Ultra Sound	995
Gravis Ultra Sound MAX	1.495



Thunder Board + kaiuttimet, tarjous	375
Media Vision Pro Sonic 16	795
Pro Audio Studio 16 D	1.295
Sound Galaxy BX 2.0	475
Sound Galaxy NX Pro 16	795
ACS LaserWave Supra 1 + kaiuttimet	795



SoundBlaster 2.0 Deluxe	475
SoundBlaster Value Edition DL	625
SoundBlaster Pro Value	725
SoundBlaster 16 (bulk)	885
SoundBlaster 16 Multi CD	1.250
SoundBlaster 16 MCD + ASP	1.495
SoundBlaster 16 SCSI-2	1.650
SoundBlaster 16 SCSI-2 + ASP	1.850
SoundBalster 32 AWE	2.450
SoundBlaster WaweBlaster	1.560
Labtech CX 550 kaiuttimet	254
Labtech CS 700	320
High Tech CBS passiivikaiuttimet	67

JOYSTICKIT



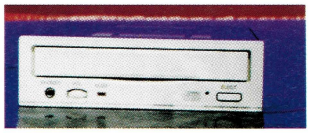
Gravis Analog JoyStick V1	265
Gravis Analog Pro tarjous	315
Gravis Game Pad	245
Logitech Cyber Man 3D	695
CH-FlightStick	325

CD-ROM ASEMAT



Panasonic Lasermate 562B .. vain 1.295
+ ohjain + kaapelit

Mitsumi, yli 2x nopeus + ohjain . 1.295



Toshiba 41015A, 2x nopeus, ... 3.450
ulkoinen, SCSI ohjain

NEC-2xi, 2x nopeus, SCSI-2 ..... 1.995
Multisession Photo-CD, 300 kt/s

NEC-3xi, 3x nopeus, SCSI-2 ..... 2.995
Multisession Photo-CD, 450 kt/s

NEC-4xe, 4x nopeus, SCSI-2 ..... 6.990
600 kt/s, 180 ms, ulkoinen

HIIRET

Dexxa sarjahiiri	125
Logitech Pilot, sarja tai PS/2	245



Logitech MouseMan Ergonomic	450
Logitech TrackMan Pilot	450
Microsoft Mouse II, sarja ja PS/2	395

VIDEOKORTIT



Hauppauge Win/TV NG/T 4.290
Uuden sukupolven TV-viritin
Overlay-kortti, max. 1280 x 1024,
kuvan siirto myös takaisin TV:lle.

Hauppauge Win/TV NG 3.350

VideoLogic Captivator 2.520
Max 640 x 480, 30 k/s, Video for
Windows ja Macromedia Action.



VideoLogic928 Movie 2.950
30 kuvaa/s koko ruudulle (Full Speed
Movie), S3 928 & VideoLogic piirit.

KESÄKUUN KUPONKI

AIR 486DX2-66+ 14"

Intel 486DX2-66 MHz, 256 kB Cache, 4/340 MB, 1 MB VLB grafiikka (Cirrus Logic), Keytronic näppäimistö, 14" SVGA (MPR-II). Heti hyllystä, käteishinta

1 kpl /as. vain tällä kupongilla. **8.995**

SuperStoren PC VaihtoKone osasto

Ostamme PC-tuotteita käteisellä ja hyvitämme vaihdossa uusiin tai käytettyihin. Vaihtokoneet puh. (90) 579 261.

PC-SuperStore on täyden palvelun PC-ostospaikka. Pikahuolto asentaa ohjelmat ja laajennukset odottaessa. Postimyyntipalvelumme toimittaa tilaukset postiennakolla tai luottokorttimaksua vastaan. Myymälässä lisäksi rahoitussopimukset.

VISA · MasterCard · Tax Free for tourists · P Ilmainen asiakaspysäköinti.

PC SuperStore

Vanha Viertotie 7–9, 00350 Helsinki
Puh. (90) 570 500
Fax (90) 570 452, (90) 570 456
Avoinna: Ma–Pe 9–19 La 10-15

ADART

PELIT

4/94

TOIMITUS
Päätoimittaja Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Avustajat
Niko Hellsten, Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen, Ossi Mäntylahti, Panu Mäntylahti, Tapio Salminen, T.J. Talasmaa, Mika Tuomainen, JTurunen, Kimmo Veijalainen
Pelit-BBS (Vain tilaajille)
(90) 120 5757, 24 t/vrk
(Dianan kautta 9102-0-120 5757)
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
Markkinointipäällikkö: Mia Kempppi
Myyntipäällikkö: Jussi Kiilamo
Ilmoitussihteeri: Stina Eklund-Huolman
Myyntijohtaja: Esa Sairio
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT
Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä 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 tai tarkoitetusta julkaisuajankohdasta lukien.
ASIAKASPALVELU
Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset (90) 120 670
Kirjatilaukset (90) 120 671
Tilausten irtisanomiset (90) 506 691 00
Ympärivuorokautinen automaattipalvelu; varaa esille 9-numeroinen asiakasnumerosi ja 5-numeroinen tilaustunnuksesi osoitelipukkeen yläriviltä vasemmalta lukien tai laskusta. Irtisanominen tulee voimaan 2–3 viikon kuluessa ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu, veloitamme asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnan.
Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.)
Osoitteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.
TILAUSHINNAT
12 kk kestotilaus 198 markkaa
12 kk määräaikaistilaus 208 markkaa
Kestotilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan kestotilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin. Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.
KUSTANTAJA
Helsinki Media
Erikoislehdet Oy,
Kornetintie 8, 00380 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Toimitusjohtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Hannu Ryynälä
LEHDENMYYNTI
Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela
Tuotepäällikkö: Pauliina Kaivola
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Helsinki Media, Paino Vantaa 1994
ISSN 1235-1199
Kolmas vuosikerta.

Helsinki Media
Erikoislehdet



F-14 Fleet Defender, sivu 26.

Arvostelut

UFO: Enemy Unknown 22
Nnirvi. Upea strategia MicroProse UK:lta.

Evasive Action 24
Nnirvi. Mindscapen lentosimu ei sytytä.

F/A-18 Hornet 25
Nnirvi. Spectrum Holobyten realistinen lentosimu.

F14 Fleet Defender 26
Kaj Laaksonen. MicroProse asialla: upea simulaattori.

Heimdall 2.....28
Kimmo Veijalainen. Core Design tarjoaa kaunista grafiikkaa ja hyvän seikkailun.

Hero Quest II: Legacy of Sorasil.....29
Kimmo Veijalainen. Gremlinin liian lyhyt ja yksinkertainen lautaroolipeli Amigalle.

Beneath A Steel Sky.....30
Tapio Salminen. Nautittava seikkailu Virginiltä.

NFL Pro League Football.....32
TJ Talasmaa. Digital Integrationin urheilustrategia sopii tilastoista pitäville.

Myst.....33
Kaj Laaksonen. Taiteellista terapiapuzzlea Electronic Artsilta.

Genesia 34
TJ Talasmaa. Mindscapen monipuolinen strategia.

Raptor: Call of the Shadows 35
Tapio Salminen. Mukaansatempaava, vauhdikas ampumapeli Apogeelta.

SSN-21 Seawolf.....36
Nnirvi. Electronic Artsin sukellusvenesimu, jossa on epäkäytännöllinen käyttöliittymä.

Wolfpack 38
TJ Talasmaa. Helppo ja toimiva sukellusvene simu U.S. Goldilta.

Mr. Nutz.....39
JTurunen. Oceanin hauska ja yllätyksellinen tasohyppely.

Megarace 40
Kaj Laaksonen. Software Toolworks teki autopelien pohjanoteerauksen.

Manchester United: Premier League Champions.....41
JTurunen. Englannin liigaa Sensisoccer-kloonina Krisalikselta.

Great Naval Battles 2.....42
TJ Talasmaa. U.S. Goldin loistava sotastrategia.

Carriers at War 2 43
TJ Talasmaa. Toinen osa ei tarjoa tarpeeksi uutta, siedettävä sotastrategia Electronic Artsilta.

AD&D: Ravenloft.....46
Tapio Salminen. SSI/U.S. Goldin hiukan viimeistelemätön rooliseikkailu.

Pacific Strike.....48
Tapio Salminen. Origin/Electronic Artsin keskinkertainen simuräiskintä.

The Horde.....50
Nnirvi. Crystal Dynamics/U.S. Goldin hauska, kevyt strategia.

Who shot Johnny Rock?..51
Kaj Laaksonen. American Lasergames pilasi hyvän kolikkopelin.

Dragon's Lair 51
Nnirvi. Heikko tekniikka pilaa kolikkopelin. Readysoft/Eliteltä.

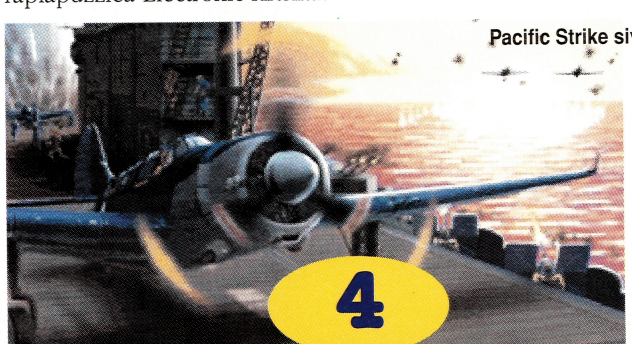
Aegis.....52
JTurunen. Software Sorceryn tekele kannattaa unohtaa.

Detroit 53
TJ Talasmaa. Hilpeää autosuunnittelua Impressionsilta.

Star Trek: 25th Anniversary CD-ROM Edition 54
Nnirvi. Paras versio Trek-peleistä, asialla tietysti Interplay.

Apocalypse.....55
JTurunen. Virgin tuotti pettymyksen ja teki amatöörimäisen shoot'em upin.

Lyhyesti 57
Paljon CD32- ja CD-ROM-updateja.



Pacific Strike sivulla 48.

Ajan hermolla

Uutiset.....10
ECTS-kuulumiset. Commodore teki konkurssin. Suomalainen tuhkimotarina: ohjelmoijaksi Jenkkeihin. Konehuoneessa testissä äänikortteja ja tikkuja (Sivut 16,17,21).

Outpost: peli Nasasta....20
Jyrki JJ Kasvi. Bruce Balfour tuli Nasan kokemusten pohjalta tekemään Sierralle seikkailupelin.

Tietokonepelaamisen SM-kilpailu.....61
Julistamme tietokonepelaamisen Suomen Mestaruus -kilpailun alkavaksi. Lue lisää ja osallistu!

Kilpailut.....90
Valtavasti voittajia. Kilpailuina tällä kertaa Wolrd Cup USA '94, Dave Gibbons ja ristikon täyttöä.



Beneath A Steel Sky saa tuomionsa sivulla 30.



The Horde sivulla 50.

Ratkaisut

Sam & Max Hit the Road.....62
Tapio Salminen. Dekkarit onnistuvat selvittämään ongelmat.

Simon the Sorcerer.....64
Sampo Suvitie. Nyt päästään loppuun.

Ultima 8: Serpent Isle.....68
Tapio Salminen. Vaikeutta riittää!

Mukana myös

Nnirvi.....73
Tuttu tarina PC:n helppokäyttöisyydestä.

Pelin Henki.....74
Wexteen. Jenkkilä!!!

Posti.....76
Lukijat keskustelevat.

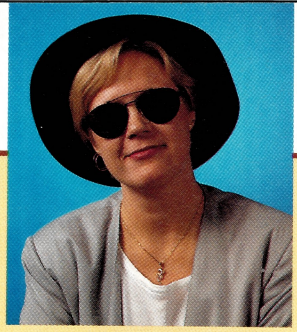
Max & Moritz.....80
Amigan vinkkejä kaivataan! Pureudumme mm. Alone in the Dark 2:een ja Ultima 8:aan. Moritzilla jälleen nippu koodeja.

PelitSeis?.....84
Jälleen soi ja rutkasti!

Kyöpelit.....93
Ilmojen sankarit Sarin kimpussa.

Tulossa.....95
Mitä uutta ensi lehdessä?

English Summary.....95
Have a great summer, folks!



Tuija Lindén
päätoimittaja

Kiehtova maailma

PC-koneiden leviämisen myötä pelaaminen on alkanut kiinnostaa yhä useampia. Ja mikä ettei kiinnostaisi: sehän on hauskaa, haasteellista ja saa unohtamaan ankean arjen.

Silti, jostain kummasta syystä, pelaaminen ei vieläkään ole levinnyt tyttöjen ja naisten keskuuteen. Onko sitten syynä se, että perheen tytöllä on hevos- ja tanssiharrastuksia ja äidillä on tarpeeksi kotihommia? Vai se, että kynnys tarttua hiireen tai joystickiin on sittenkin liian korkea?

Minä aikoinani aloitin pelaamisen Bubble Bobblella, jota hakkasimme toimituksessa kaksinpelinä hullunkiilto silmissä. Inhottavinta oli se, että itse joutui tappamaan hirviöt ja toinen keräsi kaikki pisteet. Seuraava intohimoni oli muistaakseni Arkanoid, jota pelailen mielelläni edelleen.

Mutta vasta sitten jysähti, kun tartuin Dungeon Masteriin. En ollut ikinä kuvitellut, että jokin peli vie niin täydellisesti mukanaan ja saa uppoutumaan vaihtoehtomaailmaan silmiä ja korvia myöten. Pisin Dungeon Master -sessioni kesti 13 tuntia, jonka jälkeen kävelin toimituksen käytäviä ja etsin samalla vaistomaisesti salakäytäviä...

Onko nyt niin, että naispuoliset ihmiset pitäisi yksinkertaisesti pakottaa ottamaan hiiri käteen ja kokeilemaan vaikka SimCityä, Tetristä tai muuta klassikkoa? Pitkälle kehittyneiden käyttäjäliityntöjen myötä pelaamiskynnyksesta on tullut aika matala, mutta sen vapaan ajan löytäminen pitkiin pelisessioihin taitaa olla vuoren korkuinen. Silti uskokaa pois, tytöt ja naiset, se maailma on kiehtova. Miksi muuten perheen miehet viihtyisivät siellä tuntikaupalla?

Tuija

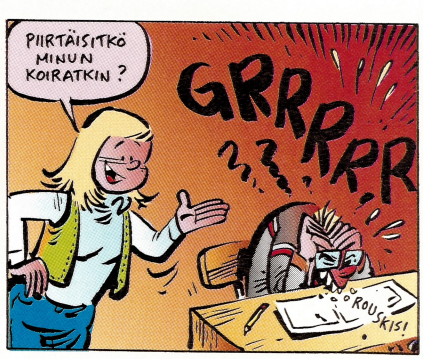
P.S. Nyt kaikki osallistumaan tietokonepelaamisen Suomen Mestaruus -kisoihin. Voit voittaa Lontoonmatkan, IBM PS/1:n kaikkine mahdollisine herkkuineen tai vaikka äänikortin, CD-ROM-aseman, pelejä, paitoja, joykkareita, lippiksiä... Katso lisätietoja sivulta 61!

Lyhyt johdatus sarjakuvaan

Sarjakuva, tuo taiteista jaloin, joutuu toimituksen sisältä käsin päättömien pyyteiden kohteeksi.







Kyöpelit jatkavat sivulla 93.

Com tekniikka

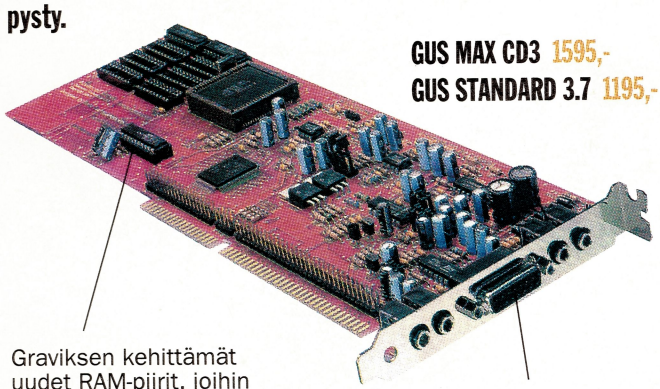
Hyväkin peli hyytyy ilman älykästä äänikorttia!

CD-ROM:lla hidaskin ehtii ensin.

Ultrasound

Uudet Ultrasound Wavetablesynteesi-äänikortit: Max ja Standard 3.7 tarjoavat cd-tason ääntä edulliseen hintaan. Kortit perustuvat Wavetable tekniikkaan, jota on aiemmin käytetty vain studiosyntetisaattoreissa. Aidoista lähteistä (piano, suihkukone mm.) digitoidut ja vapaasti muokattavat äänet takaavat puhtaan äänenlaadun, johon mikään FM -synteesi-äänikortti ei pysty.

GUS MAX CD3 1595,-
GUS STANDARD 3.7 1195,-



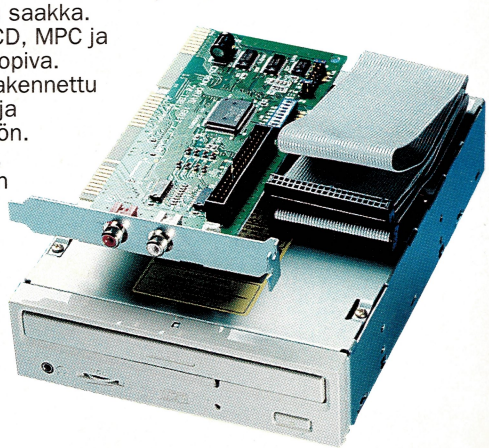
Graviksen kehittämät uudet RAM-piirit, joihin on tallennettu 192:n soittimen aidot äänet.

Liitännät peliohjaimelle, midille, kaiuttimille, mikrofonille ja linjatasoisille lähteille.

Mitsumi Double Speed FX001D

Uusi tuplanopeusasema on Mitsumin ase Panasonicia vastaan. CD-ROM -asemien johtava valmistaja hinnoitteli tuplanopeusasemat uusiksi. Nyt ei enää kannata odottaa hintojen alentumista vaan syöksyä kiinnostavien CD-ROM -ohjelmien mukaan.

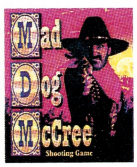
- Tuplanopeusasemassa siirtonopeus 350 KB/sekunnissa ja keskimääräinen hakuaika 250 ms.
- MPC Taso 2-yhteensopiva.
- 32 Kilotavun sisäinen cache-muisti ja ohjelmallisesti lisättävissä 128 kilotavuun saakka.
- Multisession Photo-CD, MPC ja CD-ROM XA -yhteensopiva.
- Erittäin pölytiiviiksi rakennettu asema takaa pitkän ja ongelmattoman käytön.
- Mukana tulee kaikki, mitä tarvitset laitteen asentamiseksi tietokoneeseesi; kortti, ohjelmisto ja kaapelit.



1295,-

Vertailutaulukko 94	GUS MAX CD3	GUS STANDARD 3.7
Wavetablesynteesi äänimäärä	32 (16 stereo)	32 (16 stereo)
Dram muistia kortilla/max.	512 Kb/1 Mb	256 Kb/1 Mb
Näytteenotto stereona/taajuus	16 bittiä/48 KHz	8 bittiä/44,1 KHz
Toisto stereona/taajuus	16 bittiä/48 KHz	16 bittiä/44,1 KHz
Yhteensopivuudet:		
Soundblaster	Kyllä	Kyllä
Soundblaster Pro 2 (16)	Kyllä	Kyllä
Adlib	Kyllä	Kyllä
Microsoft Sound System	Kyllä	Kyllä
Roland/General MIDI	Kyllä	Kyllä
MPC ja MPC 2	Kyllä	Kyllä
Windows 3.1	Kyllä	Kyllä
Laiteohjain Panasonic, Sony ja Mitsumi CD-rom asemille	Kyllä	Ei (optio)
Kolmiulotteinen holografinen ääni	Kyllä	Kyllä
Laajennettava instrumentin GMIDI setti	Kyllä	Kyllä
Peliohjainportti säätyy 100 MHz asti	Kyllä	Kyllä

PC CD-ROM-pelit



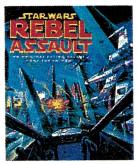
MAD DOG MCCREE **369,-**

Maailman suosituimman kolikkopelin CD-ROM -versio. Olet villissä lännessä tarkoituksenasi tuhota rikollisliiga. Olethan nopea ampumaan!



7TH GUEST/DUNE **399,-**

Kaksi Virginin kohuttua CD-peliä saatavana nyt kokoelmana uskomattoman edulliseen hintaan.



REBEL ASSAULT **369,-**

Lucas Artsin ensimmäinen ainoastaan CD:lle saatavissa oleva Star Wars-aiheinen toimintapeli, jossa äänet ja grafiikka päätähuimaavia.

7TH GUEST	399,-
11TH HOUR	545,-
AEGIS: GUARDIAN OF THE FLEET	495,-
BATTLE ISLE II	449,-
BENEATH THE STEEL SKY	495,-
BETRAYAL AT KRONDOR	369,-
CASTLES 2	495,-
CENTRAL INTELLIGENCE	399,-
CRITICAL PATH	395,-
DRAGON'S LAIR	399,-
DRAGONS PHERE	329,-
DRAGON TALES	399,-
DREAMWEB	399,-
GABRIEL KNIGHT	395,-
GATEWAY II	395,-
GENESIA	399,-
GREAT NAVAL BATTLES 2	395,-
HAND OF FATE	449,-
HEIMDALL 2	399,-
HELL CAB	495,-
HORDE	399,-
INCA	449,-
IRON HELIX	299,-
JOURNEYMAN PROJECT	369,-
JURASSIC PARK	299,-
KINGS QUEST VI	449,-
LANDS OF LORE	449,-
LARRY VI	399,-
LOST EDEN	299,-
MANIAC MANSION II TALKIE	329,-
MAXIMUM OVERKILL	395,-
MEGARACE	329,-
MICROCOSM	495,-
MYST	545,-
OUTPOST	495,-
PATRICIAN	369,-
POLICE QUEST IV	349,-
RETURN TO ZORK	495,-
REUNION	399,-
SAGA OF ACES	449,-
SAM & MAX HIT THE ROAD	369,-
SECRET WEAPONS OF LUFTW.	369,-
SIM CITY	495,-
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	495,-
STRIKE COMMANDER	429,-
SYNDICATE PLUS	449,-
UFO	329,-
ULTIMA VIII – THE PAGAN	545,-
ULTIMA UNDERWORLD I+II	495,-
ULTIMA UNDERW./WING C. II	545,-
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	399,-
XANTH	399,-

ACTION REPLAY™

Tehoa kääntää ohjelmasi ympäri; Nyt parannetulla 2.0 käyttöjärjestelmällä

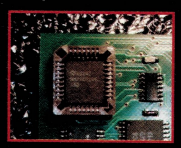
695.00

CHEAT-GENERAATTORI
Action Replay 2.0 sisältää neljä tehokasta cheatinlöytäjää, joka tutkivat muistin sisällön ja löytävät muistipaikat jotka ohjaavet elämien, ammuksien, jne. määrää. Itse asiassa kaikkea mitä voi laskea! Generaattorit kehittävät huijauskoodin, jolla saat itsesi kuolemattomaksi, lisää elämiä ja muuta vastaavaa. Huijauskoodit voi tallettaa ja syöttää uudelleen myohemmin. Valmiita huiputuskoodeja saa mukana disketillä.

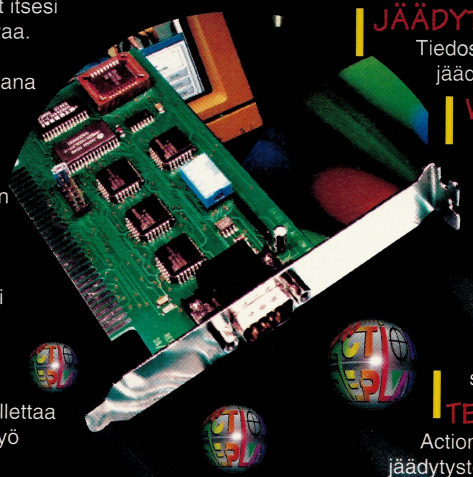
OHJELMAN-TALLETUS
Jäädytä ohjelma missä tahansa vaiheessa ja talleta muistin sisältö, myös yli yhden megatavun muistialueelta, disketille tai kovalevylle. Kun lataat ohjelman uudelleen, se jatkuu samasta kohdasta kuin mihin se loppui. Toimii hienosti, kun haluat tallettaa pelin vaikeassa kohdassa tai peleissä, joissa on tunnussanatalletus.

RUUDUNSIEPPAAJA
Action Replay jäädytysnapin painailuksella voit kaapata standardin VGA (320x200) ruudun ja tallettaa sen PCX-tiedostona. Action Replay 2.0 tukee myö SVGA näyttomoodeja.

HIDASTUS-TOIMINTO
Mahdollistaa pelaamisen omalla vauhdilla. Valitse nopeus välillä 10-100%.



Action Replay on helposti päivitettävä. Irroitettava ROM Käyttöjärjestelmä tekee päivityksestä helpon, kun uusia versioita kehitetään.



KONEKIELIMONITORI
Näyttää koko muistin sisällön jäädytetyssä tilassa. Muistin sisältöä voi tutkia hex-, tai disassembly-tilassa. Action Replay sisältää muistinetsimiskomennon, ja muistin sisällön voi myös printata.

JÄÄDYTTÄJÄN DOS KOMENTOJA
Tiedosto, formatointi, ja talletuskäskyt toimivat myos jäädytetyssä tilassa.

VIRUSTUNNISTIN
Tehokas viruksentunnistin etsii viruksia ja ilmoittaa käyttäjälle niiden löytymisestä, V2.0 tunnistaa nyt yhä enemmän eri viruksia.

HAKKERITOIMINTOJA
Monitorikeskeytys näyttää keskeytysvektoreiden sisällön ja pystyy tutkimaan yksittäisten keskeytysten toimintoja. Rekisterikäsky näyttää missä ohjelma oli kun se jäädytettiin. Grafiikkarekisterikäsky näyttää VGA rekisterin sisällön. Hakkerin unelma!

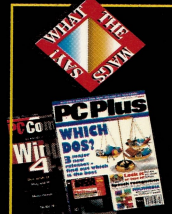
TEHOKAS "HARDWARE"
Action Replay on kehittynyt kortti jossa on voimakas jäädytystoiminto ja 1 Megatavu RAM muistia kortin toimintojen käyttämiseen. Tästä johtuen Action Replay käyttää alle 2K:a perusmuistia. V2.0 käyttää 386 käskykantaa ja on täten tehokkaampi.



Kustomoitu käteonsopiva jäädytys-, ja hidastustoimintokontrolleri.

COM 2001 OY
PL536
90101 OULU
FINLAND

Tilaa
Puhelimitse
0600-9-2001
Palvelemme
Ma-Pe 9-20, La 10-15
Fax. 981-337722
Hintaan lisätään toimituskulut 35 markkaa.
Puhelu maksaa 5,30/min + ppm.



PC:n Action Replay on kehittynyt, monitoiminen kortti jossa on enemmän toimintoja kuin voit heittää kepillä...kauniin yksinkertainen käyttää.
PC Power Tammikuu 94

PC versio on paras tähänmennessä valmistetuista, yhdistäen tehokasta koodinmurskausta mahtaviin pelitoimintoihin.
Video Game Shopper Tammikuu 94

Com pelit yoohoo...

Pari peliä päivässä pitää tylsät tyypit loitolla



Amiga & PC

1942: THE PACIFIC WAR	349,-	
ACES OF THE DEEP	349,-	
ACES OVER EUROPE	349,-	
ACROSS THE RHINE	329,-	
ALFRED CHICKEN	199,-	
ALIEN III	199,-	
ALIEN LEGACY		299,-
ALONE IN THE DARK 2		369,-
AMBERMOON	269,-	
ARCHON ULTRA		299,-
ARMOURED FIST		329,-
BART VS THE WORLD	239,-	
BATTLEDROME		349,-
BATTLETOADS	169,-	
BENEATH A STEEL SKY	269,-	299,-
BETRAYAL AT KRONDOR		349,-
BIOFORGE		359,-
BLOODNET		399,-
BODY BLOWS II	239,-	
BRETT HULL HOCKEY		299,-
CAMPAIGN II	269,-	299,-
CARRIERS AT WAR II		359,-
CHALLENGE OF THE FIVE REALMS		399,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 92/93	239,-	269,-
CHAOS ENGINE	239,-	269,-
CIVILIZATION	269,-	329,-
CIVILIZATION II		329,-
CLASSIC ADVENTURES		399,-
CLOCKWISER	169,-	199,-
CLUB FOOTBALL–THE MANAGER	239,-	269,-
COMBAT AIR PATROL	239,-	
COMBAT CLASSICS II		269,-
COOL SPOT	239,-	239,-
CYBERRACE		349,-



CYBERSPACE	269,-	299,-
DAEMONSGATE		239,-
DARK LEGIONS		359,-
DELTA V		399,-
DEMOMANIAC	199,-	
DENNIS	199,-	
D-DAY	269,-	299,-
DOOM		299,-
DRAGONSPHERE		299,-
DRACULA	239,-	299,-
DREAMWEB	269,-	299,-
DUNE II	239,-	269,-
DUNGEON MASTER II		299,-
ELDER SCROLLS		399,-
ELFMANIA	199,-	
ELITE II	239,-	299,-
EMPIRE SOCCER	239,-	269,-
EVASIVE ACTION	269,-	269,-



ComClubilainen on pelannut jo pitkään, kun muut saavat vasta vihiä!

Sisäpiirin jäseneksi pääset tilaamalla ComClub-lehden. Jäsenelle myönnetään numeroitu, henkilökohtainen jäsenkortti.

Liittymisetu 6 kk 99,-

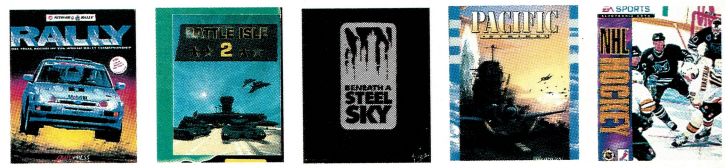
EXCELLENT GAMES– KOK.		299,-
F-1 (DOMARK)	199,-	
F-117A NIGHTHAWK	269,-	299,-
FALCON 3.0		329,-
FALCON 3.02/MIG-29		199,-
FALCON 3.0/FA-18 HORNET		199,-
FIFA SOCCER		349,-
FLIGHT SIMULATOR 5.0		349,-
FORMULA 1 GRAND PRIX II		329,-
FPS: BASEBALL		329,-
GENESIA	239,-	269,-
GREAT NAVAL BATTLES II		329,-
GUARDIAN	239,-	
GUNSHIP 2000	269,-	329,-
HARVESTER		349,-
HIRED GUNS	269,-	299,-
INDYCAR SPEEDWAY PACK		239,-
INDYCAR TRACK PACK		239,-
INTERNATIONAL ICE HOCKEY		239,-
IRON ANGEL		329,-
ISHAR III	269,-	299,-
JURASSIC PARK	199,-	269,-
KINGS QUEST VI	269,-	329,-
LAMBORGHINI	199,-	239,-
LANDS OF LORE	269,-	269,-
LEGEND OF KYRANDIA II		299,-
LEISURE SUIT LARRY VI		329,-
LORDS OF MIDNIGHT III		329,-
LORDS OF REALM		329,-
LOST VIKINGS	239,-	269,-
MAELSTROM	269,-	
MANCHESTER UNITED PREMIER LEAG	239,-	
MANIAC MANSION II		299,-
MECHWARRIOR II		329,-
MERCHANT PRINCE		329,-
METAL & LACE		329,-
MICRO MACHINES	239,-	269,-
MYSTER-X	239,-	
NHL HOCKEY		349,-
OUT TO LUNCH AGA	199,-	
OUTPOST		329,-
OVERLORD	269,-	269,-
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK		199,-
PATRICIAN	269,-	269,-
PAX IMPERIA		299,-
PERFECT GENERAL II		299,-
PERIHELION	269,-	
PINBALL FANTASIES	239,-	269,-
POLICE QUEST IV		329,-
PRIVATEER: RIGHTEOUS FIRE		199,-
RAIDEN	239,-	269,-
RAVENLOFT: STRADH'S POSSES.		329,-
RISE OF THE ROBOTS	269,-	299,-
RISE OF THE ROBOTS SVGA		329,-
RED HELL		299,-
RULES OF ENGAGEMENT II	269,-	349,-
SECOND SAMURAI	239,-	
SEEK & DESTROY	239,-	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	239,-	
SHATTERED LANDS		329,-
SID & AL'S INCREDIBLE TOONS		299,-
SID MEIER'S CIVIL WAR		329,-
SIERRA AWARD WINNERS		349,-
SIERRA SOCCER	199,-	
SIMON THE SORCERER	269,-	299,-
SKIDMARKS	239,-	
SPACE FEDERATION		329,-
SPACE HULK	299,-	329,-
SPACE LEGENDS	239,-	269,-
STAR TREK 25TH AGA	269,-	
STAR TREK II: JUDGEMENT RITES		329,-
STONEKEEP		329,-
SUBWAR 2050		329,-
SYNDICATE DATA	239,-	239,-
SYSTEM SHOCK		359,-
TACTICAL MANAGER	239,-	269,-
TERMINATOR II ARCADE	239,-	239,-
TERMINATOR: RAMPAGE		299,-
TIE FIGHTER		299,-
TOM AND JERRY II		269,-
TORNADO	269,-	329,-
TOTAL CARNAGE	199,-	239,-
TWILIGHT 2000	269,-	
ULTIMA VIII SPEECH PACK		199,-
ULTIMA UNDERWORLD II		329,-
UNIVERSE	269,-	299,-
UNNECESSARY ROUGHNESS		299,-
VICTORY AT SEA		359,-
WAR IN RUSSIA		329,-
WARLORDS II		329,-
WARLORDS II SCENARIO BUILD		239,-
WAYNE GRETZKY III		329,-
WAYNE GRETZKY GOLD		329,-
WEREWOLF: KA-50		299,-
WING COMMANDER ARMADA		359,-
WING COMMANDER III		359,-
WINGS OF GLORY		359,-
WORLD CUP 94	239,-	269,-
X-WING		299,-
X-WING DATA: B-WING		199,-
X-WING/IMPERIAL PURSUIT		199,-
ZOOL II	199,-	269,-

Amiga CD32

ALFRED CHICKEN	239,-	
ALIEN BREED/QWAK	239,-	
BEAVERS	199,-	
BATTLECHESS	269,-	
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	269,-	
BUBBA & STIX	239,-	
CANNON FODDER	239,-	
CHAOS ENGINE	239,-	
CHUCK ROCK II	239,-	
DEFENDER OF THE CROWN II	239,-	
DONK	269,-	
ELFMANIA	199,-	
ELITE II	269,-	
FIRE FORCE	269,-	
FIRE & ICE	199,-	
FURY OF THE FURRIES	239,-	
GLOBAL EFFECT	239,-	
GUNSHIP 2000	269,-	
HEIMDALL 2	299,-	
HUMANS I+II	269,-	
JURASSIC PARK	239,-	
K240	239,-	
LEGACY OF SORASIL	239,-	
LEMMINGS	199,-	
LIBERATION	299,-	
LOST VIKINGS	239,-	
LORD OF THE RINGS II	239,-	
LOTUS TRILOGY	239,-	
MANCHESTER UNITED	239,-	
MEAN ARENAS	269,-	
MICROCOSMOS	449,-	
MORPH	239,-	
MYTH	149,-	
OVERKILL & LUNAR C	239,-	
PINBALL FANTASIES	269,-	
PIRATES GOLD	269,-	
PREMIERE	149,-	
PROJECT-X/F-17 CHALLENGE	239,-	
SEEK AND DESTROY	239,-	
SENSIBLE SOCCER	239,-	
SIMON THE SORCERER	239,-	
SKIDMARKS	239,-	
SUPER METHANE BROTHERS	239,-	
SUPER PUTTY	149,-	
SYNDICATE	299,-	
TROLLS	239,-	
TOTAL CARNAGE	239,-	
TURRICAN III	239,-	
ULTIMATE BODY BLOWS	239,-	
URIDIUM II	239,-	
ZOOL II	239,-	



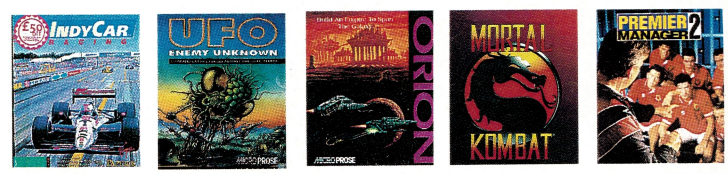
LIBERATION **239/299** | SETTLERS **269/299** | ELDER SCROLLS **–/329** | APOCALYPSE **269/–** | LEGACY OF SORASIL **199/–**



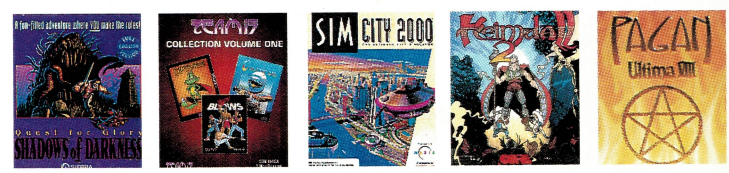
RALLY **269/269** | BATTLE ISLE II **269/299** | BENEATH A STEEL SKY **269/299** | PACIFIC STRIKE **–/359** | NHL HOCKEY **269/329**



F-14 FLEET DEFENDER **–/349** | AWARD WINNERS 2 **239/269** | SEAWOLF **–/329** | CANNON FODDER **239/269** | GABRIEL KNIGHT **–/329**



INDYCAR RACING **–/329** | U.F.O. **269/329** | MASTERS OF ORION **–/329** | MORTAL KOMBAT **239/269** | PREMIER MANAGER II **199/269**



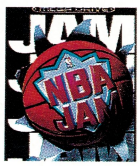
QUEST FOR GLORY IV **–/329** | TEAM 17 KOKOELMA **239/–** | SIM CITY 2000 **–/299** | HEIMDALL 2 **269/–** | ULTIMA VIII – THE PAGAN **–/349**

Megadrive

AERO THE ACROBAT 449,-	JURASSIC PARK 449,-	PGA EUROPEAN TOUR 449,-
ANOTHER WORLD 2 CD 495,-	KICK OFF 3 449,-	PIRATES GOLD 495,-
ART OF FIGHTING 495,-	LETHAL ENFORCES 595,-	REN & STIMPY 449,-
BARKLEY SHUT UP & JAM 449,-	LOST VIKINGS 399,-	RICE OF THE DRAGON CD USA . 495,-
BUBBA'N'STIX 449,-	LOTUS II 429,-	ROCK'N' ROLL RACING 449,-
CASTLEVANIA 449,-	MEGARACE CD 399,-	SENSIBLE SOCCER 429,-
CHAOS ENGINE 449,-	MICRO MACHINES 429,-	SHINOBI III 429,-
COSMIC SPACEHEAD 429,-	MONKEY ISLAND CD USA 495,-	SILPHEED CD 495,-
DARKSEED CDUS 495,-	MORTAL KOMBAT 495,-	SONIC CD 495,-
DUNE CD 495,-	MORTAL KOMBAT CD 495,-	SPLATTERHOUSE III 469,-
F-1 (DOMARK) 469,-	MUTANT LEAGUE HOCKEY 449,-	STREET FIGHTER II 595,-
HURRIGANES 449,-	NBA 94 SHOWDOWN 495,-	STREET OF RAGE III 495,-
JAMES POND III 299,-	NHL HOCKEY 94 449,-	SUB-TERRANIA 449,-
JAMMIT 449,-	NHL HOCKEY 94 CD 495,-	THE HULK 449,-
JOHN MADDEN 94 449,-	NHL HOCKEY 95 495,-	VIRTUA RACING 649,-
JUNGLE BOOK 495,-	NIGEL MANSELL 449,-	WILLY BEAMISH CD USA 495,-
JUNGLE STRIKE 469,-	NORMY'S BEACH BABES 449,-	ZOOL 299,-



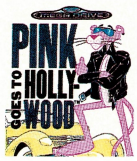
SONIC III
545,-



NBA JAM
495,-



FIFA SOCCER
495,-

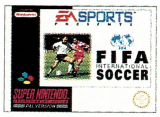


PINK PANTHER
469,-



WORLD CUP USA 94
449,-

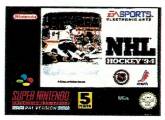
Super Nintendo



FIFA SOCCER **495,-**



MEGAMAN X **545,-**



NHL HOCKEY 94 **495,-**



CLAYFIGHTER **495,-**



NBA JAM **595,-**

ALIEN VS. PREDATOR 495,-	JOHN MADDEN 94 PAL 495,-	SONIC BLASTMAN II 595,-
BRETT HULL HOCKEY 545,-	JUNGLE BOOK 545,-	SPEED RACER 545,-
BUGS BUNNY: RABBIT RAMP. ... 495,-	JURASSIC PARK 545,-	SPEEDY GONZALES 495,-
CHAOS ENGINE PAL 545,-	KING OF DRAGONS 545,-	SIDE POCKET 495,-
CLAYMATES 495,-	LEMMINGS 2 545,-	SOCCER KID 495,-
DESERT FIGHTER 545,-	METAL MARINES 545,-	STAR TREK NEXT GENERATION . 545,-
EEK THE CAT 545,-	MICKEY'S TOON TOWN AD. 545,-	SUPER MARIO ALLSTARS 545,-
EQUINOX PAL 495,-	MORTAL KOMBAT PAL 595,-	SUPER METROID 545,-
EYE OF BEHOLDER 495,-	PINBALL DREAMS 495,-	TURTLES V 545,-
F-1 POLE POSITION 545,-	RAINBOW BELL ADVENTURES ... 545,-	ULTIMA VI 545,-
FLASHBACK 495,-	ROCK'N ROLL RACING PAL 495,-	WOLFENSTEIN 3D 545,-
FLINTSTONES 545,-	SECRET OF MANA 595,-	WORLD CUP 94 545,-
ITCHY & SCRATCHY 495,-	SENSIBLE SOCCER 545,-	ZOMBIES ATE MY NEIGH. 545,-
JAMMIT 545,-	SKYBLAZER PAL 445,-	ZOOL PAL 495,-

Gameboy



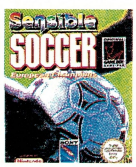
ZELDA
279,-



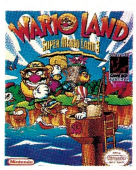
SIMPSONS III
279,-



MEGA MAN IV
299,-



SENSIBLE SOCCER
279,-



SUPER MARIOLAND III
299,-

ALFRED CHICKEN 279,-	JURASSIC PARK 279,-	SUPER MARIOLAND II 289,-
BATTLETOADS II 259,-	KIRBY'S PINBALL 279,-	TAZMANIA II 279,-
BRAM STOKERS DRACULA 259,-	LAWNMOWER MAN 279,-	TETRIS II 279,-
COOL SPOT 279,-	METAL MASTERS 279,-	TINY TOONS II 279,-
DAFFY DUCK 279,-	MORTAL KOMBAT 299,-	TITUS THE FOX 249,-
DENNIS THE MENACE 259,-	NBA JAM 279,-	TOM & JERRY II 279,-
F-1 POLE POSITION 269,-	NIGEL MANSELL 259,-	TURTLES III 279,-
FINAL FANTASY LEGEND III 329,-	PINBALL DREAMS 269,-	ULTIMA RUNES II 299,-
JAMES POND 259,-	PREHISTORIK MAN 279,-	WORLD CUP 94 279,-
JETSONS 249,-	ROAD RASH 269,-	WWF III 249,-
JIMMY CONNOR'S TENNIS 279,-	SENSIBLE SOCCER 279,-	YOGI BEAR 279,-
JUNGLE BOOK 279,-	SPIDERMAN AND X-MEN 279,-	ZOOL 279,-



DUCK TALES II
449,-



FINAL FIGHT
449,-



JURASSIC PARK
399,-



ALFRED CHICKEN
399,-



RESCUE RANGERS II
449,-

Nintendo

ADDAMS FAMILY 389,-	FELIX THE CAT 395,-	PARASOL STARS 389,-
ALADDIN 399,-	FERRARI GRAND PRIX 369,-	RESCUE RANGERS II 449,-
ALIEN III 399,-	FIRE'N' ICE 349,-	SIMPSONS II 349,-
ARIEL – LITTLE MERMAID 399,-	FLINTSTONES 429,-	SMASH TV 349,-
BARBIE 399,-	GEORGE FOREMAN BOXING 389,-	SPIDERMAN & SINISTER SIX 345,-
BATMAN RETURNS 445,-	HOOK 345,-	STAR TREK NEXT GENERATION . 389,-
BUBBLE BOBBLE II 399,-	JETSONS 489,-	SUPER TURRICAN 345,-
F117A STEALTH FIGHTER 395,-	JIMMY CONNOR TENNIS 399,-	TALE SPIN 349,-
	JUNGLE BOOK 449,-	TERMINATOR 398,-
	KICK OFF 299,-	TINY TOONS 429,-
	LITTLE NEMO: DREAM MASTER 389,-	TINY TOONS CARTOON WORK. .. 454,-
	MEGAMAN V 449,-	TURTLES III 399,-
	MEGAMAN VI 449,-	WWF III – KING OF RING 454,-
	MISSION IMPOSSIBLE 199,-	YOUNG INDIANA JONES 454,-

Toimitusehdot: Joitakin ilmoituksessa mainittuja 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 postimyynti-hintoja, joihin lisätään toimituskuluja 30–50 markkaa. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

Pelit kiertoon, Call Com 0600-9-2001

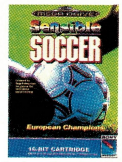
Vanha peli on vaihdossa rahaa! Paljonko? Soita vaihtopörssiin 0600-9-2001. Kerromme vanhan pelisi hinnan heti. Samalla saat tietää edullisista vaihtopeleistämme.

CallCom 0600-9-2001 vain 5,30/min.+ppm!

Revi pelistä huumoria, älä parhaita pelihousujasi!

SONY IMAGESOFT





SENSIBLE SOCCER
MD **395**/SN **449**



CLIFFHANGER
MD **395**/SN **449,-**



WIZ'N'LIZ
MD **395**

Com 2001 Oy:n tuotekuvasto toimitetaan tilauksen tehneille.

Vain originaalissa on manuaali.

Com 2001 981-33 66 44

PL 536, 90101 Oulu

Palvelemme ma–pe 9–20, la 10–15



* **ComClubin liittymisetu 6 kk 99,-, jonka jälkeen tilaus jatkuu säästötilauksena 249,-/v.**

SUOMEN SUORAMARKKINOINTILIITTO REILUN PELIN JÄSEN SSML

Com 2001 Oy:llä on Suomen Suoramarkkinointiliiton myöntämä Reilun Pelin Jäsen-merkki. SSML edellyttää markkinoinnilta:
- lain ja hyvien tapojen noudattamista
- rehellisyyttä ja totuudenmukaisuutta.

Com 2001 Oy lupaa.

Liity ComClubiin! 6 kk:n liittymisetu 99,-!!!

Saat
– 12 x v. jäsenlehden
– 4 x v. kuvaston
– maahantuojan alennukset
Com 2001 Oy:n tuotteista ym...

VISA
EUROCARD
MasterCard
OK

☐ Liityn ComClubin jäseneksi 6 kk **99,-***

Omistan ☐ Amiga, ☐ PC, ☐ Super Nintendo, ☐ Megadrive, ☐ Gameboy, ☐ Nintendo

☐ Tilaan seuraavat tuotteet (muista mainita laite)

Toimitus postiennakolla tai jos haluat maksaa Visa-, OK-, Eurocard- tai Mastercard -korteilla, täytä numero- ja voimassaolokentät

Voimassa

Tilaaja: .....

Osoite: .....

Postinro: ..... Postitoimipaikka: .....

Puhelin: ..... Allekirjoitus: .....
(alle 18 vuotta holhoojan allekirjoitus)

Postita tilaus jo tänään

Vastaanottaja maksaa postimaksun

COM 2001
PL 536
90101 OULU
PUH. 981-336644
FAX 981-337722

Vastauslähetys
90100/537

MB9406

PELI UUTISET

Koonnut Tuija Lindén



IBM käynnisti *Leonardo da Vinci* -kilpailun

NYT PELEJÄ TEKEMÄÄN!

IBM käynnisti 26. huhtikuuta kilpailun "Voita PC kyvyilläsi". Kilpailu alkaa samaan aikaan Suomessa, Ruotsissa, Norjassa ja Tanskassa. Tarkoituksena on etsiä uusia, luovia henkilöitä ja samalla tapoja tietokoneen käyttöön.



Kilpailussa on viisi sarjaa: multimedia, ohjelmointi, essee eli analyysi teknologian merkityksestä ihmisille, iskulause 7 sanalla: miksi on vaikea elää ilman PC:tä kotona, sekä freestyle eli tee tietokoneella aivan mitä tahansa.

IBM itse suosittelee ohjelmointisarjaa, jos teet oman pelin, mutta miksei peli voisi osallistua myös multimedia-sarjaan.

Palkintojen yhteisarvo on noin puoli miljoonaa markkaa, esimerkiksi kunkin sarjan voittaja saa PC:n ja ohjelmistoja, yhteisarvoltaan noin 50 000 markkaa. Koko kilpailun voittaja saa lisäksi 25 000 markan lahjakortin ohjelmiston hankintaan.

Kilpailutyöt pitää tehdä PC:llä ja viimeinen ilmoittautumispäivä on 1.8.94. Lisätietoja saa IBM:n numerosta (90) 459 6900.

Sari Alho

Commodore konkurssiin

Commodore International, Commodore Electronics, Commodore Ranska, Espanja ja Belgia ovat tehneet konkurssin. Mitä tämä merkitsee, on vaikea sanoa, koska Commodoreen kuuluu yhteensä noin 35 eri yritystä, joista viisi on konkurssissa. Commodore UK, Saksa, Italia, Skandinavia ja Kanada jatkavat bisneksen tekoa toistaiseksi.

Commodoren rippeitä, eli lähinnä Amiga 1200:aa ja CD-32:ta on havittelemassa ainakin "suuri aasialainen firma", joka Internetin veikkailujen mukaan on Samsung. Myös englantilainen Amstrad on huhujen mukaan ostamassa jäänteitä, mutta korostaa, että ei suinkaan yksin.

Lehden painoon mennessä ei vielä saatu varmistusta siitä, kuka Commodoren on ostanut, eikä liioin siitä, mitä tästä eteenpäin.

Bloodhouse + Team 17

Bloodhouse pääsi sopimukseen Team 17:n kanssa uusien Amiga-peliensä levityksestä. Ensimmäinen Team 17:n kautta julkaistava peli on **Super Stardust** Amiga 1200:lle.

Team 17 on tunnettu loistavista Amiga-peleistään ja Bloodhouselle tilaisuus on todella hieno. Molemmat osapuolet tuntuivat ainakin vielä Lontoon ECTS-messuilla olevan hyvin tyytyväisiä sopimukseensa.

The 7th Guest jatkuu pelillä The 11th Hour.



BBS 120 5757 varattu?

Tyyt, tyyt, tyyt. Tuttu ääni verotoimistoon soittajille ja nyt myös PelitBBS:ään yrittäjille. Valitettavasti, PelitBBS:n numero on hyvin ruuhkainen: linjoja on neljä ja soittajia päivässä jopa 500. Kun lisäksi suuri joukko irtonumero-ostajia yrittää epätoivoisesti (ja tietysti onnistumatta) päästä sisään, linja ruuhkaantuu entisestään.

Kerrattakoon vielä, että PelitBBS on ainoastaan lehden tilaajien käytössä ja vasta sitten, kun olet saanut ensimmäisen lehtesi ja maksanut laskun. Sitä ennen on turha yrittää.

PelitBBS on Helsingin Puhelinyhdistyksen alueella, ja HPY kehittää hurjaa vauhtia tekniikkaansa. Niinpä jos linjat ovat hyvin ruuhkaisia, kuuluu nauhoitettu tiedotus "Numero ei ole käytössä" tai ns. tilulii-ääni, eli puhelin ei edes yritä yhdistää. Odottele silloin tunti pari ja yritä uudelleen. Onnea yrityksille, koko ajan joku pääsee sisään!

Megazonen puhelinnumero väärin

Pelit-lehdessä 3/94 oli lipsahtanut Turun Megazonen puhelinnumeroon painovirhe. Oikea numero on (921) 250 001 ja osoite Kristiinankatu 8.



Wing Commander Armada tarjoaa ainakin modeemipelin.



Segan Genesikselle oma kaapelikanava

Sega on perustanut Yhdysvaltoihin oman kaapelikanavan, joka käyttää Genesiksen pelien jakeluun olemassaolevaa tv-kaapeliverkostoa. Sega Cable Channel on kanava tv-kanavien joukossa, mutta tv:n asemesta antennipistoke kytketään sovittimeen, joka kytketään edelleen Sega Genesis -pelikonsoliin. Kanava tarjoaa samanaikaisesti 50 peliä, joista pelaaja voi ladata minkä tahansa Genesikseensä. Pelit vaihtuvat aika ajoin. Jos pelaaja haluaa jatkaa kanavalta putoavan pelin pelaamista, hänen on ostettava se kaupasta. Kanavan pelit eivät myöskään välttämättä sisällä kaikkia tasoja.

Kanavan käyttömaksu on noin 50 dollaria (250–300 mk) kuukaudessa. Tilaajan vanhemmat voivat asettaa kanavalle myös ikärajoituksen, jolloin kanavan kautta ei voi ladata kuin esimerkiksi alle 13-vuotiaille sallittuja pelejä.

Segan teettämän markkinatutkimuksen mukaan noin puolet Nintendon omistajista ostaa Sega Genesiksen, jos Sega Cable Channel ulottuu heidän kotiinsa. Vastaavasti puolet Genesiksen omistajista hankkinee itselleen kanavan käyttöoikeuden, mikäli sitä heille tarjotaan.

Jyrki J.J. Kasvi

Virgin + Disney Seuraavaksi The Lion King

Virgin onnistui loistavasti kääntämään Disneyn piirrosfilmin **Aladdinin** pelattavaan muotoon Megadrivelle, minkä ansiosta Virginin ja Disneyn yhteistyö jatkuu edelleen. Aladdin käännetään nyt myös PC:lle ja A1200:lle (lokakuussa) ja seuraava projekti **The Lion King** on jo alkanut.

The Lion King on Disneyn uusin piirrosfilmi, joka tullee Jenkeissä teattereihin ensi jouluksi. Tarina kertoo Simba-leijonanpennusta, josta kasvaa vähitellen vastuuntuntoinen, vaarat ja haasteet hyväksyvä aikuinen leijona ja joka oppii siinä sivussa luopumaan kuninkaallisesta huolettomasta elämästään.

Peli seuraa elokuvan juonta ja ilmestyy PC:lle ja A1200:lle lokakuussa.

NHL Amigalle

Kauan odotettu Amigan NHL Hockey on sittenkin ilmestymässä, mutta ei suinkaan Electronic Artsilta vaan Oceanilta. EA myi nimittäin joidenkin peliensä SNES- ja Amiga-versioiden oikeudet Oceanille ja tähän ryppääseen kuuluu myös NHL Hockey.

Peliä voi odotella joulumarkkinoille.

Robottitaistelu



Do the Hype!

Varsinainen hype-tuote on jo pitkään ollut Miragen **Rise of the Robots**, joka vieläkään ei tietysti ole valmis. Nyt sen on määrä ilmestyä lokakuussa ja kaikille mahdollisille, todella kaikille mahdollisille formaateille.

Mirage solmi Time Warnerin kanssa miljoonan dollarin sopimuksen, josta 100 prosenttia pistetään pelin markkinointiin ympäri maailmaa.

Rise of the Robots on robottimätkintä, jonka grafiikka on tappavan hyvää englantilaisen lehdistön mukaan. Kieltämättä robotit ovat hyvännäköisiä ja hyvin animoituja, mutta peli on silti perusmätkintää. Joka muuten on myynyt uskomattoman hyvin ympäri maailmaa esimerkiksi Streetfighter kakkosen muodossa.

Eliten tarina jatkuu

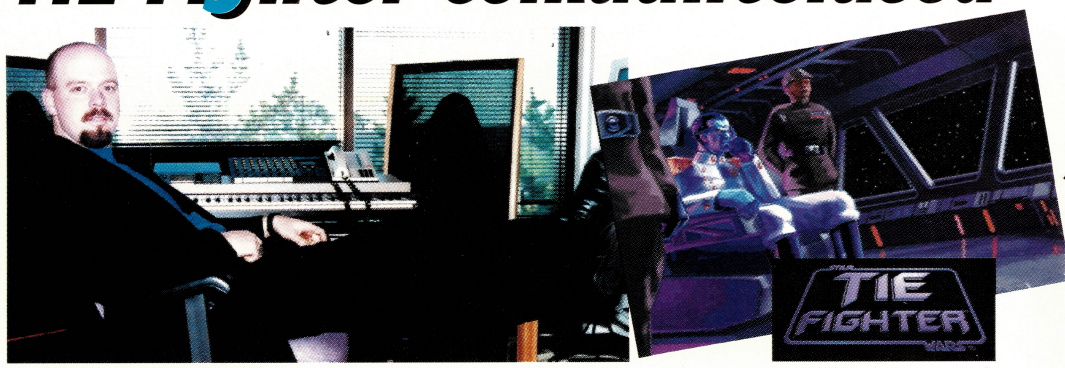
Elite kakkosen huikean menestyksen myötä David Braben ja Gametek jatkavat sarjaa syksyllä. **Frontier – The First Encounter** käyttää samaa ohjelmarunkoa kuin Elite II, mutta on monimutkaisempi ja enemmän Frontierin laajennus kuin aivan uusi peli.

Eikä tässä kaikki, David Braben on nimittäin perustanut firman nimeltä Frontier Development Ltd, joka keskittyy uusiin Frontier-projekteihin.

Frontier – The First Encounter ilmestyy PC:lle ja CD-ROMille lokakuussa, Amiga-versio tulee myöhemmin.

PELI UUTISET

TIE Fighter esikuuntelussa



Peter McConnell LucasArtsin musiikkiosastolta säveltäjän työasennosta yllätettynä.

Jos jokin tuntuu joskus turhalta niin pelien taustamusiikki. Yleensähän pelistä saa ensimmäiseksi etsiä käsiinsä namiskat, joilla muzakin saa pois päältä – ja pois kiintolevyltä tilaa syömästä. LucasArtsin kesäkuussa ilmestyvä TIE Fighter tekee tässä suhteessa kuitenkin säännön vahvistavan poikkeuksen. Ennakkovilkaisun ohella minulle tarjoutui Lucasilla vieraillessa mahdollisuus myös esikuunnella tämä kaivattu Star Wars -uutuus. Enkä ollut uskoa korviani.

LucasArtsin musiikkiosastolla (heillä tosiaan on sellainen) sain tavata **Peter McConnellin**, joka on kuluttanut viime talven säveltämällä Imperiumin avaruuspiloteille mieltä ylentävää musiikkia, joka saa heidät riemurinnoin kapuamaan myös savikiekoiksi kutsuttujen TIE-hävittäjiensä ohjaimiin ja X-Wing-pilotti Skynirvin tähtäimiin. Tai kuten Peter itse sanoo: "Eivät imperiumin sotilaat ole pahoja vaan tavallisia nuoria ihmisiä, kunnon patrioottoja. He uskovat olevansa oikealla asialla, puolustavansa lakia ja järjestystä terroristien X-Wing-hävittäjien iskuja vastaan."

Mutta eivätkö imperiumin väitteet kapinallisten terrorismista ole kuitenkin valhetta? "Ovat toki", Peter McConnell vastaa. "Juuri tämän kaiken alla piilevän valheellisuuden vihjaaminen on ollut TIE Fighterin musiikin säveltämisessä haastavinta. Semminkin, kun musiikin pitää kaikesta huolimatta kuulostaa ensisijaisesti Star Warsilta."

Ainakin musiikin Star Wars -hengen suhteen Peter McConnell on onnistunut. Jos en olisi tiennyt ennakkoon, että TIE Fighteriin on nimenomaan sävelletty oma musiikkinsa, olisin voinut vannoa kuulemieni näytteiden olleen kotoisin jostain Star Wars -trilogian elokuvasta. Semminkin kun TIE Fighter hyödyntää LucasArtsin patentoimaa iMUSE-tekniikkaa, jonka ansiosta MIDI-musiikki seuraa pelin tapahtumia kuin elokuvan soundtrack ikään. Samaa tekniikkaa on hyödynnetty aiemmin esimerkiksi Sam & Max Hit the Road -pelissä.

TIE Fighterhan on kesäkuussa ilmestyvä X-Wing-tyyppinen simulaattori, jossa ensimmäisen kerran pääsee lentämään Imperiumin puolella pomona itse Darth Vader.

Jyrki J.J. Kasvi

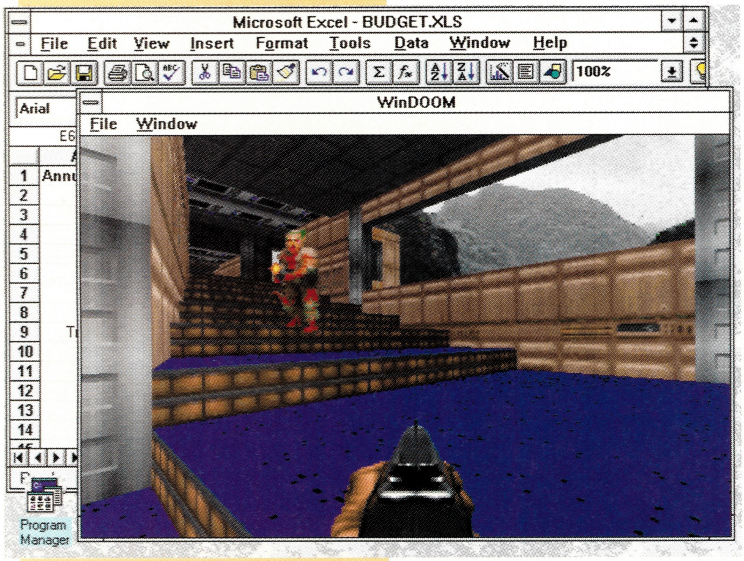
PS. Vaikka kukaan LucasArtsilla ei asiaa vielä tunnusta, rivien välistä saattoi ymmärtää, että Millenium Falcon löytyy jostain tulevasta X-Wingin tai TIE Fighterin laajennuksesta.

Peli-Oscarit jaettiin

ECTS-messujen yhteydessä jaettiin taas viime vuoden parhaiden tuotosten palkinnot Regent Hotelissa pidetyssä gaalassa.

Palkinnot menivät seuraaville:
- Paras käsikonsolipeli: **Zelda IV**
- Paras CD-peli: **Rebel Assault**
- Parhaan innovaation tehnyt firma: **ID Software**
- Originaalein peli: **Syndicate**
- Vuoden luovin firma: **LucasArts**
- Vuoden tietokonepeli: **Doom**
- Vuoden konsolipeli: **Aladdin**
- Vuoden paras peli (mukaanlukien käsikonsoli-, konsoli- ja tietokonepelit): **Doom**
- Vuoden softajulkaisija: **Virgin**

Lisäksi eri maat valitsivat omia Vuoden parhaita pelejään. Skandinavian paras peli on ruotsalaisen High Scoren lukijoiden äänestämä **SimCity 2000.** Japanissa voitti **X-Wing** (niin kuin meilläkin), Yhdysvalloissa **Samauri Showdown**, Italiassa **Mortal Kombat**, Saksassa **Streetfighter II Turbo**, Ranskassa **Zelda Links Awakening** ja Saksassa **Syndicate**. Äänestykset olivat siis lehtien järjestämiä.



Vuoden peli Doom pyörii nyt jo Windowsissa ja julkaistaan tänä vuonna.

Uusi kotikoneiden käyttöjärjestelmä: Chicago

Microsoft Chicago on 32-bittinen graafinen käyttöjärjestelmä, joka Microsoftin mukaan korvaa nykyiset MS-DOS-, Windows 3.1- ja Windows for Workgroups -käyttöjärjestelmät. Tiedossa on parempaa moniajoa, intuitiivisempi käyttöliittymä ja luotettavampi kokonaisuus kuin nykyiset DOS + Windows -yhdistelmät.

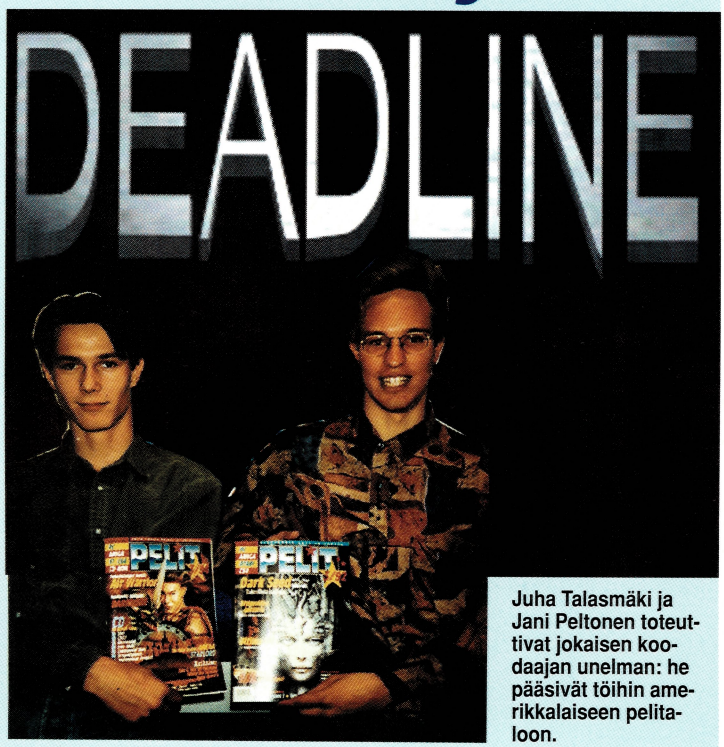
Chicago on suunniteltu kotikäyttäjiä silmälläpitäen ja tulee vaikuttamaan ratkaisevasti siihen, miltä pelit ja muut viihdeohjelmat näyttävät tulevaisuudessa. Microsoft lupaa kuitenkin nykyisten Windows- ja DOS-pohjaisten ohjelmien olevan yhteensopivia Chicagon kanssa.

Chicago julkaistaan vuoden jälkimmäisellä puoliskolla. Palaamme asiaan.

Suomalainen Tuhkimo-tarina?

Cyberdreams palkkasi Deadlinen koodaajat

●● Meidän poikia onnisti: 19-vuotias Juha Talasmäki ja 20-vuotias Jani Peltonen lähtivät toukokuun lopulla Kaliforniaan töihin. Eikä mihin tahansa töihin, he menivät koodaamaan Cyberdreamsin seuraavaa peliä!



Juha Talasmäki ja Jani Peltonen toteuttivat jokaisen koodaajan unelman: he pääsivät töihin amerikkalaiseen pelitaloon.

Kaikki alkoi siitä, kun isä lampun osti, toisin sanoen Juha osti PC:n vuosi sitten ja alkoi koodata pelejä. Ensimmäinen teos oli Deadline (Pelit 1/94), jota lähdettiin kauppaamaan syksyn ECTS-messuille Englantiin viime vuonna.

"Meillä oli itse asiassa sopimus aika lähellä erään pelifirman kanssa, mutta päätettiin vielä kuitenkin kysellä Cyberdreamsiltä, olisivatko he kiinnostuneita Deadlinestä. He olivat ja pyysivät lähettämään uusimman version", kertoo Juha.

Demo lähti sekä Englantiin että Jenkkeihin, mutta jälkeen päin selvisi, että Deadline pelinä ei sinänsä kiinnostanut, vaan Cyberdreamsiä kiinnosti ohjelmarunko eli engine.

Kaupat tuli

Cyberdreams halusi Janin ja Juhan Englantiin helmikuussa ja he lähtivätkin siinä uskossa, että Deadlinestä tuli kaupat. "Pari minuuttia puhuttiin Deadlinestä, mutta sitten Cyberdreamsin pomo **Patrick Ketchum** alkoi puhua jostain uudesta pelistä nimeltä **Hunters of Ralk**. Silloin sovittiin, että voisimme lähteä mukaan tekemään sitä, mutta siinä kaikki", kertoo Jani.

Viikon päästä tuli Janille kutsu lähteä Jenkkeihin tapaamaan muita Cyberdreamsin ohjelmoijia ja vakuuttamaan heidät siitä, että koodaustaitoa löytyy. Toukokuun alussa kummatkin pojat allekirjoittivat vuoden työsopimukset.

Uusi roolipelimaailma

Hunters of Ralk on Advanced Dungeons & Dragons -pelien isän **Gary Gygaxin** uusin maailma. Gygax on Ketchumin hyvä kaveri, ja sitä kautta saatu Cyberdreamsin leipiin.

Hunters of Ralk aloittaa uuden roolipelisarjan, joka ei tule muistuttamaan TSR:n ja SSI:n yhteistyössä tekemiä Kultalaatikkopelejä. TSR on AD&D:n lautapeliversioiden tekijäfirma. Pelistä koodataan kolmiulotteinen, pelaajan omin silmin nähty seikkailu, joka ei ole vuoropohjainen. Peli myös tapahtuu muuallakin kuin luolastoissa, ulkomaisemia on mukana runsaasti.

Pelintekoon osallistuu Cyberdreamsiltä kolme ihmistä Janin ja Juhan lisäksi, pelin grafiikka tulee talon ulkopuolelta. Pohjana on 1500-sivuinen Gygaxin käsikirjoitus, joten ensimmäinen kuukausi menee varsin tarkkaan lukemiseen. "Tarina tuntui mielenkiintoiselta näkemäni lyhennelmän perusteella", vakuuttaa Jani.

Pelin engine ja yleensä koodaaminen kokonaisuudessaan käyttäjäliityntää myöten on poikien vastuulla. Entäpä jos Hunters of Ralk ei valmistu vuoden sisällä? "Meiltä häipyy aikamoinen bonus, mutta ei kai muuta", toteaa Jani.

Deadline oli pakko haudata ainakin toistaiseksi, mikä suretaa poikia. Mikä taas ilahduttaa on se, että Hunters of Ralk kakkosesta on jo vihjailtu...

Tuija Linden

Skenaarioita SimCityyn

Maxisin SimCity 2000 kieppui Englannin myyntilistojen kärjessä 8 viikkoa. Tästä rohkaistuneena amerikkalainen Maxis avasi oman Euroopan-toimistonsa Lontooseen.

Nyt SimCity 2000:een on tulossa skenaariolevykkeitä sekä PC:lle että Macille. Ensimmäisen nimi on **Volume 1: Great Disasters** ja se keskittyy 10 amerikkalaisen kaupungin kokemiin kuvitteellisiin luonnonmullistuksiin. Tehtävänä on tietysti rakentaa kaupunki kukoistavaksi sen raunioiduttua.

Mukana on esimerkiksi Chicago marraskuussa 1999, kun teollisuussaasteet tekevät kaupungista asumiskelvottoman, Malibu, Kalifornia marraskuussa 1993, kun tulipalot riehuvat kukkuloilla, Manhattan lokakuussa 2007, kun ydinvoimalan tuhoutuminen uhkaa ja niin edelleen.

Skenaariodiskit vaativat tietysti alkuperäisen SimCity 2000:n.



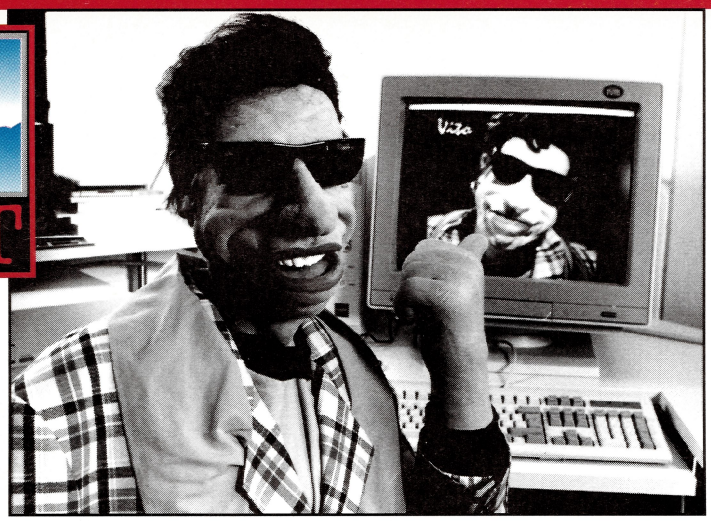
Seuraavaksi Simsademetsä

Mikään uutinen ei tietenkään ole se, että Maxis jatkaa loputtomiin Sim-sarjaansa. Nyt on vuorossa sademetsän pelastusta pahoilta hampurilaisketjuilta pelissä **SimRainforest.**

Vain CD-ROMilla ilmestyvä SimRainforest panee pelaajan miettimään teollisen kehityksen ja luonnon yhteensopivuutta, ja pelastamaan molemmat.

SimRainforestin tekee lontoolainen Intelligent Games ja se ilmestyy jouluksi.

PELI UUTISET



Vito alkaa juontaa peräti kahta omaa ohjelmaa MTV3:ssa kesäkuun lopulla. *Game Overissa* katsojat pääsevät puhelimen avulla pelaamaan CD-I:n pelejä. *Viton vieras* puolestaan on julkkishaastatteluja kieli poskella.

Simon II tulossa

Kuten arvata saattoi, Simon The Sorcerer saa jatkoa. Sordid on vapautunut Helvetistä haamuna ja vannoo apurinsa Runtin kanssa kostoa Simonille. Simon joutuu taas heitetyksi tuohon ihmeelliseen, ykkösestä tuttuun maailmaan.

Adventure Soft on parantanut käyttäjäliityntää, eli korvannut verbit ikoneilla. Lisäksi porukka on tunkenut peliin satoja digitoituja ääniefektejä ja parantunut grafiikkaa entisestään.

Simon kakkosen lisäksi ykkösestä on tulossa CD-versiot PC:lle ja CD-32:lle. Versioissa on pari tuntia puhetta, digitoidut ääniefektit ja kokonaan uusittu musiikki.

Simon II ilmestyy myöhemmin tänä vuonna PC:lle, Amigalle, A1200:lle, CD-32:lle ja CD-ROMille.

PELAA PELISI TV:SSÄ

GamePlayer TV on AI-Techin uusi kortti, joka mahdollistaa PC-pelien yhtäaikaisen pelaamisen TV:n ja monitorin kautta, niiden videonauhoittamisen ja kavereille brassailun. Kortti tukee kaikkia Adlib- ja Sound Blaster -yhteensopivia äänikortteja, joten äänenkin nauhoittaminen onnistuu, monona tosin.

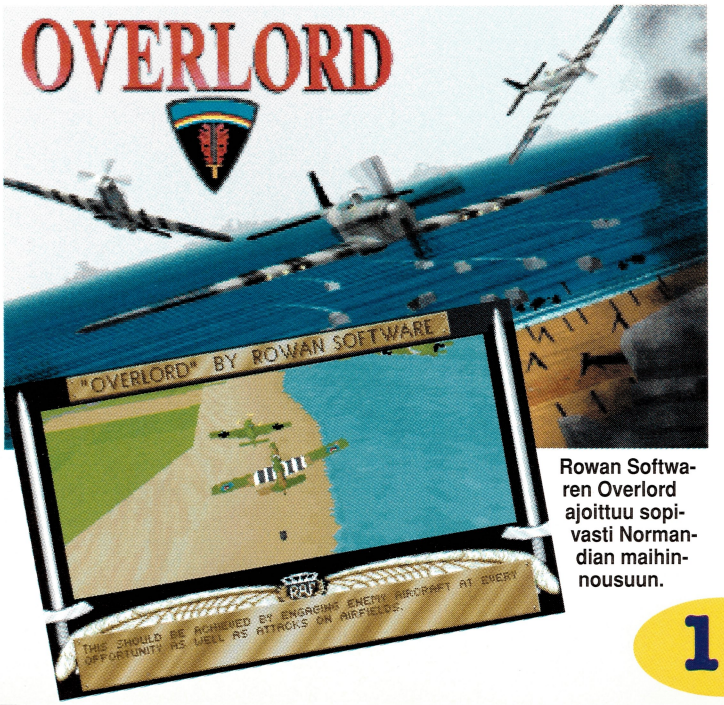
Kortin hinta on noin 2400 markkaa ja sitä tuo maahan Zunami Oy, puh. (931) 2236 598.

Action Replay PC:lle

Lopultakin PC on saanut oman Action Replaynsä. PC:n AR on pieni 8-bittinen kortti, johon liitetään hiirtä muistuttava nappi.

PC:n Action Replay toimii kuten muutkin Replayt: sillä voi etsiä cheatejä, pysäyttää pelin ja tallentaa sen, kaapata kuvia ja etsiä viruksia.

Action Replaytä myy hintaan 695 markkaa Com 2001, puh. (981) 336 644.



Rowan Softwaren Overlord ajoittuu sopivasti Normandian maihinnousuun.

Messuilta lyhyesti

- Steven Spielbergin ja LucasArtsin yhteistyön **The Digin** juoni on pistetty kokonaan uusiksi. Alunperinhän juonena piti olla Spielbergin valmis televisioelokuvakäsikirjoitus. The Dig siis viivästyy ja ilmestyy sitten joskus vuoden loppupuolella.
- Electronic Arts ja Intel ovat solmineet yhteistyösopimuksen nyt sitten virallisestikin. Se tarkoittanee sitä, että yhä useammat pelit pyörivät enää vain Pentiumissa...
- Origin julkaisee enää kaksi levykepeliä, loput pelit ilmestyvät vain ja ainoastaan CD-ROMilla. Interplayn ensi vuoden tuotannosta taas 95 prosenttia on pelkkää CD-kamaa.
- Bloodhousen tulevan pelin Leokadianin nimi on muuttunut muotoon **Benjamin and The Alien Incident.**
- Westwoodin Mike Legg ei ehtinyt messuille, koska hänellä on niin kiire **Kyrandia 3:n** kanssa... Pääosassa on muuten narri Malcolm. Makupaloja saatiin sen sijaan **Lands of Lore 2:sta** ja **Command & Conquer 2:sta**. Dune 2:han oli tämän sarjan ensimmäinen osa.
- Lawnmover Man on saamassa jatkoa nimeltään **Cyberwar** lokakuussa SCI:ltä eli entiseltä Sales Curvelta. Kolmella CD-diskillä!
- Sensible Software on tekemässä parhaillaan **Sensible Golfia**, josta tulee kuulemma aivan jotain muuta kuin tavallinen golf. "Yhdistämme Mega-lo-Manian, Sensible Soccerin ja Cannon Fodderin tyylin ja teemme niistä golfin", virnistelee Jon Hare ja lupaa pelin jouluksi Amigalle ja PC:lle.
- Spectrum Holobyten Star Trek: The Next Generation on saanut jälleen uuden ilmestymisajan: nyt se on elokuu. Vain PC CD-ROM.
- Bullfrogin odotettu Theme Park aloittaa Designer Series -sarjan, jossa simulaatiotkin voivat olla hauskoja. Theme Parkin enginellä tehtyjä pelejä tulee siis lisääkin. Tulisi nyt se Huvipuistokin ensin...
- Team 17:n kaksi Amiga-hittiä Project-X ja Superfrog kääntyvät PC:lle elo- ja syyskuuksi.
- Pearson, mm. The Financial Timesin, Thames TV:n ja Penguin Booksien omistaja, on ostanut Software Toolworksin, joka siis nykyisin omistaa Mindscapen.
- MicroProse jatkaa uusien versioiden tekemistä vanhoista peleistään. Across The Rhinen valmistuttua alkaa työ M1 Tank Platoon II:n kanssa, muita jatko-osia parin vuoden säteellä ovat Civilization II (Colonization), Silent Service III ja Formula 1 Grand Prix II.
- Interplay on julkaissut Star Trek: Judgment Ritesiin paketin lisääääniä ja grafiikkaa. Huhut kertovat, että CD-ROM-versioon saataisiin taas mukaan vanha miehistö kokonaisuudessaan.
- Master of Orioniin on tulossa 1.4.-päivitys, lisäksi SimTek on tekemässä fantasiapeliä Master of Magic.

Ex Mr. MicroProse Bill Stealey

I`LL BE BACK!

●● William "Wild Bill" Stealey, MicroProsen entinen omistaja, on nyt ollut eläkkeellä 10 kuukautta. Aika kului mukavasti golfkentällä, kunnes hän yhtäkkiä tajusi, että vaikka hän löisi joka ainutta maailman golfpalloa, ei hänestä enää tulisi mitään. Niinpä yksi pelimaailmaan tunnetuimmista nimistä on tekemässä paluuta pelibisnekseen tammikuussa uuden firmansa myötä.



William "Wild Bill" Stealey.

Stealeyn uuden firman nimi tulee todennäköisesti olemaan Interactive Magic, koska: "Pelit ovat ikään kuin taikaa: pelaaja pääsee niiden kautta taianomaiseen maailmaan. Ja minä aion tuoda maailmaan lisää taikaa."

"Kortissani lukee sijoittaja, koska minulla on jonkin verran käteistä ja aion investoida softataloihin ja softatuotteisiin. Aion keskittyä toimintaan, jonkinlaisiin simulaatioihin ja strategiapeleihin. Näitä minulle on jo tarjottukin."

"En aio enää tehdä yksityiskohtaisia simulaatioita, mielummin teen tosielämään pohjautuvia toimintastrategiapelejä. Simulaattorit jätän MicroProselle, koska he hallitsevat ne. Minulla on siellä edelleen paljon hyviä ystäviä ja olen edelleen yksi suurimmista osakkeenomistajista", kertoo Stealey, joka omistaa 'Prosesta vielä 15 prosenttia.

Interactive Magicin pelit tulevat olemaan jonkinlaisia simulaatioita siitä, miltä elämä on tulevaisuudessa. Stealeyn "action" ei ole sitä lajityyppiä, jossa pikku hahmot menevät ja koheltavat. Hänen toimintapelinsä ovat toimintaa ja strategiaa samaan aikaan. "Esimerkiksi Marble Madness on peli, josta todella nautin. Olenkin nähnyt muutamia samantyyppisiä pelejä, joihin aion investoida. Aion tehdä myös elegantteja toimintapelejä, joissa toiminnan lisäksi täytyy miettiäkin. Pidän ajattelua vaativista peleistä, "vasen-oikea-tapa"-pelit eivät ole minulle."

Stealeyn uusi firma aikoo keskittyä PC CD-ROMiin ja kaikkiin CD-tuotteisiin. Verkkopelit tulevat myös olemaan tärkeitä, ja itse asiassa mukana on muutamia interaktiivisesta televisiosta erittäin kiinnostuneita sijoittajia.

"Tällä hetkellä käynnissä on mielenkiintoisia teknologisia mullistuksia, enkä halua jäädä niiden ulkopuolelle. Rakastan todella tätä bisnestä, siinä on paljon ihania ihmisiä ja upeita tuotteita, joista voi todella innostua", hehkuttaa Stealey.

"Halusin olla Kirk"

Stealey on ollut mukana bisneksessä jo kymmenisen vuotta. Mutta mistä kaikki oikein alkoi?

"Halusin olla kapteeni Kirk avaruuslaiva Enterprisellä. Aikoinaan Atarille oli peli nimeltä Star Raiders, jota todella rakastin. Enemmän kuin mitään muuta maailmassa halusin olla interstellaarisen tutkimusaluksen kapteeni 1000-vuotisella tutkimusretkellä avaruudessa. Halusin päästä tutkimaan ja tapaamaan kaikkia avaruuden olioita ja seikkailemaan kaikki seikkailut", muistelee Mr. Stealey, joka aloitti uransa taistelulentäjänä ja halusi itse asiassa astronautiksi, mutta oli vain noin sata vuotta aikaansa edellä.

Niinpä Mr. Stealey siirtyi pelibisnekseen. "Minun toivepelini on sellainen, jossa voin tutkia kaikenlaisia uusia ihmisiä, pitää heidän kanssaan hauskaa ja kilpailla ystävällisessä mielessä", hän haaveilee.

"Monta monta vuotta testasin kaikki MicroProsen pelit, vielä pari vuotta sitten koepelasin pelejämme joka yö, pizzalla ja lämpimällä cokiksella eläen. Joskus ehdotin joitakin muutoksia, mutta yleensä kommenttini olivat positiivisia. Perusideani oli monimutkainen peli, joka on tarpeeksi helppo, jotta jokainen ihminen voi sitä pelata. Kun lopetin pelitestaamisen, peleistä tuli joskus liian monimutkaisia. Vaikka kyseessä olisikin vakava ja erittäin kehittynyt simulaatio, pelaajalla pitää olla hauskaa ensimmäisestä minuutista lähtien. Tähän Interactive Magic aikoo keskittyä", lupaa Stealey, eikä suostu kertomaan, miksi tuli myyneeksi MicroProsen.

Tuija Linden

World Cup USA 1994

U.S. Gold nappasi jo toisen ison urheilulisenssinsä tänä vuonna. Ensimmäinen oli Lillehammerin talviolympialaiset, jota ei muuten saanut myydä Skandinavian maissa (hehhee), nyt on vuorossa jalkapalloilun maailman mestaruus.

Yksin- ja kaksinpeliä tukevassa jalkapallossa voi pelata koko virallisen World Cupin, muunnella tapahtumia, joukkueita, play-offseja, tai pelata ystävyysotteluita. Maita on valittavana 24, kieliä 8. Lisäksi on tietysti valittavana sääolosuhteet, peliaika ja muuta vastaavaa.

Pelin pitäisi jo olla ilmestynyt PC:lle, CD-ROMille, Amigalle sekä tietysti kaikille mahdollisille Segoille ja Nintendoille.

Stavrosin seuraava

P.I.D. on suomalaisen Stavros Fasoulaksen seuraava odottamisen arvoinen peli. Stavros työskentelee niin ikään suomalaisen Terramarquen suojissa.

P.I.D. (P.I.Dollarally) on ylhäältä kuvattu autopeli, joka pyörii kaikissa Amigoissa 50 hertsin nopeudella. Ruudulla voi yhtä aikaa olla 12–16 autoa varjoineen ja animoituine taustoineen. Kolaritilanteet ovat tekijän mukaan ennennäkemättömiä ylhäältä kuvatuissa autopeleissä.

Pelaaja on Mr. Dollarally, yksityisetsivä, joka nappaa rikollisia palkkion toivossa. Ongelmana on vain, että myös poliisit jahtaavat samoja tyyppejä, eivätkä halua amatöörejä sotkemaan asioita. Tämä johtaa Blues Brotherseista tuttuihin huimiin takaa-ajoihin.

Stavros on aloittanut hommansa vuosi sitten tammikuussa. Ulos peli tulee joskus.

Audioimage vaihtoi nimeä

General Midi -kortti Audioimage PCM (Pelit 1/94) on nykyisin nimeltään Sound FX1000 ja sitä tuo edelleen maahan Terton Oy, puh. (90) 757 2828.

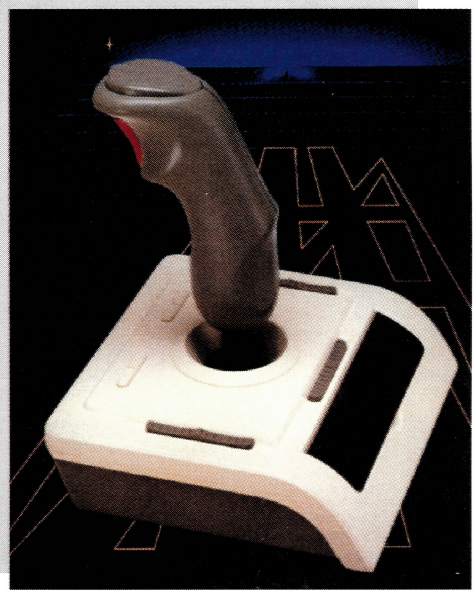
KONEHUONE

Flightmax

Flightmax on Suncomin upouusi lentotikku, niin upouusi että saimme Suncomilta käsintehdyn kappaleen. Ehkäpä siksi kahva piti melkoista narskuntaa ja tulitusnappi numero kaksi toimi kun jaksoi, välillä tikku myös reagoi ohjausliikkeisiinkin laiskasti. Ylimääräisiä nappuloita ei ole.

Kepin kaasukontrolli ja peräsin jopa toimivat, mutta tuikitärkeää pikku hattua näkyminen vaihteluun ei ole. Kahvan liikerata riittää lentelyyn.

Mikäli tekniset ongelmat poistuvat tuotantomalleissa, keppi kelpaa kyllä siviililentelyyn mutta sotilaskäyttöön varauksin.



Flightmax
Suncom
PC
Sopii: siviili)lentelyyn
Maahantuoja: Toptronics Oy, (921) 2546 666, Sanura Suomi (90) 565 3600
Hinta: noin 350 markkaa

Diamond Sonic Sound 16

Näytönohjaimista tunnettu amerikkalainen Diamond on lähtenyt mukaan äänikorttibisnekseen kortilla, joka näyttää olevan täynnä hienoja ominaisuuksia. Spekseiltään Diamond Sonic Sound 16 on mielenkiintoisesti lähes identtinen Logitech Soundman Waven kanssa.

DSS16:ssa on Sierra Semiconductorsin valmistama ARIA-piirisetti, joka on muutamassa muussakin uudessa äänikortissa. ARIA pitää sisällään 16-bittisen digitoinnin ja wavetable-äänenmuodostuksen. Vanhoja standardeja kunnioitetaan Sound Blaster - ja Adlib-yhteensopivuuksilla. Liitännät ovat muuten kattavat, mutta yleensä vakiona oleva vahvistettu ulostulo puuttuu.

CH Jetstick



Jetstick haluaa myös kovasti olla lentotikku, eikä se siihen maailman huonoin vaihtoehto olekaan, sillä kahvan liikerata on tarpeeksi suuri kelvatakseen (joskaan Thrustmasterin tai Flight Stick Pron yöuni ei häiriydy). Mitään ylimääräistä eli kaasua, lisännappeja tai hattua ei ole.

Jetstick on kädessäpidettävää mallia ja istuu siinä mukavasti. Tikku on todella herkkä, välillä tuntuu, ettei liikevastusta ole lainkaan. Testikappaleessa oli jonkin verran mekaanista klappia keskellä, mutta se ei kuitenkaan vaikuttanut varsinaiseen ohjaustarkkuuteen.

CH Jetstick sopii erinomaisesti yleistikuksi, mikäli tarkoitus ei ole pelata räiskintäpelejä, vaan sanotaan semmoista Wing Commander/X-Wing-tyyppistä toimintaa.

CH Jetstick
CH Productions
PC
Sopii: yleistikuksi, miksei lentämiseenkin
Maahantuoja: Sanura Suomi, (90) 565 3600
Hinta: noin 300 markkaa

Gravis Analog Pro



Graviksen Analog on yksi PC-maailman suosikkitikuista. Mitenkäs sen periaatteessa kehittyneempi versio pärjää?

Analog Pro yrittää neljällä napillaan päästä lentotikuksi, mutta kahvan liikerata on liian tiukka ammattilaiskäyttöön. Falcon käsitti napit Thrustmasterin napeiksi, ainakin yhden, mutta kaasukontrolli ei toiminut kunnolla. Aikuiseen kämmeneeni pehmustettu kahva on vähän luirun tuntuinen ja liipaisinnappula on epämukavassa paikassa. Isosta jalustasta huolimatta tikku pysyy kädessä(kin), ja ohjausjäykkyydensäätö jopa toimii.

Yleistikkuna GAP on erinomainen, mutta ei tarjoa mitään sen ihmeempää etua normaali-Analogiin verrattuna.

Gravis Analog Pro
Gravis
PC
Sopii: yleistikuksi
Maahantuojia: Toptronics, (921) 2546 666, Sanura Suomi, (90) 565 3600, AXS Finland Oy, (918) 752 7799
Hinta: noin 400 markkaa

Hiomaton timantti

Hieman vanhahtavasti asetukset viritetään fyysisesti dip-kytkimillä ja siltauksilla. Kortti ahmii kolme keskeytystä ja useamman eri muistiosoitteen, joten ilman ohjelmallisia asetuksia asennusongelmat voivat käydä työläiksi. Älykäs asennusohjelma osaa testata mahdollisia päällekkäisyyksiä ja ehdottaa sopivat kytkinten asennot, mutta miksi koko touhua ei voitu samantien tehdä kokonaan ohjelmalliseksi? Muistinvaraisia ajureita DSS16 ei onneksi tarvitse.

Peleissä DSS16 ei aivan yllä siihen mitä pelkästään ominaisuuksia tuijottamalla voisi olettaa. Kortin luvataan olevan 100-prosenttisesti rekisteriyhteensopivan Sound Blasterin kanssa, mutta testitulokset olivat hyvinkin vaihtelevia. Pelistä riippuen digitoidut äänet ovat enemmän tai vähemmän säröisiä ja FM-musiikki epävireistä. Yhteensopivuus periaatteessa toimi jokaisen testatun pelin kanssa, mutta ei kuulostanut Sound Blasterilta.

Oletin, että DSS16 toimisi peleissä suoraan General MIDI -korttina, mutta pettymykseksenі yhdessäkään pelissä ei kuulunut pihaustakaan wavetable-musiikeista. Poikkeuksena olivat vain ne pelit, jotka tukivat suoraan ARIA-piiriä, jolloin sekä efektit että musiikit soivat kohtuullisen hyvin. General MIDIn toimimattomuus peleissä ihmetyttää sikäli, että kortilla on tarvittava MPU-401 sekä 20oikeat soittimet ROM-muistilla.

Wavetable-tekniikassa soitinten äänet muodostetaan yhdistelemällä ROM- tai RAM-muistilla olevia ääninäytteitä. Useimmissa korteissa muistia on yhdestä neljään megatavua, mutta DSS16 sinnittelee ainoastaan puolen megatavun muistilla. Pienempi muisti vaikuttaa käytännössä soitinten laatuun. Joko turhan tehokkaasta tiedonpakkauksesta tai liian pienistä ääninäytteistä johtuen soittimet kuulostavat kovin muovimaisilta ja epätodellisilta.

Diamond Sonic Sound 16 asettuu tiukkaan rakoon. Samassa hintaluokassa on paremmin yhteensopivia ja varmempia yhden kortin ratkaisuja. Aikaisemmin mainittu Logitech Soundman Wave on vain karvan verran kalliimpana ainakin pelikäyttöön suositeltavampi vaihtoehto.

Kaj Laaksonen

Tekniikka pähkinänkuoressa

Maahantuoja:	PC Superstore Oy
Puhelinnumero:	(90) 570 500
Hinta:	1595 mk
Yhteensopivuudet:	
Sound Blaster	on (emulointi)
Adlib	on (emulointi)
MPC	1 ja 2
Tekniikka:	
Digitointi ulos:	16 bit 44,1 kHz stereo
Näytteenotto:	16 bit 44,1 kHz stereo

Sierra Semiconductor ARIA -äänipiiri ja signaaliprosessori (DSP), Wavetable-äänenmuodostus, 32 samanaikaista stereoääntä, 512 kt ROM, jolla 128 General MIDI -instrumenttia

Mikseri	vain Windowsissa
MPU-401	on (UART)
Ohjelmalliset asetukset	ei
Liitännät:	
Joystick	on
CD-audio	on
Line in	on
Mikrofoni	on
Line out	on
Vahvistettu line out	ei
CD-ROM	SCSI-2
MIDI	optio

Muuta: Hyvä ohjelmistopaketti Windowsille, varusohjelmat Dosille ja 7th Guest CD-ROM-peli. Erikseen hankittavassa Pro Upgrade -lisäpaketissa puheentunnistus, muistinlaajennus wavetable ROM-muistiin (1 Mt) sekä yhdistetty mikrofoni + kuulokkeet. CD-ROM- ja MIDI-kaapelit hankittavissa lisävarusteina.

Sovellustesti

Doom	ok
NHL Hockey	(1)
SVGA Air Warrior	ok
Sim City 2000	ok (2)
Ultima 8	ok
SSN-21 Seawolf	ok

(1) FM-musiikki täysin epävireistä.
(2) Suora tuki ARIA-piirille.
Kaikissa testatuissa peleissä digitoidut äänet kuulostavat SB-emuloinnin kautta säröisiltä ja liian kimeiltä. General MIDI toimi vain niissä peleissä, jotka tukivat suoraan ARIA-piiriä.

Logitech Soundman Wave
Pätevä kortti yleiskäyttöön

Tähän saakka lähinnä Mediavisionin tuotteita markkinoinut Logitech lähtee äänikorttimarkkinoille uudella Soundman Wave -kortillaan. Soundman Wave tarjoaa äänikorttien viimeisintä tekniikkaa kohtuuhinnalla.

Kortin sydän on Yamahan OPL-4-piiri, joka lupaa saumatonta yhteensopivuutta edeltäjiinsä ja lisää samalla ajanmukaisen wavetable-äänenmuodostuksen. Wavetable-soittimet ovat General MIDI -standardin mukaisia ja ne on pakattu kahden megatavun ROM-muistille. Muilta osin kortti on perinteisempi: 16-bittinen digitointi, SCSI CD-ROM-liitäntä, MPU-401, monipuolinen mikseri ja kattavat liitännät. Kortin mukana toimitetaan hyvä kokoelma ohjelmia Windowsille.

Heti asennettaessa kortti vaikuttaa laadukkaalta ja helpolta. Keskeytykset, osoitteet ja muut asetukset hoidetaan ohjelmallisesti, samalla testataan mahdolliset konfliktit laitteiston kanssa. Muistinvaraisia ajureita kortti ei tarvitse kuin kilotavun verran mikseriä varten.

Käytössä Soundman Wave osoittautui hyvin yhteensopivaksi ja pääosin lupaustensa arvoiseksi. Peleissä kortti toimii Sound Blaster/Sound Blaster Pro kloonina, mutta tarjoaa lisäksi General MIDI -musiikit. Itse asiassa Soundman Waven äänet ovat puhtaampia ja miellyttävämpiä kuin esikuviensa.

Oikeastaan ainoana asiana jäi harmittamaan keskinkertaiset wavetable-äänet. ROM-muistilla olevat soittimet eivät yksinkertaisesti kuulosta niin aidoilta ja eläviltä kuin esimerkiksi Waveblasterin tai Audioimagen vastaavat. Kehnompaa wavetable-ääntä löytyy kuitenkin monesta saman hintaluokan kilpailijasta ja tämänkin kortin midiäänet ovat kultaa korville, jos on tottunut ainoastaan FM-ääniin.

Soundman Wave toimii juuri niin kun on ilmeisesti tarkoituskin. Ominaisuudet eivät vanhene aivan heti ja pelikäytössä tärkeä yhteensopivuus on saatu pidettyä riittävän hyvänä. Logitechin uusin on hyvinkin varteenotettava vaihtoehto, jos on tarve hankkia laadukas ja ajanmukainen äänikortti monenlaisiin tarpeisiin.

Kaj Laaksonen

Sovellustesti

Doom	(1)
Falcon 3	ok
NHL Hockey	ok
SVGA Air Warrior	(2)
Master of Orion	ok
Ultima 8	ok

(1) General MIDI musiikki ei toiminut
(2) Digiäänet aiheuttivat satunnaisia katkoja pelissä

Tekniikka pähkinänkuoressa

Maahantuoja:	Toptronics Oy
Puhelinnumero:	(921) 2546 666
Hinta:	1790 mk
Yhteensopivuudet:	
Sound Blaster	on
Sound Blaster Pro	on
Adlib	on
General MIDI	on
MPC	1 ja 2
Tekniikka:	
Digitointi ulos:	16 bit 44,1 kHz stereo
Näytteenotto:	16 bit 44,1 kHz stereo, Yamaha OPL4 stereo, 44 samanaikaista stereoääntä, FM- ja Wavetable-äänenmuodostus, 16 midikanavaa, 2 Mt ROM, jolla 128 General MIDI -instrumenttia
Mikseri	on
MPU-401	on (UART)
Ohjelmalliset asetukset	on
Liitännät:	
Joystick	on
CD-audio	on
Line in	on
Mikrofoni	on
Line out	on
Vahvistettu line out	on, 4 wattia
CD-ROM	SCSI
MIDI	optio

Muuta: Mukana laadukas kokoelma ohjelmia Windowsille ja varusohjelmat Dossille. CD-ROM- ja MIDI-kaapelit hankittava lisävarusteina.

Voita

Rokkaako umpilevysi 90-luvun uuden listahirmun tahdissa? Saavatko luomasi sarjakuva- ja grafiikka-animaatiot Hollywoodin polvilleen? Saako multimediasi taivaan pyörimään silmissä? Osaatko luoda sähäkkää koodia tulevaisuuden pelien käyttövoimaksi? Tai ehkäpä sinulla on idea uudeksi PC-iskulauseeksi tai visio PC:n seuraavasta kymmenestä vuodesta? Jos vastauksesi on kyllä, nyt on aika näyttää kykysi IBM:n uudessa Voita PC -kyvyilläsi -kilpailussa ja voittaa upeita palkintoja, joiden yhteisarvo on lähes 500.000 mk.



Multimedia: Onko hyppysissäsi taito tuottaa henkeäsalpaavia kokonaisuuksia äänestä, kuvasta ja digitaalitekniikasta? Lähetä meille malli ja näytä kuinka se tehdään!

Ohjelmointi: Onko koodissasi potkua järeän luokan peleihin? Tai onko sinulla fantastinen idea uudeksi ohjelmaksi, peliksi tai työkaluksi? Jos on, niin lähetä tai kuvaile se meille!

Essee: Mitä mieltä olet PC-hiiren kehityksestä tulevaisuudessa? Entä PC:stä kodin työkaluna? Kirjoita essee ja lähetä se meille!

Freestyle: Käytätkö PC:täsi luovasti? Näytä meille mitä osaat. Sävellätkö esim. musiikkia, käytätkö PC:täsi MIDI-sekvensserinä tai mahdollisesti grafiikkaan ja animaatioon? Edellytämme ainoastaan että kilpailuehdotuksesi on kreatiivinen ja että se on tehty PC:llä.

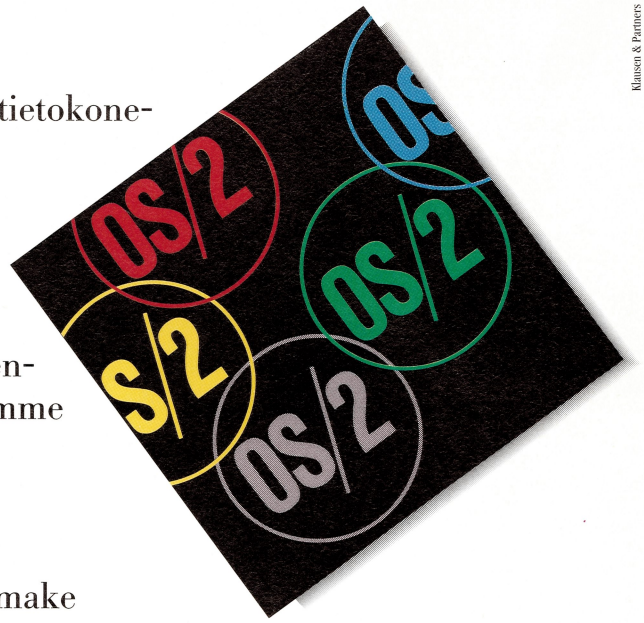
Iskulause: Pystytkö tiivistämään enintään seitsemään sanaan sen, miksi on vaikea elää ilman PC:tä - kotona! Ehdotuksesi saattaa olla voittaja!

Klauson & Partners

Kilpailutyösi arvioi asiantuntijalautakunta, jossa on tietokone-journalisteja, muusikkoja, taiteilijoita ja kirjailijoita.

Tämä kilpailu juhlistaa merkittävää menestystä: OS/2, PC:si kaikki voimavarat vapauttava luova käyttöjärjestelmä, on jo yli neljässä miljoonassa PC:ssä eri puolilla maailmaa.

Et tarvitse OS/2:ta osallistuaksesi. Jos et ole kuitenkaan vielä kokenut OS/2:n kaikkia etuja, suosittelemme kokeilemaan!



PC -kyvyilläsi!

Täytä ilmoittautumislomake jälleenmyyjäsi luona - tai lähetä kuponki suoraan meille, ja me toimitamme sinulle ohjeet kilpailusta ja osallistumisesta.



Lähes 500.000 markan palkinnot
Kunkin viiden osa-alueen voittaja saa **IBM Leonardo da Vinci -palkinnon** sekä huippuluokan PC:n, OS/2:n sekä muita mielenkiintoisia ohjelmistoja valmiiksi asennettuina (arvo noin 50.000 markkaa). Lisäksi jaetaan kunniakirjat ja arvoltaan 10.000 markan ohjelmiston hankintaan oikeuttavat lahjakortit kunkin osa-alueen finalisteille. Koko kilpailun voittaja saa myös 25.000 markan arvoisen ohjelmistojen hankintaan oikeuttavan lahjakortin. Jaettavien palkintojen yhteisarvo on lähes 500.000 markkaa.

IBM

KYLLÄ!
Lähettäkää minulle tarkempia tietoja vuoden 1994 Voita PC -kyvyilläsi -kilpailusta.
Olen erityisen kiinnostunut seuraavista osa-alueista:

☐ Multimedia ☐ Essee ☐ Iskulause
☐ Ohjelmointi ☐ Freestyle

PC:ni ominaisuudet:
CPU: ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium
RAM:_____ MB ☐ CD-ROM

Käyttöjärjestelmä:
☐ DOS ☐ DOS/Windows ☐ OS/2

Nimi: _____

Osoite: _____

Postinumero ja -toimipaikka: _____

Puhelin: _____

IBM maksaa postimaksun

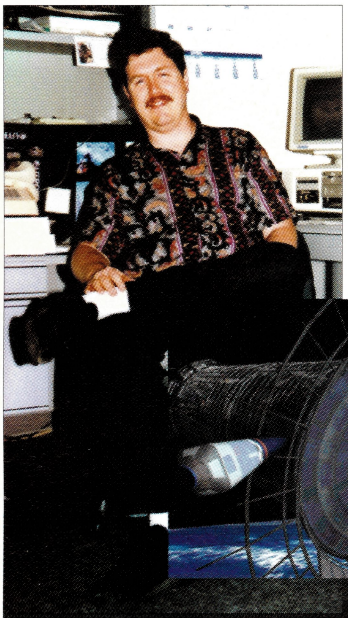
Oy International Business Machines Ab

Personal Software Products
Mikko Näkki
PL 265
Vastauslähetys
Sopimus 00330/87
00003 Helsinki

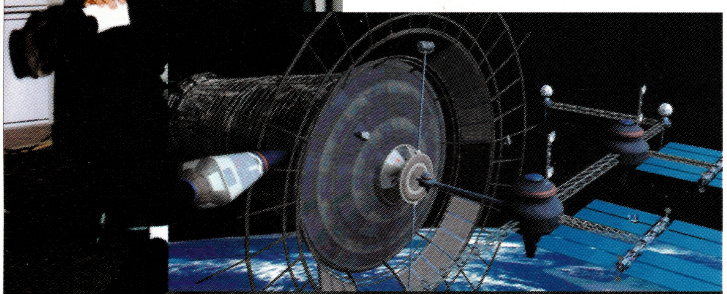
IBM noudattaa kaikkien tekstissä mainittujen tavaramerkkien omistajien tavaramerkkioikeuksia.

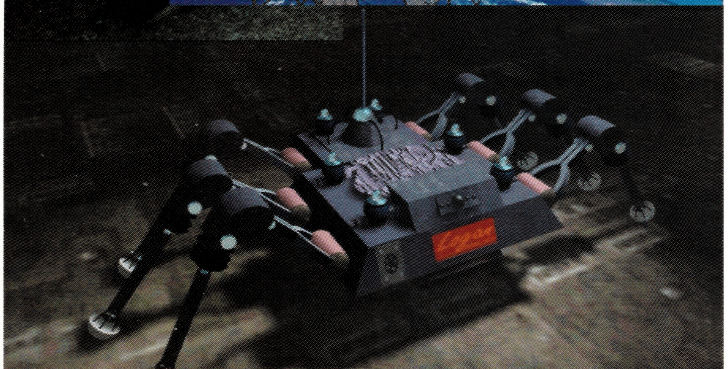
MIKROBITTI

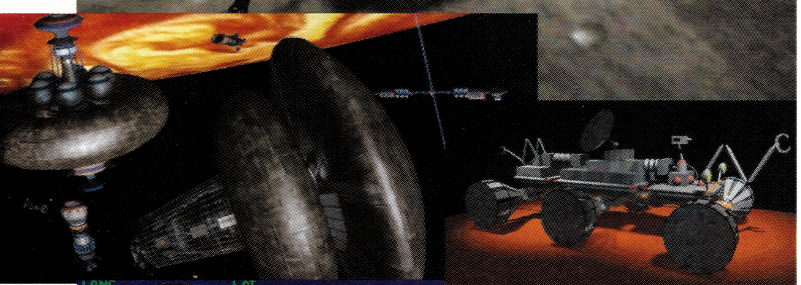
Bruce Balfour Nasan koodinvääntäjästä Sierran juonenkääntäjäksi



Outpost on paitsi yksi kesän kuumimmista peliuutuuksista myös Sierra On-Linen ensimmäinen strateginen simulaatio. Millainen mies on vaadittu murtamaan Sierran pitkät seikkailuperinteet? Kuka on Outpostin suunnittelija Bruce Balfour?









Joka pojalle ei tulisi välttämättä mieleen lähteä Nasasta ja ryhtyä nikkaroimaan avaruusluotainten asemesta tietokonepelejä. Hyvä että Bruce Balfour kuitenkin teki tämän kohtalokkaan päätöksen. Muuten jäisimme paitsi Outpostia, realistista avaruudenvalloitussimulaatiota, jossa ei ole scifiä kuin siteeksi.

Outpostin CD-ROM-version pitäisi viimeisimmän tiedon mukaan kolahtaa myyntiin kesäkuussa eli lisää asiaa itse pelistä elokuun Pelit-lehdessä.

Nasasta Sierralle

Itse asiassa Bruce Balfour vaihtoi Nasan säännöllisen tilipussin free lance -kirjailijan satunnaisiin tuloihin, mutta veri veti takaisin tietokoneiden kimppuun. Semminkin kun Brucen kirjoittajan lahjat näyttävät sopivan nimenomaan pelien sepittämiseen. Outpostin ohjelmoinnin ohessa Balfour on joka tapauksessa ehtinyt kirjoittaa aiheesta myös kirjan. **Outpost: The Official Strategy Guide** julkaistaan samaan aikaan pelin kanssa, ja ainakin Outpostin betaversion laajuudesta päätellen opuksen ohjeet tulevat tosi tarpeeseen.

Mutta mitä tylsää Bruce Balfour Nasalla oikein teki, kun aika kerran kävi pitkäksi? "Olin Nasan Amesin tutkimuskeskuksessa systems managerin toimessa eli käytännössä eräänlainen jokapaikan höylä. Osallistuin erilaisiin Space Sciences -yksikön hallinto- ja tutkimushankkeisiin ja vedin ohjelmointiprojekteja. Tutkin esimerkiksi tulevaisuuden avaruusluotaimiin kehitettäviä tekoälyrutiineja ja osallistuin Nasalle esitettyjen avaruusasemasuunnitelmien arvioimiseen."

Vaikka Balfour on ehtinyt Nasalta lähdettyään kirjoittaa scifi- ja fantasiatarinoiden ohessa myös kolme näytelmää, Outpost ei ole hänen ensimmäinen pelinsä. Edellisen työnantajansa eli Interplayn leivissä hän on osallistunut esimerkiksi **Wastelandin** ja **Battle Chessin** suunnitteluun ja toteutukseen. Sierralla hän on ehtinyt saada valmiiksi **The Dagger of Amon Ran**, minkä lisäksi Sierra julkaisee lähiaikoina pelin nimeltä **Codename: Phoenix**.

Seikkailuista simulaatioon

The Dagger of Amon Ra oli vielä tyypillinen Sierran seikkailu. Kysyinkin Brucelta, mistä alun perin syntyi ajatus tehdä strateginen simulaatio avaruuden asuttamisesta: "Kilpailu seikkailupelimarkkinoilla on tällä hetkellä erittäin kovaa. Vaikka Sierra on graafisten seikkailupelien markkinajohtaja, se päätti jo pari vuotta sitten etsiä hieman väljempiä markkinoita ja laajentaa tuotevalikoimaansa nimenomaan simulaatioiden suuntaan. Ehdotin ensimmäisen uudentyyppisen pelin aiheeksi avaruuden asuttamista, josta minulla oli kokemusta Nasan ajoilta. Ajatukseni meni läpi, ja pääsin itse vetämään uuden pelin kehitysprojektia."

Brucen Nasa-vuodet näkyvät. Itsellisen avaruustukikohdan rakentamista käsittelevä Outpost pohjautuu Nasan tutkijoiden suunnitelmiin pystyttää siirtokunta esimerkiksi Kuuhun tai Marsiin. Peli on itse asiassa niin realistinen, että avaruustutkijoiden oma yhdistys, The Planetary Society, on ollut jo Outpostin beta-versiosta innoissaan. Bruce Balfour tunnustaakin auliisti hyödyntäneensä Nasassa keräämänsä aineistoa avaruustukikohdista, kiertoradalle rakennettavista laboratorioista, planeettojen maankaltaistamisesta, robot-

titehtaista sekä älykkäistä tietokonejärjestelmistä.

Balfourin Nasa-muistojen lisäksi esimerkiksi avaruusalusten liikeratojen ja aika-avaruuden aikadilaation laskentaan on saatu apua entiseltä Jet Propulsion Laboratoryn ohjelmoijalta, Greg Tomko-Pavialta. Ennen Sierralle siirtymistään Greg osallistui mm. Galileo-luotaimen navigaatiojärjestelmien suunnitteluun. Myös monet Outpostin kauniisti animoidut laitteet ja alukset pohjautuvat Nasan suunnittelijoiden laatimiin piirustuksiin.

Ja sitten joku vielä kehtaa väittää, että todellisuus on tylsää...

Ohjelmarungosta laskentamalliin

Sierra On-Line on viilannut seikkailupelien tuotantorutiineja jo vuosia, mutta voiko seikkailuista saatua kokemusta hyödyntää täysin erilaista peliä kehitettäessä? "Voi. Outpost on kehitetty samalla periaatteella kuin Sierran perinteiset seikkailut. Kun simulaation kehittäminen vie yleensä noin kaksi vuotta, Logitechiltä tullut pääohjelmoijamme Dan Brotherton kulutti yli vuoden pelkän Outpostin ohjelmarungon (engine) ohjelmoimiseen C++ for Windowsilla. Toisen vuoden me olemme sitten kasanneet tämän rungon ympärille itse peliä. Aikaa kului hieman enemmän kuin perinteisellä menetelmällä, mutta seuraava simulaatio syntyy tarvittaessa alle vuodessa."

Samaa ohjelmarunkoa voi siis käyttää esimerkiksi fantasiaimperiumin rakentamiseen? "Periaatteessa kyllä. Ensin pitää vain päättää, mitkä asiat peliin otetaan mukaan ja luoda matemaattinen malli näiden asioiden vuorovaikutussuhteista. Toinen tärkeä tehtävä on tietokoneen ohjaaman kilpailijan ohjelmoiminen niin, että se tarjoaa pelaajalle kunnon vastuksen. Outpostissa esiintyy myös joukko tekoälyjä, joiden toiminnan pitää vaikuttaa älykkäältä."

CD-ROMilta levykkeille

Outpostin ohjelmarunko on siis toteutettu C++ for Windowsilla. Kuulostaa varsin uhkarohkealta Windowsin maineen tuntien? "Itse asiassa päinvastoin. Windows tarjoaa paljon valmiita rutiineja ja asettaa kehitysympäristönä niin tiukat rajat, että ohjelmaan eksyy vähemmän virheitä kuin ilman Windowsia. Tämä on nopeuttanut Outpostin kehittämistä ja vähentänyt laadunvalvonnan viemää aikaa. Kumpikin rahan arvoisia etuja."

Outpostissa on uskomattoman näyttävät avaruusanimaatiot. En ole nähnyt vastaavaa aiemmin kuin Nasan videoilla. Miten ne on saatu aikaan? "Kaikki Outpostissa nähtävä grafiikka on toteutettu Autodesk 3-D Studio -grafiikkaohjelmiston avulla. Ja sinne ne Windowsin säästämät tunnit ovat sitten uponneetkin. Yhden ruudulla muutamia sekunteja kestävän animaation laskentaan on saattanut kulua aikaa jopa yli 20 tuntia."

Ei siis ihme, että Outpost julkaistaan ensin CD-ROM-levyllä, sillä se sisältää Sierran lehdistötiedotteen mukaan satoja tällaisia animaatiojaksoja. Pelistä on tulossa myös levykeversio, johon yritetään Bruce Balfourin mukaan sisällyttää mahdollisimman suuri osa CD-version animaatioista, äänistä ja musiikista.

Outpostin tulevaisuudennäkymistä kutkuttavin on kuitenkin vuoden lopulla julkaistavaksi suunniteltu monen pelaajan versio, jota Brucen mukaan voi samanaikaisesti pelata modeemien välityksellä kuudesta kymmeneen avaruuden valloittajaa. Lisäksi peliin on tulossa lisäosia, joista cyberspace-palikan ohella mielenkiintoisin lienee alien-laajennus, jonka jälkeen ihmiskunta ei enää ole yksin maailmankaikkeudessa. Lisäksi suunnitelmissa on valmiita skenarioita, joissa pelaajan on ratkaistava jokin avaruussiirtokuntaansa uhkaava ongelma.

Outpostista Space Larryyn

Lopuksi kysyin Bruce Balfourilta vielä klassisen kysymyksen, eli mitä nyt, kun takana on kaksi vuotta työtä Outpostin kimpussa. Mihin hän aikoo keskittyä seuraavaksi? "Outpostin levykeversiossa ja laajennuksissa riittää vielä työtä, mutta seuraavaksi minun tekisi mieli tehdä toimintapeli – esimerkiksi Leisure Suit Larrystä."

Sitten Bruce hiljentyy hetkeksi, virnistää ja sanoo kaksi sanaa: "Space Larry." Eikä suostu enää puhumaan tulevaisuudesta.

Jyrki J.J. Kasvi

Kaikkien tikkujen äiti

Battlestation II



Kuva: Pekka Väänänen

Battlestation II on australialaisen peliautomaatteihin ohjaimia valmistavan Multicoinin yritys tunkeutua myös koteihin. Kolmen ja puolen kilon ilotikku ei ole lelu: se on valmistettu kolikkopeliohjaimen osista. Leveyttä kolikkopelin ohjainosaa muistuttavalla megatikulla on ruhtinaalliset reilut puoli metriä. Tikkuja on kaksi, molemmille pelaajille kuusi tulitusnappia ja lisukkeena vielä start-, select- ja autofirenapit.

Vekottimen voi kytkeä Megadriveen, Master Systemiin, pikku-Nintendoon, Super Nintendoon (USA/Japani), Amigaan, Commodore 64:een ja Atariin. Lisäksi 25-pinnisestä naarasliittimestä on suora yhteys molempiin tikkuihin ja kaikkiin nappeihin. Tämä periaatteessa mahdollistaa ohjaimen käytön melkeinpä minkä tahansa (tulevan) pelikoneen kanssa (3DO-sovite please!). Erillinen PC-liitin on myös luvassa.

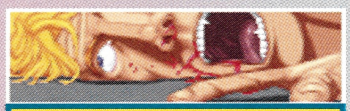
Battlestation on kieltämättä kooltaan huvittavan iso, mutta tanakasti kasattu ja metallikuoreen pakattu kuritusta kestävä kokonaisuus. Ohjaintuntuma on erinomainen, tosin tikkua joutuu nitkuttamaan vasemmalla kädellä nappien sijoittelun takia. Parhaimmillaan Battlestation on kuusinappista ohjainta vaativissa konsoli-beat 'em upeissa. Kaksinpelissä tunnelma on mukavan fyysinen: välillä voi käyttää ns. kyynärpäätaktiikkaa kanssamuksijan näppäinyhdistelmien sekoittamiseksi. Amigan omistaja joutuu tyytymään kahden nappulan naputteluun.

Battlestation II on erinomainen ostos usean pelikoneen omistajalle, joka haluaa peukalo-ohjaimen sijasta välillä vääntää miehekkäästi tikkua. Hintakaan ei tällöin pelikonetta kohti nouse taivaisiin, varsinkin kun mukana tulee käytännössä kaksi tasokasta tikkua.

Battlestation II:a voi käyttää myös lapsenvahtina (paljon värikkäitä nappuloita), käsipainona, kaverien hämmästyttämiseen ja itsepuolustukseen.

JTurunen

Battlestation II
Multicoin Australia Pty. Ltd.
Sopii: toimintapeleihin
Maahantuoja: Creative Trading, puh. (931) 212 3270
Hinta: 995 mk



UFO: Enemy Unknown

Mythos Games/MicroProse UK

PC, PC CD-ROM, Amiga tulossa

Minimi: 386, 4 Mt, hiiri, VGA

Äänituki: Adlib, Sound Blaster, GUS, Roland LAPC-1, tukee kahta korttia

Kiintolevy: 12 Mt, ilman introa 10 Mt, CD-versio vajaa 1 Mt

Testattu: 486/50, SB ja PC CD-ROM

Kolmannen asteen lähitaistelu

UFO ENEMY UNKNOWN



Kun UFO laskeutuu kaupunkiin ja oudon näköiset oliot alkavat ammuskella siviileitä, eivät selitykset suokaasusta ja säähavaintopalloista vakuuta enää ketään. Kontakti avaruuden asukkaisiin on saatu: valitettavasti miljoona kauhuelokuvaa näyttää olevan oikeassa.

Maailman hallitukset polkaisevat pystyyn XComin, joka saa tehtäväkseen ottaa selvää muukalaisten aikomuksista sekä pistää kovan kovaa vastaan. (Koko maailman ilmavoimat, armeijat, tutkat sun muut nimittäin nähtävästi lähtevät heti lomalle. Kai nyt muutama kone ja kourallinen miehiä maailman pelastavat?) TV:n scifi-sarjojen tietomestarit voivat havaita suoran yhteyden Gerry Andersonin (Thunderbirds, Space: 1999) TV-sarjaan UFO, jota löytyy ainakin pilottijakson verran Suomestakin.

Pääsipäs Englannin 'Prose yllättämään: vaikka en mitään odottanut, paketista paljastuikin yksi vuoden huippupelejä. Jo oli aikakin.

Pallo on nyt minulla

XComin johtaja (sinä) ohjaa joukkojaan ketterällä kolmiulotteisella karttapallolla. Kun XComin tutkat havaitsevat UFOn, normaali toimenpide on laukaista hävittäjä ampumaan se alas. XComin maavoimat sitten huolehtivat sekä alasammutuista että itsestään laskeutuneista UFOista, puhumattakaan siviilien pelastamisesta muukalaisten tapporyhmiltä, muukalaistukikohtien valtauksesta ja omien tukikohtien puolustamisesta.



UFOn pääasiallinen operointiruutu. Näkyvissä sekä omia että muukalaisten tukikohtia ja aluksia.

Tukikohtaa rakennellessa kannattaa muistaa, että mahdollisessa hyökkäyksessä viholliset tulevat sisään hissikuilusta ja hangaareista.



XComin hävittäjä on saanut UFOn kiinni , nyt se pitäisi saada alaskin.

sesta.

Tukikohdissa tiedemiehet tutkivat aluksista löydettyä materiaalia, kuulustelevat vangittuja avaruusolioita ja kehittelevät uutta teknologiaa Civilization-tyyliin, eli kun Alien Alloys ja UFO Power Source on tutkittu, voidaan alkaa kehittää moottoroitua haarniskaa kallispalkkaisten insinöörien rakenneltaviksi.

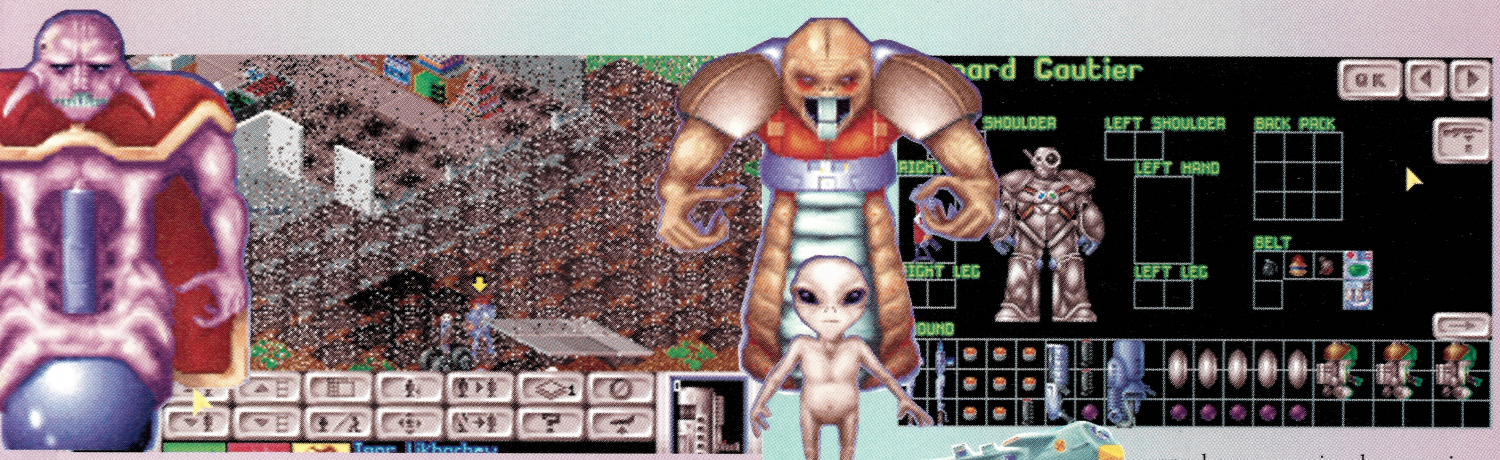
Uusia tukikohtia on syytä perustaa ja vanhat pitää varusteissa. Tähän tarvitaan rahaa (ja paljon). Tukiaisrahat tiristetään maapallon hallituksilta, ja sitä tulee, mikäli XCom hoitaa hommansa ja muukalaiset eivät soluta maan johtoa. Tehokas toiminta palkitaan määrärahojen kasvulla, tumpulointi taas budjettileikkauksilla.

Toinen rahanlähde on tarpeettomien/ylimääräisten muukalaistavaroiden myynti, tai jopa itse kehitetyn teknologian myynti. Esimerkiksi laseraseiden valmistus ja myynti on melko hyvä lisärahoituskeino.

ET this!

UFOn sydän on isometrinen, taktisen tason taistelu. Ei ihme, sillä ryhmän aiempiin peleihin kuuluu muun muassa Laser Squad.

Toiminta on vuoropohjaista ja käyttää toimintapisteitä. Sotilaalla on tietty määrä toimintapisteitä, ja kaikki mitä hän tekee (ampuminen, kyykistyminen, inventaarion räpläily, jne) kuluttaa niitä. Jättämällä pisteitä varastoon sotilas pystyy vihollisen vuorolla rei'ittämään näkökenttäänsä tulevia vihollisia, mikä onkin todella tärkeä taktiikka. Taistelut kestävät varsin kauan, eivätkä koskaan lipsu huoletto-



Iskuryhmä ei ole edes kunnolla päässyt aluksestaan ulos, kun ympäristö on jo savuavina raunioina.



Avenger on laskeutunut Marsiin. Taistelu muukalaisten päätukikohdassa tulee ratkaisemaan ihmiskunnan kohtalon.

nen korppuversion kanssa aina kopiosuojausta myöten, ja toiseksi se on vanha, buginen versio, jonka joutuu joka tapauksessa kopsimaan kiintolevylle päivitystä varten.

Jo UFOn taktinen taistelu olisi kelvannut yksinäänkin kelpo peliksi, mutta yhdistettynä strategiseen runkoon lopputulos on yksinkertaisesti loistava. Pientä hiomista olisi voinut vielä harrastaa, mutta sen suurempia rutkutuksia ei ole. Aika näyttää onko UFOsta kestoklassikoksi, minä äänestäisin "kyllä!"

Nnirvi



50-luvun karjansilvontatapauksetkin on ikuistettu UFOssa.

maksi muukalaislahtaamiseksi.

Sotilailla on jokaisella omat yksilölliset arvonsa, jotka kasvavat sikäli mikäli hän sattuu pysymään hengissä. Syytä olisi, UFOssa tarvitsee kaikki edut mitkä irti saa raavittua.

Hiuksianostattavan jännittävän (ihan oikeasti) taistelusta tekee Line-of-Sight-systeemi, eli sotilaat näkevät vain sen mitä heidän näkökentässään on. LOS toimii todella hyvin, sillä se ottaa huomioon ikkunat ja kaikki muutkin pikku lävet, eikä ole edes sidottu kaksiulotteisuuteen. Yhdistettynä siihen, että sotilaat menevät helposti rikki taisteluhaarniska tai ei, ja yksi pikku virhearviointi voi maksaa monta henkeä, taisteluosuudet sujuvat sellaisessa jännittävässä hengessä.

Asevalikoima on fantastinen. On automaattikanuunoita, liikkeestä räjähtäviä kranaatteja, konetuliaseita, raskaita sinkoja, ja avaruusolioilta kaapattuja välineitäkin voi käyttää jahka tiedemiehet saavat ne analysoitua (mikä on vähän tyhmää, kai sitä osaa liipasimesta aina vetää).

Niinpä ei ole ihme, että tanner tömisee ja aitaa kaatuu. Kunnon taistelun jälkeen saattaa esimerkiksi suurin osa kaupungista olla matalana.

Taistelut ovat vaativia, ja varsinkin hätäisempi pelaaja saa tapatettua joukkionsa helposti. Muukalaiset tuntuvat suosivan aika puolustuspitoista taktiikkaa, joten kannattaa suunnitella tekemisensä tarkkaan ja varman päälle. Varsinkin PSI-voimilla varustetut rodut ovat välillä vähän hankalia, kun omat sotilaat jäykistyvät kauhusta, juoksevat pakoon, räiskivät esimerkiksi räjähtävillä luodeilla varustetulla automaattikanuunalla sokkona tai jopa joutuvat muukalaisten hallintaan.

Taistelualueet ovat aina erilaisia, ainoa pienen valittamisen arvoinen seikka on UFOjen identtinen sisustus: muutaman kymmenen UFO-vyörytyksen jälkeen se vähän rasittaa.

Itku & Poru -osaston suurin huuto nousee siitä, etteivät sotilaat osaa ryömiä. Jokainen armeijan käynyt tietää ryömimisen tärkeyden, kun ilmassa viheltää lyijyä (tai plasma-ammuksia). Aijai. Toinen harmittava bugi on vaillinaisten ammuslippaiden kylmä dumppaaminen tehtävän lopussa.

UFOn kahleissa

UFO on vaarallisen pelattava ja tekniseltä toteutukseltaan mallikelpoinen. Ehkäpä kuoleminen olisi voinut näyttää vähän verisemmältä, mutta ei se peliin vaikuta.

Miinusta tulee musiikista: AdLibin/Blasun lisäksi UFO tukee vain Rolandin LAPC-1-korttia, mikä pännii meitä kenraali Midin sotilaita. Tosin musiikki silti yleensä on ihan kuunneltavaa, mutta samaa ei voi sanoa häiritsevästä FM-musiikista.

UFOn ensimmäinen versio sisältää pahoja bugeja. Jos UFOsi DOS4GW.EXE on varhaisempi kuin v.1.95, hae päivitys Pelit-BBS:stä. CD-ROM-versio kannattaa jättää hyllylle: ensinnäkin se on identtinen korppuversion kanssa aina kopiosuojausta myöten, ja toiseksi se on vanha, buginen versio, jonka joutuu joka tapauksessa kopsimaan kiintolevylle päivitystä varten.

Jo UFOn taktinen taistelu olisi kelvannut yksinäänkin kelpo peliksi, mutta yhdistettynä strategiseen runkoon lopputulos on yksinkertaisesti loistava. Pientä hiomista olisi voinut vielä harrastaa, mutta sen suurempia rutkutuksia ei ole. Aika näyttää onko UFOsta kestoklassikoksi, minä äänestäisin "kyllä!"

Nnirvi

Toteutus
Notkea käyttöliittymä, hyvä grafiikka, kelpo efektit ja outo musiikki.

Kynnys
Helppo pelata, mutta haastava voittaa.

Yhteenveto
Vaarallisen mukaansatempaava strategiapeli. Vältä CD-versiota.

Strategiapeli



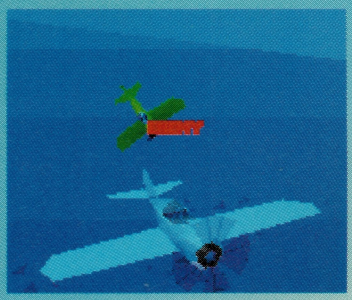
PELIT HUIPPU

Evasive Action

Evasive Action
Mindscape
PC
Minimi: 386sx/40, 4 Mt RAM (486 suositus)
Äänituki: Sound Blasterit
Ohjaus: H, J
Kiintolevy: 10 Mt
Testattu: 486/50 SB

Maailma kaipaa rauhaa ja rakkautta, mutta maailma ei todellakaan enää kaipaa yksinkertaistettuja lentosimuja. Yritysvuorossa Evasive Action, onnistuuko se naittamaan lentotaistelun simppeliin pelattavuuteen?

Sinänsä lentosimppelit ovat tarpeettomia, koska lähes joka lentosimusta kuitenkin löytyy



leikkimalli (ja useimmista vielä kaksinpelikin). Kun taito kasvaa niin toimintasimuista loppuu tarjonta kesken, ja kyllä ilmataistelu on hauskaa vasta sitten kun siinä vaaditaan taitoakin.

Väistöliikkeen perusidea on kuitenkin olla niin yksinkertainen ilmataistelupeli, että seganintoidettu perusenglantilainenkin osaa sitä pelata. Niinpä normaalin nappula-armeijan asemasta kaikki hoituu kahdella kaasunappulalla ja joystickin tulitusnappulalla. Eri kuvakulmatkin on integroitu kahteen funktionäppäimeen.

Peliin on tungettu neljä ilmailukautta: ensimmäisen maailmansodan taivailla kisailevat Sopwith Camel ja kolmitaso-Fokker, toisen maailmansodan pilvissä leikkiä lyövät Zero ja Hellcat, nykytaivaalla Hornet ja Mig-29, ja tulevaisuuteen vilkuillaan avaruusalustaistelussa.

Pelimoodeja on kolme: dogfight, stunttilento ja eräänlainen hippaleikki. Kaksi pelaajaa voi pelailla joko modeemin tai kaapelin välityksellä, ja erikoisuutena pelissä on splitscreen, jolloin peli sujuu myös yhdellä koneella.

Kyllähän maailmaan teoriassa kelpo toimintalentelyä mahtuu, ja Evasive Actionin on sentään ohjelmoinut Glynis Wein, jonka upea avaruusooppera Warhead vielä nykyäänkin pesee lähes kaikki avaruuspelit. Siksi olinkin tosi pettynyt, koska Evasive Action on niin älsän kehno.

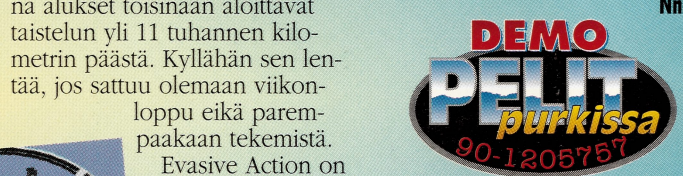
Kolme asiaa ärsytti yli kaiken: ainostaan suihkukoneissa näkyy montako kertaa kaasunappulan painallus on otettu vastaan, muissa koneissa toivotaan parasta. Kaikissa koneissa tuntuu olevan liian pieni moottori, sillä vauhti ei riitä ja korkeutta on vaikea ottaa. Ampuminen on silkkaa tuskaa, koska firenäppäintä täytyy naputella, jotta lopputulos muistuttaa edes vähän konekivääräsarjaa, ja osuminen jää lähinnä arvailun varaan. Mittasuhteet ovat päin helvettiä: kolmen kilometrin päässä oleva kone näyttää siltä, että törmäys on vain sekunnin päässä, olettaen tietysti, ettei kone jää ENEMY-tekstin alle.

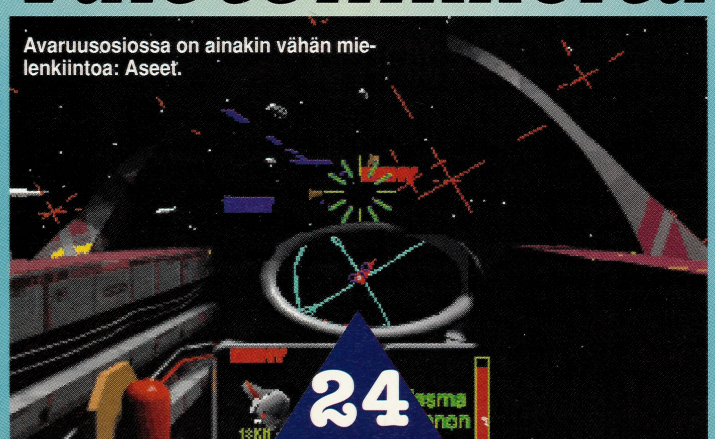
Tilannetta pelastaa edes vähän avaruustaisteluosuus, joka ei ole niin kehno kuin muut. Osuudessa on lupausta, joka kannattaisi lunastaa dumppaamalla lentokoneet ja laajentamalla se omaksi pelikseen. Vauhtia ja lennettävyyttä saisi kyllä avaruuskoneisiinkin lisätä, ja poistaa sen hilpeän bugin, jonka seurauksena alukset toisinaan aloittavat taistelun yli 11 tuhannen kilometrin päästä. Kyllähän sen lentää, jos sattuu olemaan viikonloppu eikä parempaakaan tekemistä.



Evasive Action on tuskainen toimintasimulaattori kehnoilla ääniefekteillä ja siedettävällä grafiikalla, mutta poikkeuksellisista kaksinpelimahdollisuuksista huolimatta väistöliikkeet kannattaa aloittaa heti kun pelin kaupan hyllyllä näkee. Glynis Wein, lakkaa pelleilemästä ja tee jatkoa Warheadille!

Nnirvi




Avaruusosiossa on ainakin vähän mielenkiintoa: Aseet.

Väistöliikkeitä

Toteutus
Suht' hyvän näköisiä koneita, huonot efektit, pelattavuus syvältä jälkipolttimesta.

Kynnys
Kevyt manuaalin luku riittää.

Yhteenveto
Taas turha yritys naittaa toiminta ja lentäminen.

Toimintalentosimu

70

F/A-18 Hornet 1.01

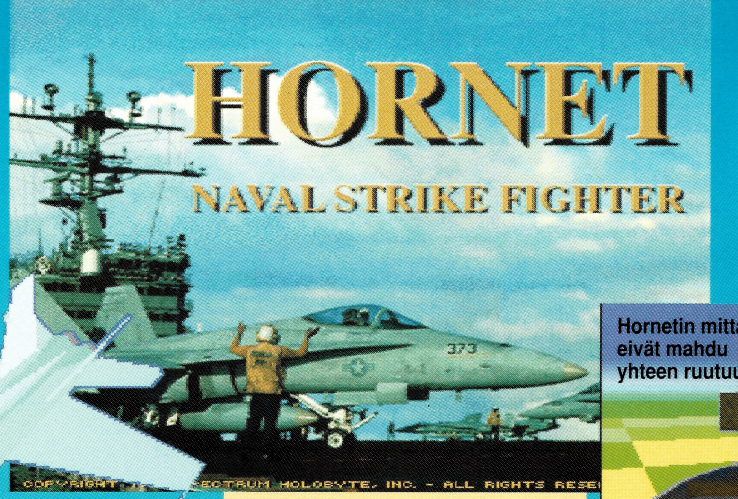
Spectrum Holobyte

PC

Falcon 3.0:n lisälevy, samat vaatimukset

Kiintolevy: Falcon 3.0 + 5,5 Mt (installointi 7 Mt)

Testattu: 486/50 SB







Liilanin valinta

Suomen vanhan lentokaluston uusiminen muutakin kun naureskelua aiheuttavalle tasolle on synnyttänyt paljon meteliä sekä puolesta että vastaan. Falcon 3.0:n uusimman Hornet-lisäkasvaimen myötä me saunassa syntyneetkin pääsemme kokeilemaan, miltä se paljon puhetta ja porua aiheuttanut vastaostohävittäjä oikein tuntuu. Poliittisesti korrektit ihmiset saavat vielä bonuksena taivastella mukana tulevaa Bosnia-kampanjaa (kunhan muistavat että ostamalla Mig-29:n pääsee lentämään serbien puolella).

F/A-18 Hornet on laivaston käyttämä kaksimoottorinen hävittäjä, jota Yhdysvaltain laivasto käyttää pääasiassa maataisteluun, joskin ilmataistelukin sujuu. Outoa kyllä, koneeseen mahtuu enemmän ilmasta-ilmaan-aseita kuin mudanlennättäjiä.

Ampiainen ei ole haukka

Hornetin mittaristo on Falconia nykyaikaisempi. Kolmeen monitoriin saa näkyviin tutkan, uhkavaroitusjärjestelmän, navigointiruudun, tiedot moottorista ja muuta kivaa. Yleensä ottaen HUD-symboliikka eroaa Falconista, joskin samat tiedot löytyvät vain pikkaisen eri muodossa, joten se ei ole ongelma.

Ongelma sen sijaan on Hornetin lentäminen. Sen taipumus kääntyä keskiakselinsa ympäri (eli roll rate) on uskomaton. Aivan yhtä masentavan vaikea lennettävä kuin Mig-29 Hornet ei ole, kiitos tietokone-ohjatun lentopintojen säätelyn, mutta aivan tarpeeksi vaikea masentamaan sunnuntaipilotit (kuten minut). Myös Hornetin taipumus vuotaa energiaa vaatii uutta asennoitumista.

Egoa lommottava lysti jatkuu laskeutumisessa, sillä kiitoratana toimii tietysti lentotukialus. Siinä pelti ryskyy ja kauan, ennen kuin Hornet lepää turvallisesti kannella. Tietysti laskeutumisen voi edelleenkin jättää tietokonepilotille, ja puolimiehekkäänä vaihtoehtona lentotukialus tarjoaa myös tietokoneistetun laskeutumisen, jolloin pilotin pitää saada vain itsensä oikeaan paikkaan omin avuin. Laskeutumista valvova LSO-upseeri puhuu digitaalisesti sillä seurauksella, että osa lennonaikaisista vakioviesteistä on korvattu kohinalla.

Luonnollisesti Hornet sopii Electronic Battlefieldiin, joten ihannetapauksessa eli verkossa 6 pilottia voi lentää Falconeja, Mig-29:jä ja Horneteja haluamassaan suhteessa samassa kampanjassa.

Vain yksi alus

Hornetin suurin varsinainen vika on lepsuilu lentotukialusoperaatioiden mallintamisessa. Ensinnäkin USS Theodore Roosevelt on yksin, ilman muiden alusten puolutusrengasta, mitä on tasattu sillä, että alus on tuhoutumaton. Toiseksi alukseen on nähtävästi sijoitettu vain Hornet-lentue. Missä ovat F-14 Tomcatit? Missä lymyilevät A-6 Intruderit? Aitoudessa MicroProsen F-14 Fleet Defender jyrää Hornetin mennen tullen.

Vaikka Falcon 3.0 -runko on pääosin vielä erittäin kilpilukykyinen, sen ilmasta-maahan-ominaisuudet alkavat rassata jo raskaasti. Maverickien targetointi ja ennen kaikkea maatutka ovat toivottoman vanhanaikaisesti tehtyjä, kun rinnalle heittää F-15 III:n ja Tornadon. Maamaalitkin ilmestyvät näkyviin pahimmillaan vasta kun kone on niiden päällä, joten liian usein joutuu turvautumaan tiedustelulentoon, joka abortoidaan kun on painanut mieleensä vihollisen olinpaikat. Ja toimiva AWACS saisi pikkuhiljaa ilmestyä taivaalle.

Hornetia ei virallisesti ole julkaistu Euroopassa, eikä näillä näkymin tulla julkaisemaankaan, joten kyselkääpä sitä jenkkipelejä suoraan tuovilta maahantuojilta. Hornetin versio 1.0 sisältää lukuisten pikkubugien lisäksi edelleen täysin kelvottoman joystick-kalibroinnin, joten kipinkapin hakemaan Hornet 1.01 (ja Falcon 3.04 ja Mig 1.03) Pelit-BBS:stä.

Hornet sopii raskaan sarjan Falcon-ammattilaisille eikä tarjoa vaikean hallittavuutensa vuoksi huvilentäjille muuta kuin masennuksenpuuskia.

Nnirvi

Hornet vaatii alkuperäisen Falcon 3.0:n eikä toimi yksinään.

Lentosimulaattorin lisälevyke



MERIKOTKA

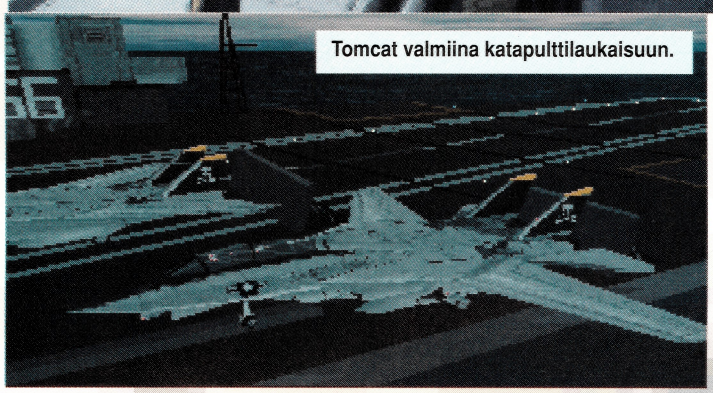


F-14 Fleet Defender

MicroProse

PC
Minimi: 386/33, 4 Mt RAM, MS-DOS 5 tai uudempi
Äänituki: Adlib, Sound Blaster (Pro), PAS (16), Roland MT-32 & LAPC-1, General MIDI, Covox
Ohjaus: N, J, H, Thrustmaster FCS & FCS-Mark2 WCS, Flightstick Pro, Virtual Pilot, jalkapedaalit
Kiintolevy: 13 Mt

Testattu: 486DX2/66, SB Pro, SoundFX 2000 General MIDI



Tomcat valmiina katapulttilaukaisuun.



Hindin viimeiset hetket.

MicroProsen yritys palata lentosimulaattoreiden valiojoukkoon tapahtuu rohkeasti. Voiko lentokoneesta, joka on suunniteltu ainoastaan viholliskoneiden torjuntaan pitkän matkan ohjuksilla tehdä kiinnostavaa simulaattoria?

Takavuosina MicroProsea pidettiin lentosimulaattoreiden johtavana julkaisijana. Nälkä kasvoi kuitenkin syödessä ja simujen legendat alkoivat suoltaa muunkin tyyppisiä pelejä, simujen jäädessä polkemaan paikoilleen. Mutta pitkän tauon jälkeen vanha konkari lentää jälleen.

Fleet Defenderin tähtiroolin valinta tuntuu vähintään kummalliselta. Lennettävänä on nimittäin F-14B Tomcat, joka on lentotukialuksilta operoiva kaksipaikkainen torjuntahävittäjä. Koneen ainoa tehtävä on venäläisten pommikoneiden pitäminen mahdollisimman kaukana jenkkien tukialuksilta.

Laivaston suoja

F-14 on Yhdysvaltain ainoa kone, joka pystyy laukaisemaan valtavan kantaman omaavia AIM-54 Phoenix -torjuntaohjuksia. Suurena ja kömpelönä koneena F-14 ei pärjää tiukoissa lähitaisteluissa, eikä maakohteiden tuhoamiseen ole aseita lainkaan. Tomcatin työ on siis laukoa ohjuksia horisontin toisella puolella olevia viholliskoneita kohti, mikä ei kuitenkaan ole ihan niin tylsää kuin ensin kuvittelisi.

Fleet Defender käsittelee periaatteessa hyvin rajoittunutta aihepiiriä, mutta tekee sen sitten sitäkin tarkemmin. Pääosa toiminnasta koostuu lentotukialuksille nousuista ja laskeutumisista, tutkan operoinnista ja lentämisestä kurinalaisesti osana suurempaa kokonaisuutta. Tukialuksilla on omat koneensa lähitorjuntaan sekä maakohteiden pommitukseen, joten F-14-kuskin tehtäväksi jää lähinnä muiden koneiden saattaminen ja joidenkin viholliskoneiden tuhoaminen.

Tomcat on kylmän sodan tuote, joten pelikin on sijoitettu reippaalle 80-luvulle, aikaan, jolloin maailma oli vielä selkeästi jaettuna kahteen valtapiiriin. Harjoitteluosuuden lisäksi Fleet Defenderissä on kaksi kampanjaa, toinen Norjassa ja toinen Välimerellä. Kaikki tehtävät ovat periaatteessa valmiiksi purkitettuja, mutta kampanjoissa tehtävät polveilevat sen mukaan miten edellinen suoritettiin.

Kiikkerä kiitorata

Lentotukialus voi olla uskomattoman kiireinen paikka. Taistelutilanteessa kansi vilisee nousevia tai laskeutuvia lentokoneita ja helikoptereita. Meri ympärillä on täynnä muita saattoaluksia ja taivaalla on jatkuvasti partioita sukellusveneiden tai ilmaiskujen varalta. Aidon tukialusympäristön kuvaamisessa Fleet Defender onnistuu loistavasti.

'Prose on päässyt perusvirheistään eroon. Enää ei taistella yksin maailmaa vastaan, konetykki ei tapa valovuosien päästä ja ohjukset eivät ole erehtymättömiä. FD on ensimmäinen simu, joka kuvaa modernin laivaston lentäjien tehtäviä tarkasti esikuvan mukaan. Laivaston käyttämät, tehtävien mukaan koostetut ryhmät (strike package), esimerkiksi saattajat, pommittajat, tutkakoneet, sekä ns. hälytysreservi, on mallinnettu tarkkaan. Siipimiehiä on ja heitä voi komentaa jopa monipuolisemmin kuin Falcon 3.0:ssa. Yhteistyö siipimiesten, ilmavalvonnan sekä tukialuksen kanssa toimii.

Laskeutuminen tukialukselle hoidetaan kuten oikeastikin. Ensin otetaan yhteys lennonjohtoon, odotellaan ohjeita, siirrytään mahdollisesti jonoon odottamaan vuoroa, tehdään oikea lähestyminen ja kuunnellaan ja katsellaan tarkkaan lennonjohdon antamia ohjeita laskeutumisen aikana. Hyvällä säällä temppu voi onnistua muutaman pitkäksi menneen roiskautuksen jälkeen, mutta öisessä myrskyssä onnistunutta paluuta voi vain rukoilla.

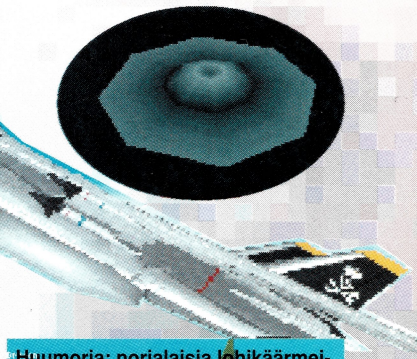
Tutkamittausta

Kaksipaikkaista konetta miehittää lentäjä ja aseupseeri. Taistelutoiminta keskittyy lähes pelkästään monimutkaisen, mutta tehokkaan tutkan käsittelyyn, jossa onkin sitten puuhaa pitkäksi aikaa, etenkin jos haluaa realismia. Erilaisia tutkamoodeja on yhteensä seitsemän, joista onneksi yleensä vain paria tarvitsee. Lisäharmia tuo tutkakeilan koon säätely ja erilaisten symboleiden tulkkaaminen. Kohteiden tunnistamisen ja lukituksen jälkeen yleensä pahin haaste onkin jo ohi, koska ohjukset laukaistaan useimmiten yli sadan kilometrin etäisyydeltä. Erittäin tarkan tuntuisesti toteutettua, mutta voi olla että tämä osa pelistä osoittautuu monelle joko liian tylsäksi tai vaikeaksi.

Itse lentäminen on mallinnet-



Lentäjän ja aseupseerin työpisteet. Kuvaruutuja riittää.





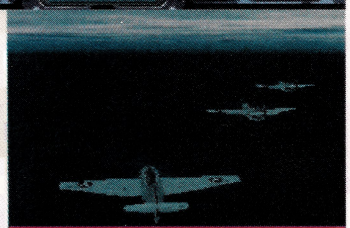
Huumoria: norjalaisia lohikäärmeitä ja Bermudan kolmion UFOja.





Mig-29:jä sumussa.





tu ilmeisen hyvin. F-14 on lento-ominaisuuksiltaan primitiivinen ja jäykkä, eikä sillä todellakaan tehdä mitään ketteriä temppuja. Aselastin painon, lentokorkeuden ja kääntyvien siipien asennon kaltaiset asiat on otettu huomioon koneen käyttäytymisessä. Sekä realismin että vaikeuden voi säätää monipuolisesti.

Myrskyssä ja tyvenellä

Taivaalla ja merellä vastassa on käytännössä koko maailmansotien jälkeinen Neuvostoliiton kalusto. Länsipuolellakin on vastaavan monipuolinen joukko nimenomaan laivaston aseistusta. Graafisesti koneiden, laivojen ja aseiden ulkoasu on osittain ennennäkemättömän upeata ja vain osittain keskinkertaista. Sekä laivat että F-14 on tehty näyttävästi, aina laivueiden tunnuksia ja siipien alla roikkuvia aseita myöten, toisaalta suuri osa muista lentokoneista näyttää olevan peräisin tekijöiden ylijäämävarastosta. Tiedä sitten mitä ohjelmoijien päissä on liikkunut, kun ovat lisänneet Norjan taivaille satunnaisia lohikäärmeitä ja Bermudan kolmioon vuonna -48 kadonneen hävittäjälaivueen kiertelemään massiivista ufoa.

Sääolosuhteet on tehty huolella, etenkin meren pintaan ulottuva sumu ja yölennot ovat pelottavan aidon tuntuisia. Taivas ja pilvikerrokset näyttävät oikeilta, ja efekti, joka syntyy kun synkkien pilvien päällä odottaa sokaiseva valo, on huikaiseva. Auringonlaskut ja -nousut merellä herkistävät mielen sodankin melskeessä. Ulkoisella loistolla on kuitenkin hintansa: näyttö päivittyy välillä töksähdellen ja varsinkin laskeutumisissa kaipaisi herkempää ohjausta.

Äänimaailma on mitäänsanomaton, tosin moottoreiden äänet ovat kerrankin kuunneltavia. Puhetta ja muita efektejä on käytetty taloudellisesti. Musiikki on aivan kamalaa sekameteliä. Modeemipeliä ei F-14 tarjoa, mikä on suuri puute. Ensimmäinen versio sisältää myös sankan bugilauman, joka karkoittuu Pelit-BBS:stä löytyvällä 1.2.-päivityksellä.

Fleet Defender on hieman jakomielinen tapaus. Tavallaan on kunnioitettavaa, että tekijät ovat rajanneet tarkasti aihepiirinsä. Kuitenkin ainakin minä jäin kaipaamaan pommituksia ja tiukkoja ilmataisteluita, sillä näyttävyydestä huolimatta suurin osa ajasta kuluu tutkaa käpistellessä. Laskeutumiset on mallinnettu tarkkaan, mutta eivät millään jaksa kiinnostaa muutamaa kertaa pidempään.

Hyvin toteutetut kampanjat ja aktiivinen yllätyksiä täynnä oleva ympäristö pelastavat kuitenkin paljon. Vanhoilla MicroProsen perisynneillä eli yksin lentämisellä, aivottomilla vihollisilla ja kampanjoiden köyhyydellä tämä simu olisi ollut totaalinen katastrofi. Onneksi historiasta on otettu opiksi, koska nyt todella tuntee lentävänsä keskellä modernia merisotaa. Manuaalitkin ovat vanhaan malliin paksuja ja täynnä pikkutietoa ja historiaa. Fleet Defender on vanhojen konkareiden hieman tylsä, mutta näyttävä paluu, joka antaa aihetta odottaa jatkoa innolla.

Kaj Laaksonen

Toteutus
Realismia ulkoasussa ja ohjauksissa. Henkeä salpaavan kauniita merimaisemia.

Kynnys
Vaatii pitkää ja harrasta opettelua, jossa onneksi hyvänä apuna ovat seikkaperäinen manuaali sekä erilliset harjoituslennot.

Yhteenveto
Pidemmän päälle hieman tylsähkö mutta pikkutarkka simulaattori modernista merihenkisestä ilmasodasta.

Lentosimulaattori

85

Heimdall 2 Viikinkkistä

Heimdall 2

Core Design

Amiga, PC

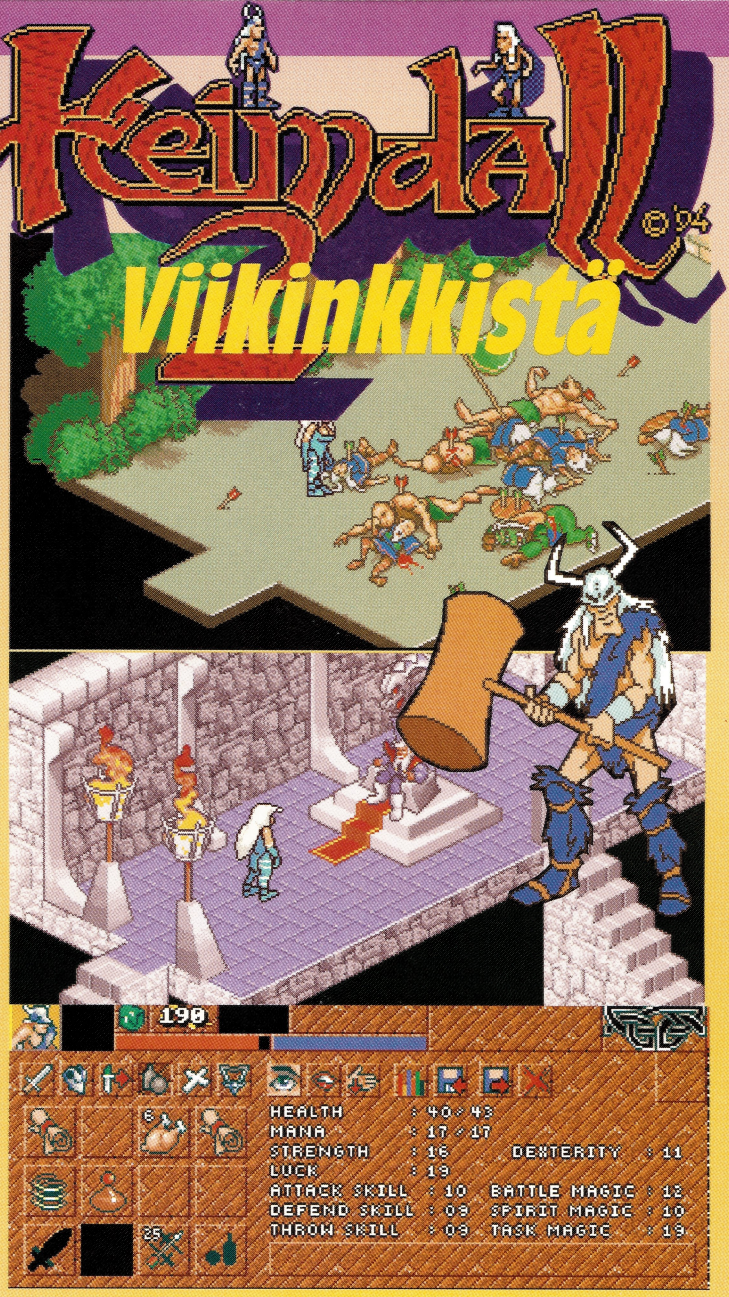
Ei toimi AGA-koneilla

Vaatii 1 Mt muistia

Kiintolevy: 2,5 Mt / 4 levykettä

Ohjaus: J, H

Testattu: A500, kiintolevy



Viikingit olivat hurjaa porukkaa, ja hurjia olivat heidän jumalansakin. Coren uutukaisessa muutama näistä jumalista ottaa toisistaan mittaa, joten tylsää ei pitäne oleman – vai?

Jos Heimdall 2:n koko juonikuvion sisällyttäisi tähän arvosteluun, ei tälle aukeamalle muuta mahtuisikaan. Maahan karkoitettu, osan voimistaan menettänyt, ja ilmeisen paha Lokijumala aiheuttaa hirviöistä koostuvien sotavoimiensa avulla tuhoa kuolevaisten maailmoissa.

Koska Loki on ainoa jumala, joka ei menetä maan päällä astellessaan kaikkia voimiaan, on hänen tappamisensa hankalaa. Ainoastaan saamalla hänet jotenkin vangituksi voidaan hänen toimensa estää. Tähän vaaditaan voimallisen, aikojen alussa neljään osaan hajoitetun maagisen amuletin palaset. Yhden jumalista täytyy lähteä maan päälle, koota amuletti ja laittaa se Lokin kaulaan.

Heimdall oli jo kerran päihittänyt Lokin (Heimdall 1:ssä), joten Baldur, Odinin poika, lähetettiin ensin tehtävää suorittamaan. Vanha sanonta ”laita lapsi asialle...” piti kuitenkin kutinsa, ja väijytykseen kävellyt Baldur joutui pian palaamaan Valhallaan, kuolleena kuin kivi.

Siispä kokenut Heimdall joutuu jälleen jättämään taivaalliset asuinpaikkansa. Ja tällä kertaa hän ei ole yksin: Ursha-niminen valkyyria lähtee hänen mukaansa. Huono enne ottaen huomioon, että valkyyrioiden tehtävä on kuljettaa taistelussa kaatuneet Valhallaan...

Viikinkimaat

Pelin alue koostuu neljästä Maailmojen Hallin kautta yhteydessä olevasta maailmasta, joissa amuletin palaset ovat. Maailmoihin ei voi kävellä mielivaltaisessa järjestyksessä, vaan maailmojen portteihin saa vasta seikkailun edetessä avaimet. Vain yksi hallissa olevista porteista on avoinna pelin alkaessa.

Maailmat koostuvat saarista, jotka toimivat varsinaisina pelialueina. Saarilla olevat arvoitukset ratkeavat yleensä pienen mietiskelyn ja kokeilun jälkeen helposti. Aina suoritettuaan yhden tehtävän pääsee suorittamaan seuraavaa. Tehtävät vievät lähemmäs ja lähemmäs senhetkisen maailman Ro'Geldiä, magian keskusta, jossa amuletin palanen sijaitsee.

Jotta mikään ei olisi liian helppoa, vaeltaa mailla ja mannuilla hirviöitä, jotka yrittävät estää Heimdallia ja Urshaa löytämästä amuletin palasia. Hirviöitä ilmestyy perienglantilaiseen tyyliin loputtomasti kuolleiden tilalle eli taisteleminen on turhauttavaa ja useimmiten hyödytöntä.

Hei me taiotaan

Magia on Heimdall 2:ssa toteutettu hieman iki-ihanan Dungeon Masterin tyyliin. Seikkailun aikana löytää riimukiviä (enintään 18 kappaletta), joista voi rakentaa taikoja. Loitsuja voi rakentaa valmiiksi neljä kappaletta, joista yksi voi olla koko ajan laukaisuvalmiina taistelun varalta.

Loitsuja voi joko koettaa luoda itse, tai voi olla varovaisempi ja käyttää ainoastaan matkan varrella oppimiaan riimuyhdistelmiä – pieleen menneet taiat kun tuppaavat olemaan loitsijalleen vaaraksi.

Viimeisellä tuomiolla

Heimdallin grafiikka on onnistunutta. Lähinnä tyyliä voi kai kuvailla sarjakuvamaiseksi, sillä hahmot on ensin piirretty mustilla ääriviivoilla ja sitten värjätty. Peli käyttää paljon hienoa läpinäkyvyysefektiä, jossa osa grafiikasta näkyy tummennettuna.

Vaikkei ohjeissa sitä mainitakaan, saa Amiga-versionkin installoitua kiintolevylle. Korpuilta peli latailee usein, kauan ja hartaasti, ja levyä joutuu vaihtamaan ahkeraan tahtiin.

Viikinkien mytologiasta pohjan juonelleen pihistänyttä Heimdall 2:ta on etukäteen kehuttu kirjaimellisen jumalaiseksi peliksi. Pelatessa jää kuitenkin ihmettelemään, miksi. Reaaliaikainen taistelu on parhaimmillaankin ankeaa, eikä Ursha-valkyyriä ole hyödynnetty niin tehokkaasti kuin olisi ollut mahdollista. Ursha ei tarjoa mitään erikoiskykyjä, ainoastaan ylimääräisen selkärepun sekä lisäelämän.

Heimdall 2 on kiva isometrinen toimintaseikkailu, jota pelatessa kyynelkanavat kyllä pysyvät kuivina, mutta aineksia huippusarjaan pelissä ei kuitenkaan ole.

Kimmo Veijalainen

DEMO PELIT purkissa 90-1205757

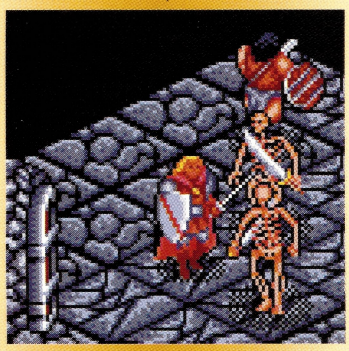
Toteutus
Grafiikka rullaa pehmeästi ja on selkeää.

Kynnys
Reaaliaikainen taistelu vaatii harjoittelua.

Yhteenveto
Heimdall 2 on hyvä toimintaseikkailu. Odin, voit laskea vasarasi...

Toimintaseikkailu

82



NAPPULAPELI

Pimeinä vuosisatoina ennen tietokoneita (ja jälkeenkin) oli miniatyyrien siirtely pahvialustoilla pelikehityksen viimeinen sana. Nyt nostalgikoilla on mahdollisuus palata aikaan parempaan käden koskaan irtoamatta hiiren hikisestä mattapinnasta.

HeroQuest II – Legacy of Sorasil

Gremlin

Kaikki Amigat

Vaatii 1 Mt muistia.

Kiintolevy: 1,8 Mt (3 korppua)

Ohjaus: H

Testattu: A500 28 MHz ja A1200

Hero Quest menestyi hyvin lautapelinä. Se oli helppo oppia ja pelata, ja omilla sääntölisäyksillä siitä sai jopa jonkinmoisen roolipelin. Tietokoneversio ilmestyi, mutta pelaamisen nopeutumisesta huolimatta osa alkuperäisen pelin viehätyksestä oli kadoksissa.

Legacy of Sorasil on monipuolistettu jatko-osa, jonka runkona toimii yhdeksästä maan alle ja päälle sijoittuvasta osiosta koostuva kiinteä kampanja. Juoni noudattaa vakiintunutta standardia: Pahuuden voimat ovat kironneet Rhian maan. Neljä sankaria lähetetään noutamaan kaukaisilta vuorten takaisilta mailta kahta maagista talismaania, joiden avulla paha voidaan karkoittaa.

Tarpeeksi elementtejä

Sankareita on kahdeksan, joista korkeintaan neljä valitaan opettamaan hirviöille käytöstapoja. Hahmot ovat – tuttuun tapaan – barbaari, samooja, paladiini, pappi, taistelija, maagi, seikkailija ja mystikko.

Hahmoilla on seitsemän ominaisuutta: voimakkuus, ruumiinrakenne, hyökkäys, puolustus, tarkkaavaisuus, äly ja nopeus. Äly vaikuttaa taikuuteen ja sitä rataa, eli yllätyksiä ei tule. Aina ennen suoritettavaa tehtävää voi tallentaa tilanteen levylle ja kustomoida hahmoja lisäämällä muutama piste ominaisuuksille.

Peli on vuoropohjainen. Hahmoilla on toimintapisteitä jotka kuluvat kävellessä, taikoessa, loihtiessa ja paikkoja tutkiessa. Koko peli on hiiriohjattu, ja pelisysteemi on loogisesti toteutettu.

Magiaa on kolmessa muodossa: taikajuomina, maagisina esineinä ja loihdittavina taikoina. Tavallisten suojaus- ja taistelutaikojen lisäksi löytyy muutama yleishyödyllinen kuten "etsi ovet ja ansat".

Aivot lomalla

Perusajatuksena on listiä hirviöt magian ja sotkuisempien, teräviä metalliesineitä hyödyntävien menetelmien avulla sekä kerätä kaikki matkan varrelta löytyvä tavara ja raha mukaan tulevia koitoksia helpottamaan. Myöhemmissä tehtävissä joutuu kulkemaan materiasiirtimistä oikeassa järjestyksessä, ja siihen pelin älyllinen puoli jääkin. Rahojen kulutuspaikkoina toimivat kolme pelialueella olevaa kauppaa. Jostain käsittämättömästä syystä tavaraa tai rahaa ei voi siirtää hahmolta toiselle paitsi kaman omistajan kuollessa.

Kahdeksassa ensimmäisessä tehtävässä. hahmot aloittavat kulkunsa tiiviinä rykelmänä, joten fyysisesti vahvat miekanheiluttajat voivat raivata tietä heikommillensa ja taka-alalla pysyttelevät magiankäyttäjät saavat keskittää rajalliset voimansa etulinjamiesten paikkaamiseen. Vasta viimeisessä tehtävässä saa tälle strategialle, samoin kuin hahmoilleen, sanoa hellät jäähyväiset... Vinkki: karta heiveröisiä hahmoja.

Menneisyyden tuulet

Tekniikkapuolen pelastava enkeli on peliin sopiva Conan-tyylinen musiikki, joka luo tunnelmaa eikä ärsytä kymmenennelläkään kuuntelukerralla.

Grafiikka ei ole kovinkaan näyttävää. Näkyvyyttä on yritetty parantaa muuttamalla hahmojen ympärillä olevat seinät ja esineet läpinäkyviksi. Hieno idea, muttei toimi, koska ainoastaan aivan hahmoissa kiinni olevat esteet katoavat, ja nyt täytyy koko ajan tutkia erillistä karttaruutua saadakseen selville todellisen ympäristönsä. Isometristä 3D-grafiikkaa toimivampi ratkaisu olisi ollut vanhojen kunnon Ultimoiden tyylinen kikkailematon yläperspektiivi. Peli tuntui tahmealta laajentamattomassa A500:ssa.

Lisä-ärsytyksenä ainoastaan saarivaltakunnan asukkaat saavat osallistua pelipaketissa ilmoitettavaan kilpailuun, jossa voi voittaa aidon leveänmiekan. "Ripusta se seinällesi, ja tarinat aseesi koosta kaikuvat ajan laaksojen halki", niin kuin mainoksessa sanotaan. Freudilaiset voivat veistellä tästä mitä haluavat.

Vaikka Amiga kärsiikin roolipelipulasta, ei sentään ihan kaikki mene läpi.

Kimmo Veijalainen

HEROQUEST II

Toteutus

Grafiikassa ja äänissä kummittelevat menneisyyden haamut. Hyvä käyttöliittymä.

Kynnys

Systeemin sisäistämiseen kuluu muutama minuutti.

Yhteenveto

Liian yksinkertainen ja liian lyhyt. Sopii pilteille ensimmäiseksi roolipeliksi.

Lautaroolipeli

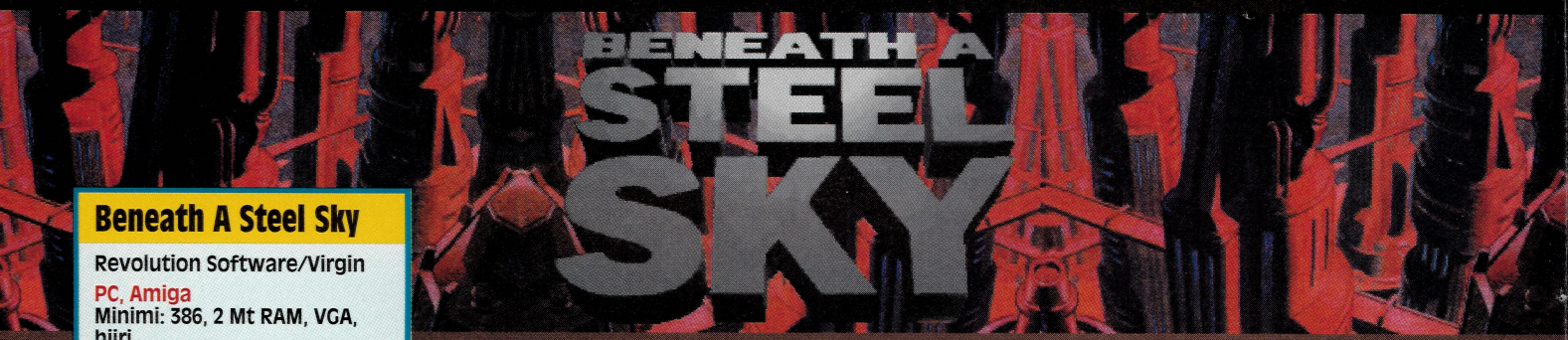
65



Kaupankäynnin hyötyä laimentaa se, ettei rahoja voi antaa niitä kipeämmin tarvitsevalle hahmolle.



Mitään numerotietoa taistelun kulusta tai aseiden tehoista ei saa selville.



Beneath A Steel Sky

Revolution Software/Virgin

PC, Amiga
Minimi: 386, 2 Mt RAM, VGA, hiiri
Äänituki: Adlib (Gold), Sound Blaster, Roland
Kiintolevy: 9 Mt

Testattu: 486/66 8 Mt SB Roland

Suku on pahin

Tulevaisuuden ankeassa kyberpunkmaailmassa ihmiset asuvat suuryhtiöiden hallitsemissa valtavissa kaupunkivaltioissa. Useimmat asukkaista eivät edes tiedä suojakupunsa ulkopuolisen maailman olemassaolosta. Sellainen kuitenkin on ja siellä jopa asutaan. Yksi ulkopuolisista asukeista on Robert Foster, joka yhtäkkiä joutuu takaa-ajetuksi.

Menneisyyden vanki

Robertin elämä muuttuu painajaiseksi, kun leiriin hyökkää Union Cityn turvallisuusjoukkojen kopteri. Ulos syöksyvät sotilaat kaappaavat Robertin mukaansa ja lasauttavat koko paikan matalaksi taktisella ydinkärjellä. Kopteri lentää kaupunkiin, mutta jokin menee vikaan ja kone syöksyy pilvenpiirtäjien joukkoon (kopterilla matkustamisen turvallisuudessa näyttäisi olevan parantamisen varaa). Robert singahtaa kärppänä kaappaajiaan karkuun kaupungin tehdaskorttelin sokkeloihin. Takaa-ajettu sankari ei voi ymmärtää, miksi yhtäkkiä kaikki tuntuvat haluavan hänet kiikkiin. Jotenkin hänen pitäisi löytää vastaus kysymyksiinsä ja päästä ulos kaupungista.

Laskusuhdanteessa

Beneath A Steel Skyn juoni alkaa lupaavasti ja tunnelmaa nostaa mukana tuleva Dave Gibbonsin sarjakuva. Robert aloittaa tutkimuksensa mukanaan vain muutama nimi ja kova halu selvitä hengissä. Ympäristö on mukavan kyberpunkahtava, mukana on jopa muutamia omaperäisiä ideoita. Erityisen kiinnostavalta tuntuu kaupungin jakautuminen eri kerroksiin, joissa kussakin asuu eriarvoisia kansalaisia. Alemmas mentäessä vastaan tulee yhä arvokkaampia asukkaita, ja vain harvat ja valitut saavat asua maanpinnan tasolla. Haltijansa oikeudet sisältävä henkilökortti on omistajansa kallein aarre.

Vähemmän omaperäinen on ajatus, jonka mukaan koko kaupunkia johtaa suuri megatietokone LINC. Tämä kulunut idea valtaa pelin edetessä alaa muilta juonen osa-alueilta. Niinpä seikkailun laskeutuessa kaupungin katolta lopulta maan alle hylättyihin metrotunneleihin laskee myös juonen kiinnostusvektori samaa rataa. Kaikeksi onneksi laskusuunta ei ole kovin jyrkkä, sillä BASSilla on taito pitää juoni hengissä oikeisiin paikkoihin sijoitetuilla tarvittavilla juonenkäänteillä. Juuri kun pelaaja alkaa miettiä koko jutun järkevyyttä tapahtuu jotain, joka herättää innostuksen uuteen kukkaan. Ja vaikka LINC periaatteessa onkin vain se sama vanha megalomaniasta kärsivä tietokone, haluaa pelaaja silti koko ajan maksaa sille potut pottuina, mieluiten henkilökohtaisesti.

Mainitsemisen arvoinen on myös pelin kybernetti, verkko, jossa osa seikkailusta tapahtuu. Vaikka netti on toteutettu normaalilla seikkailutyylillä, tuo se peliin mukavaa särmää ja vaihtelua. Välillä käydään katsomassa viesti kuolleelta ystävältä tai ryöstetään pari tärkeää tiedostoa.

Sarjakuvaa?

BASSin vetonaulana on Dave Gibbons, varsin tunnettu sarjakuvapiirtäjä, joka on luonut muun muassa erinomaisen Watchmenin kuvituksen. Maistiaisia maestron taidoista saa paitsi juonen alkuasetelmat kertovasta lyhyestä sarjiksesta, myös Gibbonsin suunnittelemasta taustagrafiikasta, joka luo peliin sen tarvitseman likaisen tulevaisuudenkuvan. Hahmoanimaatiot tosin jättävät toivomisen varaa: sankari näyttää seipään nielleeltä.

Äänellisesti BASS tarjoaa siedettävää Sound Blaster -musiikkia. Kappaleita on runsaasti ja ne vaihtuvat sopivin väliajoin. Tehosteita mukana on melko vaisusti, lähinnä muutaman liian äänekkään piipahduksen muodossa. Roland-tukikin pelistä pitäisi löytyä, mutta idioottimaisen asennusohjelman takia se ei käytännössä DOSissa toimi. Piruuttani tulin kokeilleeksi peliä Windowsin alaisuudesta varmana pikaisesta epäonnistumisesta. Hah! Kaiuttimista kajahti Roland-musiikkia eikä ongelmia pelin kanssa ollut: ei seonnut Windowsissa, ei edes DOS-ikkunan kautta käynnistettynä.

Nappi silmänä

Noin vuosi sitten Lure of the Temptress osoitti Revolution Softwaren pystyvän luomaan

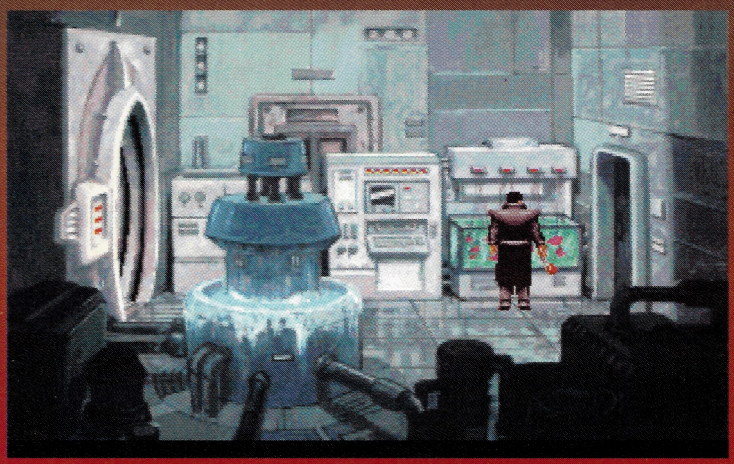

Asfalttiviidakon Tarzan valmistautuu syöksyyn.



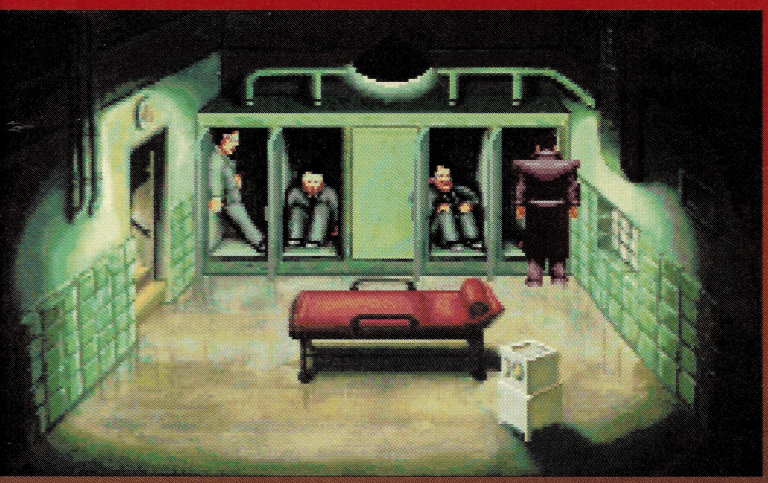
Rikkaiden asumatasolla kaikki on toisin.



Kloonaustehdas.



Sydämellistä puuhaa.



Kylmävarastotyöntekijän arkipäivää.



Katedraalin hiljaisuus on suorastaan kivettävää.

nautittavia seikkailuja, vaikka peli oli buginen kuin naapurin heinälato. Käyttöliittymän on Lucasissa debytoinut Virtual Theatre, joka on kuitenkin joutunut melkoisen rakennemuutoksen kohteeksi. Poissa ovat tekstivalikot ja monivalinnat, nyt kaikki toimii kätevästi kahdella hiiren napilla. Vasempi namiskuukeli toimii Robertin silminä ja oikea taas vastaavasti saa aikaan erilaisia toimintoja. Saattaa kuulostaa liian simppeliltä, mutta tekele on erittäin mukava ja tehokas käyttää. Tietenkin systeemi antaa aiempaa vähemmän valinnan vapautta, mutta se ei missään nimessä rajoita peliä yksinkertaiseksi nappulanpaineluksi, ja pelin ongelmat ovat hyvin rakennettuja.

Persoonallisuus piirilevyllä

Robertin rinnalla hurisee Joey, sankarin uskollinen robotti ja ystävä. Metalliselta kamulta voi ja pitääkin aina välillä pyytää pienoisia palveluksia. Idea toimii hyvin, esimerkiksi jos kaksi nappulaa vaatii samanaikaista painallusta saa robolta tarvittavaa apua. Joey tuo peliin piristystä ja laukoopa se myös muutamia hyviä sukkeluuksia.

Iso osa ongelmista selviää tai saa alkunsa keskusteluista, jotka on toteutettu tuttuun monivalintatyyliin. Rasittavana yksityiskohtana keskustelupari raahautuu aina vastakkain ruudun keskelle ennen lässyttelyn alkamista. Tämä käy nopeasti ärsyttäväksi, ja pelaaja huomaa pian turhaan välttelevänsä tarpeellisia kontakteja kaupungin asukkaisiin.

Rasitusta lisää myös pelin outo pakkomielle isoihin kirjaimiin: tekstissä lähes joka toinen SANA on KIRJOITETTU ISOLLA. Moinen yksityiskohta saattaa sopia SARJAKUVIIN, mutta EI TIETOKONEPELEIHIN.

Ongelmana tunnelma

Muuten riittävän toimivan BASSin pahin vika on sen outo päämäärättömyys. Tuntuu kuin tekijät eivät olisi oikein osanneet päättää, mitä todella haluavat tuotteeltaan. Pelillä on kaikki mahdollisuudet loistavaksi kyberseikkailuksi, mutta kokonaisuutta sotketaan välillä aivan turhaan.

Ongelma tiivistyy yhteen sanaan: tunnelma. Sitä kaivattavaa fiilistä ei pääse syntymään, vaikka paikoitellen lähellä käydäänkin. Syyllistäkään ei tarvitse etsiä naapuria kauempaa: peli yrittää epätoivoisesti olla huvittava, mutta huumori jää useimmiten vain yritykseksi. Ainoastaan Joeyn Star Wars -heitto ja lopun Data/Spock-irvailu jaksoivat hymyilyttää.

Kokonaisuutena Beneath A Steel Sky jättää itsestään sekavan kuvan. Toimiva toteutus antaa mahdollisuudet erinomaiseen seikkailuun, mutta monet lapsukset laskevat kiinnostuskäyrää huippulukemista. Tekemistä kyllä riittää ja ongelmat ovat sopivia, mutta tunnelma on aukollinen kuin rikkinäinen säkkikangas. Viihdyttävä kokemus tällaisenakin, mutta parempaan olisi pystytty.

Tapio Salminen



Toteutus
Erinomaista taidetta keskitasoisen musan säestyksellä. Tuntuu kärsivän pahemmanlaatuisesta jakomielitaudista päämääriensä suhteen.

Kynnys
Systeemin taitaa nopeasti, ongelmat saattavat viedä hetken kauemmin.

Yhteenveto
Enimmäkseen nautittava seikkailu, jonka tunnelma kuitenkin jättää toivomisen varaa.

Seikkailupeli

82

Jenkkifutista tilastofriikeille



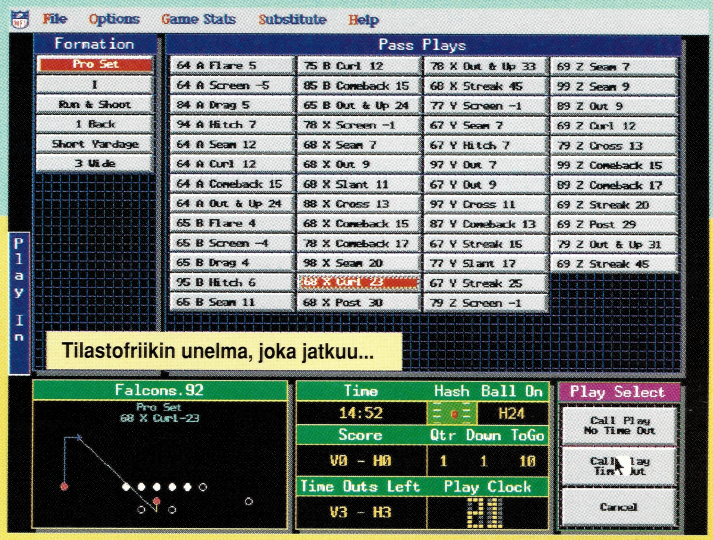
NFL Pro League Football

Micro Sports/Digital Integration

PC

Minimi: 386/33 Mhz, 4 Mt, VGA
Äänituki: Sound Blaster, AdLib
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 9 Mt

Testattu: PC 486, SB



Tilastofriikin unelma, joka jatkuu...

Jenkkifutiskerhon kuukauden peli on tällä kertaa Micro Sportsin Pro League Football. Micro Sports on onnistunut haalimaan sekä pelaajien liiton että itsensä NFL:n lisenssit, joten peli sisältää aitojen pelaajien lisäksi myös aidot joukkueet vuosilta 1988–1993. Itse voi luoda myös lisää tulevien vuosien joukkueita ja liigoja.

Oho, se onkin strategiapeli!

Kyseessä on kerrankin erilainen amerikkalaisen jalkapallon peli. Pelissä ei nimittäin ole toiminta-osuuksia lainkaan ja Pro League Football on pelkkää kovan linjan strategiaa. Pelaaja voi asettaa itse pelisuunnitelman peliä varten tai vaihtoehtoisesti määrätä erikseen jokaisen yrityksen sekä puolustuksen että hyökkäyksen osalta. Pallon käsittelyyn ei pelaaja osallistu lainkaan ja ilotikun voi jättää rauhassa hyllylle pölyttymään.

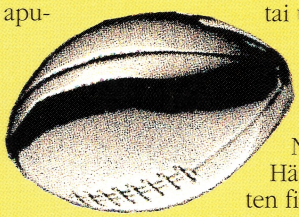
Valittu pelikuvio vastustajaa vastaan nähdään animaationa ja vaikka animaatiot eivät ylläkään Front Page Sportsin tasolle, tarjoaa Pro League Football viihdyttävää katseltavaa. Tekoälyyn on selvästi panostettu, jenkkifutista tuntemattoman on turha yrittää pärjätä konevastustajia vastaan. Erittäin hyvänä bonuksena mukana on myös kaksinpeli modeemin tai suoran kaapelin avulla.

Käyttöliittymä on paras mahdollinen, hiiriohjaus on luontevaa ja johdonmukaista. Grafiikka on vain 16-väristä, mutta tuntuu silti aivan riittävältä. Ainoastaan tahattoman koomiset kuuluttajat muistuttavat hiukan ankeista 80-luvun CGA- ja EGA-grafiikkamoodeista.

Amerikan liigan huippua

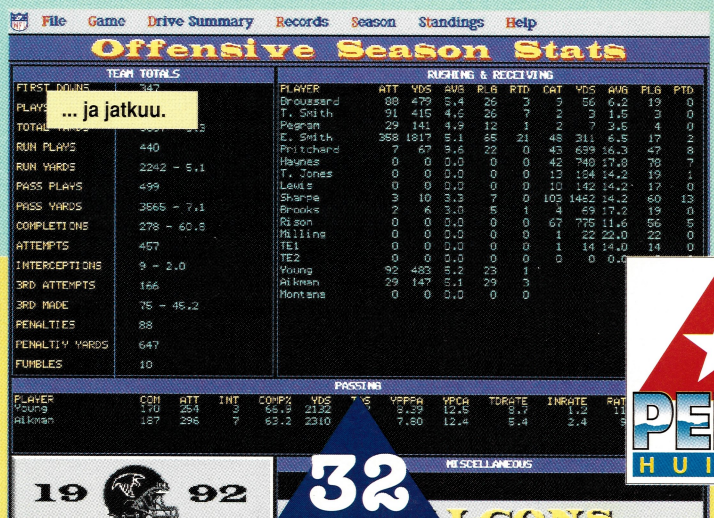
Pelin ytimenä ovat erilaiset liigapelit, joiden pyörittämiseen PLF tarjoaa monia apuja. Muokkausmahdollisuuksia aikataulujen hieromisesta uusien pelaajien värväämiseen löytyy runsaasti, lisäksi on otettu huomioon monen ihmispelaajan muodostaman sarjan pyörittäminen. Liigapelien, nippelitiedon ja tilastotauhkan sektoreilla Pro League Football on huippuluokkaa.

Pelissä on varsin yksinkertaista esimerkiksi vaihdella pelaajia omaan joukkueeseensa ja pelata läpi yksi sarjakausi siten, että muista peleistä huolehtii tietokone ja itse pelaa omat pelinsä. Toinen hyvä lisäpiirre on myös Pro Draft -värväys, jossa kaksi tai useampi pelaaja muodostaa joukkueensa valitsemalla vuorotellen pelaajia mistä tahansa NFL:n joukkueista. Hämäräksi silti jäi miten finaalit pelataan. Kuvioita ei voi itse suunnitella, mutta monipuolisissa kuviovalinnan optioissa on käytännössä katettu kaikki järkevät kombinaatiot.



Kaiken kaikkiaan kyseessä on nojatuolivalmentajille ja tilastonäpertäjille tilaustyönä tehty täydellinen paketti. Aivan toinen kysymys onkin, onko tämä hauskaa – minun mielestäni Pro League Football pelaaminen sijoittuu jonnekin imuroinnin ja tiskaamisen välille. Silti PLF:ssä on kaikki mitä voi kuvitella tarvittavan, jos haluaa pelata urheilustrategiaa jenkkifutiksen parissa, joten ei tätä huonoksikaan voi haukkua. PLF on aivan selvästi tähdätty kapealle harrastajakunnalle, joten jos NFL:n pyörittäminen kiinnostaa niin Pro League Football on siihen puutteeseen huipputavaraa.

TJ Talasmaa



... ja jatkuu.

Toteutus

Käyttöliittymä todella toimivaa ja nopeaa, grafiikka riittävän hyvää.

Kynnys

Ilman muuta tarkoitettu vain amerikkalaisen jalkapallon kovan linjan strategisteille. Kynnys on joko olematon tai sitten täysin läpipääsemätön.

Yhteenveto

Jos et tiedä mitä eroa on curlilla ja postilla tämä peli ei ole sinulle. Eikä ihan varmasti sittenkään.

Urheilustrategiapeli

Normaaleille **75**

Tilastoihin seonneille **90**

PELIT HUIPPU

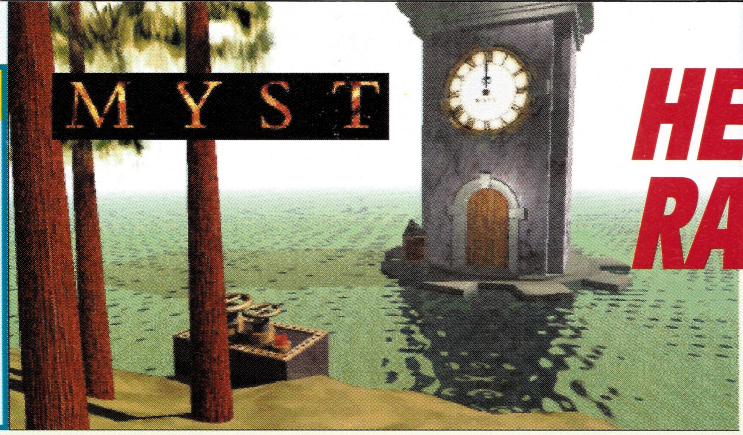
Myst

Cyan/Broderbund/EA

PC CD-ROM

Minimi: 386DX/33, 4 Mt RAM, CD-ROM 150 kt/s, Windows 3.1, hiiri, SVGA (486, 8 Mt RAM, CD-ROM 300 kt/s suositeltava)
Äänituki: MPC-yhteensopivat äänikortit (mm. Sound Blasterit)
Kiintolevy: 3 Mt

Testattu: 486DX/66, 8 Mt RAM, CD-ROM 150 kt/s, SB Pro



HENGEN RAVINTOA

Kirjojen lukeminen on kuulemma terveellistä ja sivistävää. Hyvä kirja voikin olla niin mukaansatempaava, että ympäröivä maailma unohtuu tuntikausiksi. Mitä jos kirja onkin niin jännittävä, että se kirjaimellisesti vie mukanaan eikä paluuta ole ennen kuin viimeinen sivu on käännetty?

Mystin päähenkilölle käy juuri näin, kirjaimellisesti. Vanha kirja vie hänet mukanaan oudolle, surrealistiselle saarelle. Tilanne on kuin modernilla Robinson Crusoella: yksin vieraassa ympäristössä ja täysin vailla keinoja päästä takaisin omien pariin.

Tarinan saari on surrealistinen pienoismaailma vailla asukkaita. Ensi silmäyksellä koko paikassa ei ole mitään järkeä. Miksi pienelle saarelle on rakennettu valtavat kiviset hammasrattaat vuoren päälle? Miksi maahan on asennettu kahvoja? Mitä käyttöä on planetaariolla tai merestä tököttävällä kellotornilla? Miksi kirjastossa kaikista kirjoista puuttuu sivuja ja osa kirjoista on palanut? Pelaajalla ei ole aluksi mitään käsitystä siitä, miksi hän on tähän mielipuolen luomukseen joutunut, vaan kaikki on erinomaisen järjetöntä. Muita ihmisiä ei kohdata lainkaan, kaikesta on selviydyttävä omin neuvoin. Täältä on päästävä pois!

Pääteema on kerätä sivuja Myst-kirjaan. Vasta kirjan lopussa päähenkilö vapautuu.

Tarkemman selvittelyn jälkeen käy ilmi, että alun saari onkin vain lähtöpaikka useampaan muuhun maailmaan. Jokaisella maailmalla on oma teemansa ja jokaisen puzzlet seurailevat paikan henkeä. Miltä kuulostaa paikka, joka on täynnä erilaisia 1800-luvun mekaanisia vempeleitä, jotka voisivat yhtä hyvin olla suoraan Jules Vernen mielikuvituksesta?

Ota mukava asento

Mystin maailma on oikeastaan kokoelma omalaatuisia puzzleja. Pelin tekijät korostavatkin, että juoni ei ole lineaarinen, vaan pelin voi selvittää vapaassa järjestyksessä. Pelissä ei voi kuolla ja tunnelma rohkaisee muutenkin rauhoittumaan ja uppoutumaan uuteen maailmaan ilman mitään kiireitä. Touhuun ei pääse sisään, ellei todella kuvittele itseään päähenkilön asemaan.

Pelin puzzlet eivät ole "kokeile kaikkea kaikkeen" -tyyppisiä, vaan vaativat pikemminkin tarkkaa havainnointia ja päättelykykyä. Aluksi järjetön maailma onkin täynnä vihjeitä, mutta niitä ei missään vaiheessa tyrkytetä. Erilaisten symbolien, lukusarjojen, tekstien ja kaavioiden tutkiminen ja looginen yhteen sovittaminen vaatii runsasta muistiinpanojen tekemistä. Vasta sitten irrallisina päättömiltä vaikuttavat havainnot alkavat loksahdella osiksi isompaa kokonaisuutta. Tällä tavalla tarinaan syntyy osa kerrallaan juoni ja vähitellen tavoitteet muuttuvat selkeämmiksi. Aluksi täysin tyhjä kirja täyttyy sivu kerrallaan.

Kaikesta päätellen Myst on pelkkää auvoista nautiskelua eteerisissä maisemissa. Asia voi kuitenkin olla päinvastoinkin. Peli voi yhtä hyvin tuntua turhauttavan hidastempoiselta harhailulta paikasta toiseen ilman mitään järkevää päämäärää. Silkkaa toimintaa ei ole nimeksikään ja vihjeet ovat usein ripoteltuna turhan moneen paikkaan. Aikaa kuluu toimintoihin, jossa ensin yhdessä paikassa kokeillaan jotain ja mennään seuraavan paikkaan tarkistamaan vaikuttiko toiminta mihinkään.

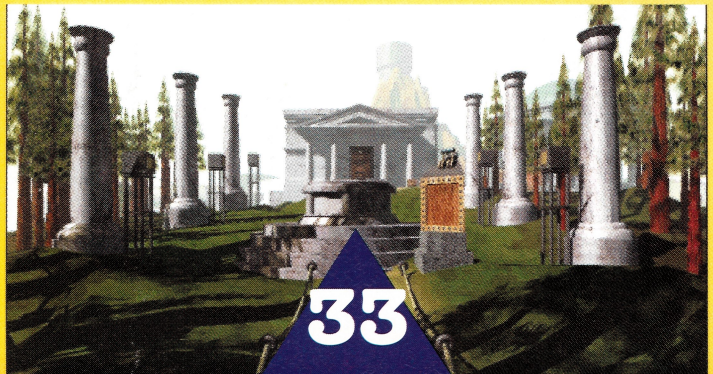
Tällaista edestakaisin ravaamista pelissä on paljon, itse olin jo turtua koko touhuun ennen kuin tarinasta ehti saada mitään tolkkua.

Nauti harmoniasta

Kiireetöntä ja inspiroivaa tunnelmaa tukevat miellyttävä äänimaailma ja erittäin kaunis sekä omaperäinen grafiikka. Jos tietokonepeli voi olla taidetta niin tämä on sitä tyylikkäimmillään. Animaatiot uppoavat hyvin taustakuvien sekaan ja väripaletti on asiallisen rauhallinen. SVGA-grafiikka on tehty CAD-ohjelmalla ja lopputulos on samaan aikaan tyylikäs ja hieman omalaatuinen. Ainakin maisemat ovat positiivisesti erilaisia kuin normaalit digitoidut sekasotkut. Käyttöliittymä ei ole turhaan rikkomassa illuusiota, vaan ruudun täyttää itse asia, ja pelin ohjaus käy helpon luontevasti.

Äänimaiseman pääosassa on rauhallisesti soljuva taustamusiikki. Koska kyseessä on CD-ROM-peli, puhetta ja muita sampleja on tietysti runsaasti. Puheet ovat tarkoituksella sekavia, tiedonjyvät on ripoteltu usein häiriöiden ja höpinän sekaan. Digiefektit ovat hyvin oikean kuuloisia ja selkeitä.

Näppäräksi yllätykseksi ylimääräinen tila on täytetty videolla, jossa tekijät kertovat Mystin synnystä ja projektin eri vaiheista. Tällaisia soisi löytyvän muidenkin CD-ROM-pelien yhteydessä.



Olet rentoutunut

Myst on parhaimmillaan suurina annoksina nautittuna. Mitään kiirettä ei saa olla, aikaa on syytä käyttää jokaisen kuvan ja tekstin tutkimiseen ja muistiinpanojen raapusteluun. Myst vaatii pitkäjänteisyyttä, aikaa ja eläytymistä. Tarinan maailma joko imaisee mukaansa tai jättää täysin kylmäksi.

Myst on joka tapauksessa kunnianhimoinen yritys irtautua perinteisistä pelityyleistä. Kerrankin on uskallettu tehdä jotain omaperäistä, eikä pelkästään ratsastaa vanhoilla kliseillä ja hyviksi havaituilla tuhanteen kertaan nähdyillä konsteilla. Tutustumisen arvoinen oiva lisä laadukkaiden CD-ROM-pelien pieneen joukkoon.

Kaj Laaksonen

Toteutus

Taiteellinen vaikutelma erinomainen. Kuvat, ääni ja animaatiot sulautuvat hyvin yhteen ja käyttöliittymäkin on idioottivarma. Mediana CD-ROM viisaasti käytössä.

Kynnys

Verkkainen tempo vaatii aikaa. Kärsivällisyys ja ajankäyttö palkitaan, kun alun sekavuus vähitellen kirkastuu. Englanninkielen taito välttämätöntä.

Yhteenveto

Kiireetöntä terapiaa, joka ei varmasti miellytä kaikkia. Mausta riippuen joko kiehtova elämys tai tylsä kuvakirja.

Seikkailu/puzzle

87



Populouksen puvussa ja vähän Civilizationinkin

Genesia

Microids/Mindscape

PC, Amiga
Minimi: 286 (386 suos.), 640 kt, hiiri, VGA
Äänituki: Sound Blaster, AdLib
Kiintolevy: 3 Mt

Testattu: PC 486, SB

Olipa kerran muinoin prinssi, joka sokean rakkauden takia kaivoi Neort-jumalan haudan auki ja hekumassaan lahjoitti seitsemän pyhää jalokiveä petolliselle naiselle. Jumalten viha kohtasi Genesian maata ja mylläkässä kivetkin hukkuivat ympäri lääniä. Kolmen Genesiaan palanneen jälkeläisen tehtävänä on löytää kivet ja kansoittaa maa.

This land is my land...

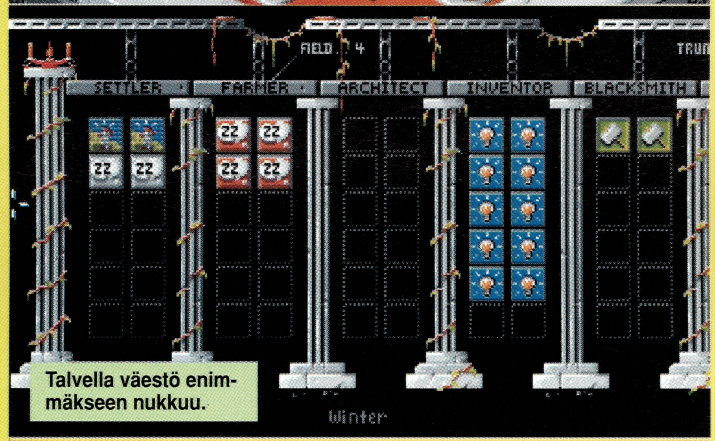
Genesia on jaettu 64:än eri maahan tai provinssiin. Kukin kolmesta pelaajasta aloittaa yhdestä provinssista ja pikku hiljaa sikiää ja levittäytyy ympäri maita ja mantuja. Vaikka provinsseja piisaa, on käytännössä kymmenenkin provinssin hallitseminen hankalaa, varsinkin kun jokaisella provinssilla on oma erikseen hallittava mikrotaloutensa. Sen sijaan kolmesta viiteen provinssiin on sopiva määrä rohmuttavaksi, riippuen tietysti vastustajien toimista.

Pelissä voi vuorotella kolme ihmispelaajaakin. Peli tukee hyvin vuorottelumoodia antamalla kaikille rajatun ajan tehdä siirtoja.

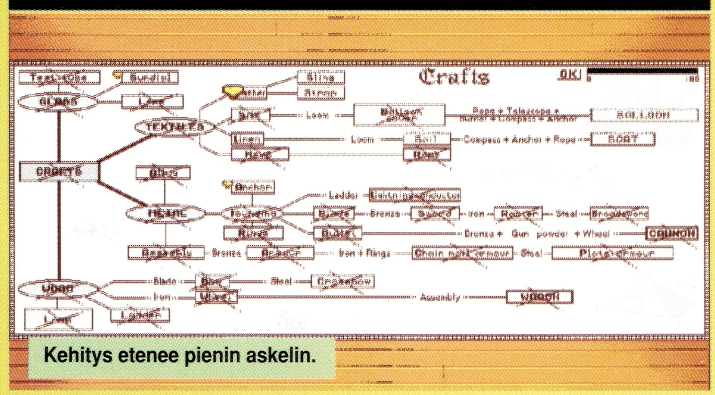
Genesian valtaaminen lähtee muutaman harjoittelupelin jälkeen mukavasti vauhtiin. Ensimmäiseksi varaston ja kaivoksen rakentaminen alulle, tämän jälkeen kasarmin ja työpajan perustuksia mittailemaan. Vielä toinen neljästä alkupelin asukkaasta viljelemään maata, toinen hakkaamaan puita ja homma on hyvin puikoissa. Varastot ovat tärkeitä, muutoin kaikki mitä ei heti kuluteta menee harakoille. Teitä kannattaa miettiä jo alkuvaiheessa, jotteivat vinhasti lisääntyvät geneihmiset rakenna majaansa tulevan päätien varrelle.



Ilmapallohyökkäys käynnissä.



Talvella väestö enimmäkseen nukkuu.



Kehitys etenee pienin askelin.

Pelin voi voittaa joko keräämällä seitsemän yhdeksästä jalokivestä tai tuhoamalla kaikki vastustajansa. Jalokiven löytää, jos armeija sattuu talsimaan riittävän läheltä maastossa lojuvaa jalokiveä, vihjeitä kivien paikasta saa myös provinssiin rakentamaansa kapakkaan tulleilta ryypiskelijöiltä. Käytännössä timanttien etsiminen on varsin hankalaa ilman ilmapalloa, jonka keksimisen jälkeen pelin voi ratkaista paljon mieluisamminkin tuikkaamalla naapurin talot ja pellot tuleen.

Heureka!

Pelin keksinnöt sopivat mainiosti Genesian yleiseen tunnelmaan. Pääasiassa kaikki tähtää välillisesti tai välittömästi parempiin hyökkäysvälineisiin, poislukien erilaiset lääkkeet, joista ainakin flunssalääke kannattaa kehittää heti alkuunsa. Kompassi ja teleskooppi ovat myös tärkeitä liikepisteiden kannalta.

Tykkien ja ilmapallojen kehittämiseen kannattaa panostaa heti kun voi. Varsinkin loputtomasti pommeja kylvävä ilmapallo on todellinen lopunajan ase, jolla takapajuisen vastustajan saa helposti pois päiviltä. Ja kyllä kaiken jyräävässä hitaasti etenevässä tykkiavorivistössäkin on oma tyydytyksensä kun vihollisen metsä loimuaa, kalliit kaupat ja kaivokset räjähtelevät ja mökeissä asustelevat ihmiset huutavat julki elämäntuskaansa mökin ja asukkaan jakautuessa pienempiin osiin.

Grafiikka kauneuspilkkuna

Genesia on kyllä aikamoinen sillisalaatti: Keksintöjä tehdään Civilizationin tyyliin, taistelut käydään Dune kakkosen tapaan ja koko homma näyttää Populoukselta. Kun lisätään mukaan vielä provinsseittain hallittavat taloudelliset puolet, vankkureilla toimiva tavarankuljetus ja teiden rakentaminen, on kyseessä varsinainen soppa. Yllättävän hyvin Genesia silti toimii, muutamista puutteista huolimatta kokonaisuus on hyvin tasapainotettu.

Pahimpana puutteena Genesia on PC:n ruudulla harmitta-

van epätarkka, grafiikan söhryihin hukkuvat sekä talot että miehet. Pakkauksen mukana tulee lappunen, jonka mukaan SVGA-päivitys on saatavilla. Vaikka päivitystä ei tähän arvosteluun saatukaan, helpottanee se grafiikan osalta tykkien ja sotilaiden löytämistä.

Iso maa vaatisi myös vakioreittien asettamismahdollisuutta. Erilaiset goto-toiminnot olisivat myös tarpeen, esimerkiksi vallatusta vihollisen provinssista työpajan etsiminen on rasittavaa puuhaa. Liikuttamisen puolesta on myös hieman napinaa, esimerkiksi nopeuttaisi kummasti, jos tykki osaisi katsoa itse optimireittinsä teitä pitkin sen sijaan, että sitä pitää puutteellisten reittialgoritmien takia kävelyttää ruutu kerrallaan. Samoin teitä ja rakennuksia olisi mukava tehdä myös vinoille pinnoille.

Huonosta tarkkuudesta huolimatta sekä rakennukset että ihmiset ovat mainiosti animoituja ja pelissä on keskitasoa paremmat ääniefektitkin. Tarkempi grafiikka, pari pikkuviilailua ja peli olisi ollut varma huippupeli. SVGA-päivitystä kannattaa vahtia, tässä pelissä on potentiaalia.

TJ Talasmaa



Toteutus
Silmät auki josko SVGA-versio osuisi kohdalle, tällaisenaan kärsii turhaan karkeasta grafiikasta. Muutoin varsin viehättävä tuote.

Kynnys
Manuaali opastaa kun sen malttaa lukea läpi, vaikka se huono ja sekava onkin.

Yhteenveto
Monipuolinen maailmanvalloituspeli monilla eri lisämausteilla.

Strategiapeli

86

Korppikotkan päivä

Raptor: Call of The Shadows

Cygnus Studios/Apogee

PC
Minimi: 386, 2 Mt RAM
Äänituki: AdLib, Sound Blaster, PAS, GUS, WaveBlaster, Sound Canvas, General Midi
Ohjaus: N, J, H
Kiintolevy: 5 Mt

Testattu: 486/66 8 Mt, SB, Roland + GM-emulaattori



Näyttävät ja hyvältä kuulostavat räiskintäpelit ovat PC:ssä harvinaisuus johtuen koneen varsin antiikkisesta tekniikasta. Apogeen Raptor: Call of The Shadows todistaa, että kun taitoa riittää niin koiraskin poikii, sillä Raptor on erinomaisesti toteutettu adrenaliinia pumppaava tuhoamisspektaakkeli.

Raptor on teeskentelemätöntä pystysuoraan scrollaavaa ammuskelua, jossa pelaaja lentää palkkasoturina erilaisten megayhtiöiden keskinäisissä kahinoissa. Ihan niin kuin juonella olisi väliä.

Toimintaa todella riittää eikä pelaajan mielenkiintoa päästetä hetkeksikään laskemaan. Alkuhetkestä lähtien grafiikka on siistiä ja selkeää. Erityisen näyttäviä ovat tuhon kohteeksi joutuvat maamaalit, jotka räjähtelevät vakuuttavasti ja lopuksi muuttuvat kyteväksi hiilloskasaksi. Myös loppupahikset ovat mielenkiintoisia ja tarjoavat reilun vastuksen.

Pelin musiikki on erittäin mukaansatempaavaa ja tunnelmaa luovaa. General Midin kautta kaikuva musa pumppaa suoraan pelaajan tajuntaan nostaen kokonaisuuden aivan uudella tasolle. Kokonaisuuden kruunaavat vielä tarpeeksi runsaat ja jykevät ääniefektit, joten äänipuoli saa pelaajan oitis kohentamaan äänen voimakkuuden tasoa. Räiskintäpeleille niin elintärkeitä erikoisaseita on tarjolla runsaasti, ja tuhottavaa riittää niin maassa kuin ilmassakin.

Aina tehtävien välillä on mahdollista ehostaa alustaan asekauppiaan luona, ja luonnollisesti pilottinsa voi tällöin myös tallentaa. Lennon aikana kerättyjä lisäaseita voi myös myydä ja näin hankkia varoja tarpeellisempiin varustuksiin, ja etenkin vaikeimmilla tasoilla asevarustelu näyttelee tärkeää asemaa. Kontrollipuoli toimii mutkattomasti, mutta parhaan ohjaustuntuman saa näppikseltä.

Peliin on ympätty kolme vaikeustasoa, joista vaikeimmalla ilmassa ei pysy ilman ankaraa harjoitusta hetkeä kauempaa. Onpa mukana myös harjoittelumahdollisuus, jolla voi testailla taitojaan ennen tosikoitokseen siirtymistä.

Raptor edustaa ehdottomasti Apogeen parasta tarjontaa ja kuuluu kaikkien klassisten räiskintäpelien ystävien kokoelmaan. Ensimmäinen osa on ilmainen ja löytyy muun muassa Pelit-BBS:stä. Rekisteröimällä peliin on saatavilla lisää tehtäviä ja toimintaa.

Tapio Salminen

DEMO PELIT purkissa 90-1205757

Toteutus
Tyylikäs niin graafisesti kuin äänellisestikin.

Kynnys
Helpoimmalla tasolla pärjää kuka tahansa, vaikein vaatiikin sitten vampyyrin refleksejä.

Yhteenveto
Mukaansatempaavan vauhdikasta räiskintää.

Ampumapeli

PELIT HUIPPU

91

Sukeltaa susien kanssa



SSN-21 Seawolf

Electronic Arts

PC

Minimi: 386, 4 Mt RAM
Äänituki: ATI, GUS, Windows Sound System, PAS (16), SB (16,Pro), General Midi, Roland (LAPC-1, MT-32, SCC-1), tukee kahta äänikorttia
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 19 Mt

Testattu: 486/50, SB+GM



●● Ei tarvitse kauan Clancya lukea kun jo alkaa kutkuttaa päästä kipparoimaan nykyaikaista sukellusvenettä. Mahdollisuuksia osallistua syvyyksien kuurupiiloon ei ole paljon, pystyykö Seawolfin laatu korvaamaan määrän?

SSN-21 Seawolf on hyökkäyssukellusvene, joka tulevaisuudessa korvaa Los Angeles -luokan purkit, mikäli budjettileikkaukset eivät ehdi ensin. Pelintekijöillä ei tällaisia ongelmia ole, vaan Seawolf pääsi pääosaan 688 Attack Subin pojassa.

Venäjä aloittaa sodan jokseenkin kautta koko maapallon, miehittäen melkein jopa Ruotsin, jonka taidokas armeija onnistuu kuitenkin heittämään heidät takaisin merelle. Venäjän presidentin nimeä ei mainita, mutta eiköhän se Z:lla ala. Seawolfin tehtävänä kiinteistä tehtävistä muodostuvassa kampanjassa on suojella kauppa-aluksia, upottaa sota-aluksia ja vainota ohjusveneitä.

Tehtävät saa toki pelattua yksittäinkin ja haluamassaan järjestyksessä, ja uudelleen pelatessa aluksien paikat muuttuvat.

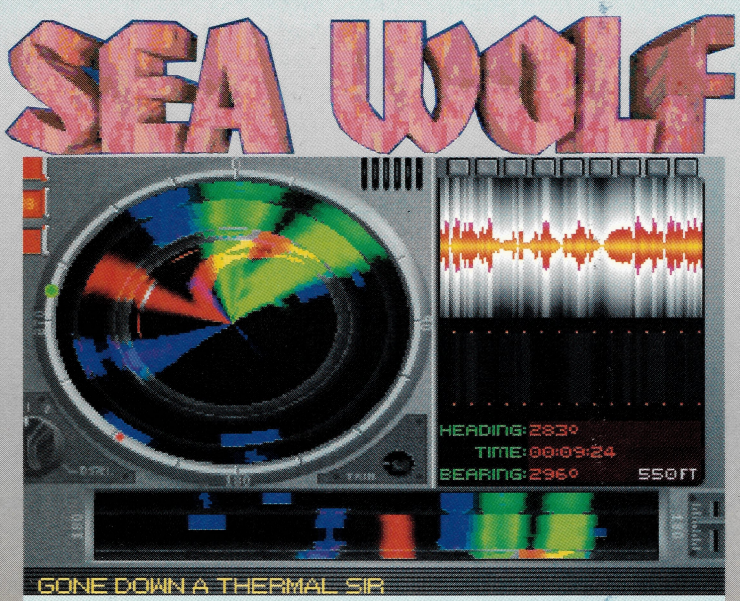
Ei meluta saa, torpedo tulla voi ikkunan taa

Nykyaikainen sukellusvenesota perustuu ääneen, tai pikemminkin sen puutteeseen. Periskoopin asemesta vihollisia metsästetään huipputarkoilla mikrofoneilla sekä pinnan alta että yltä. Kaikki alukset eivät suinkaan ole vihollisia, onpa mukana satunnaisesti myös ystävällisiä sukellusveneitä, jotka jopa osallistuvat taisteluun eivätkä ole vain koristeina.

Koska on selvää, että mitä nopeammin liikkuu sen enemmän purkista lähtee meteliä, niin käytännössä tappajat liikkuvat hiljaa vedettävä sonar perässä roikkuen. Nämä ovat niin sanottuja passiivisia sensoreita, joista itsestään ei lähde ääntä. Luonnollisesti Seawolfissa on myös aktiivisonar, jonka lähettämällä äänipulssilla löytyy kyllä kaikki piileskelevä. Mikäli sitä käyttää, voi Seawolfilla saman tien järjestää Motörheadin konsertinkin, koska se ei siinä äänikonkurssissa enää paljon paina. Omia ääniään voi vaimentaa liikkumalla ylösalas merissä olevissa lämpökerroksissa, jotka heijastavat ääntä, tai kutemalla tosi syvissä vesissä.

Seawolfissa on sonarnäyttö, jossa erityyppiset kontaktit näytetään eri väreillä ja manuaalista tihrustettavalla äänijäljellä. Vaikka manuaali kuinka korostaa sen tärkeyttä, olen eri mieltä. Minä onnistuin löytämään sukellusveneitä, joita tietokone ei suostunut löytämään, mutta sepä taas löysi kauheista kohinalähteistä sukellusveneitä, joiden olemassaoloa en edes epäillyt. Kirottua tietokonetta ei edes saa tunnistamaan niitä kontakteja joita haluaa, vaan se tunnistelee niitä itsekseen.

Ja kun maali on sekä löytynyt että tunnistettu, onkin aika ladata torpedoputket ja heitellä manuaalia ympäri seiniä.



Seawolfin sonarnäyttö. Siniset ovat upoksissa olevia kontakteja, vihreät pintakontakteja ja punaiset torpedoja. Harmaat renkaat ovat vedenalaisia räjähdyksiä.

Torpetojen sukua

Seawolfin ostaneella on syytä olla kokemusta ydinsukellusveneiden komentamisesta, sillä Seawolfin manuaali on uskomattoman huono ja sisältää noin puolet tarvittavasta tiedosta. Osan saa selville itse pelin lokikirjasta (maalisymbolit), mutta niinkin tärkeä asia kuin torpedot ohitetaan täysin.

Seawolfin torpedoarsenaaliin kuuluu 24 Mk-48-torpedoa, 4 Mk-48 Stasis-torpedoa ja vielä 24 Mk-48 Wakehoming -torpedoa. Hiukka loogista. Stasistorpedojen funktio on täysin epäselvä, koska laukaistaessa ne vain jäävät paikoilleen. Ehkäpä ne on tarkoitettu perässä tulevien vihollisten kiusaksi.

Wakehoming-nelikasit toimivat vain ja ainoastaan pintamaaleja vastaan. Kun laiva saa osuman muttei uppoa, sen vauhti putoaa nollaan, jolloin vanavesihakuinen malli ei enää löydä sitä, ja homma täytyy viimeistellä normaalimalli-48:lla. Ohhoijaa.

Perusnelikasin saa menemään kauas mutta hitaasti tai lähelle mutta nopeaan. Kantomatkoja ei löydy mistään, sen enempää kuin jäljellä olevaa toimimisai-

kaakaan, ja huomautus ohjauskaapelin katkaisusta tulee pari sekuntia ennen kuin se katkeaa. Ongelma on se, että usein olisi syytä itse räjäyttää torpedo ennen kuin se alkaakin hakeutua kohti omaa sukellusvenettä. Outoa kyllä, torpedojen laukaisu ei aiheuta ääntä (kummallakaan puolella) vaikka sen pitäisi, ne kun puhalletaan matkalle paineilmalla.

Torpedojen lisäksi Seawolf on varustettu vielä Sealance-, Harpoon- ja Tomahawk-ohjuspareilla. Sealancet ovat sukellusveneitä vastaan, muilla eliminoidaan pinta-aluksia. Ohjusten huonona puolena on se, että ne huutavat: "Hei! Täällä minä olen! Ampukaa minua!"

Vaarana valikot

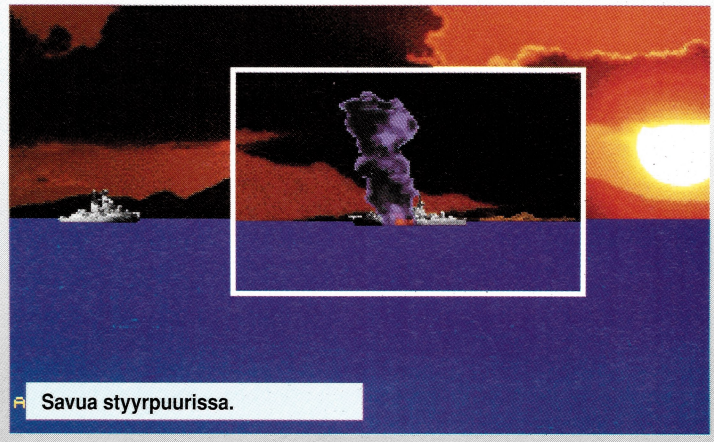
Suunnittelijoilla on ollut taas aivot nollalla. Ensinnäkin Seawolfin käyttöliittymä on (aiheeseen tosin sopivasti liittyen) varsin syvältä. Menut jakautuvat liian moneen alimenuun ja onnistuvat vielä peittämään ärsyttävästi ruutuakin siinä sivussa. Onneksi Seawolfiin on lisätty jonkin verran näppäinoikoteitä, joten kokonaisuus on jotakuinkin pelattava.

Seawolfin toteutuksen omituisuuksista häiritsevin on karkeapykäläinen nopeudensäätö, jolle on viisi optiota 11,4 solmusta aina huimaan 60 solmuun asti kolmella välipykälällä. Kytkemällä moottorit nollalle ja käyttämällä autopilottia aluksen saa kyllä lipumaan 3,5 solmun verkkaista vauhtiakin.

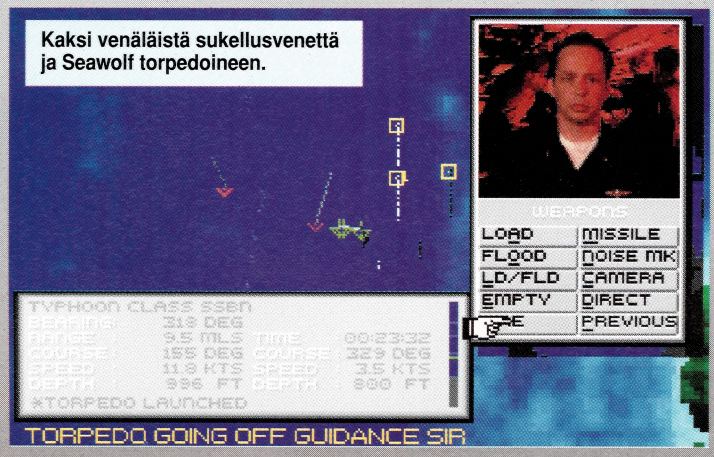
60 solmun varppivauhti on todella paljon, sillä Los Angeles -luokan aluksen huippuvauhti on vähän yli 30 solmua, ja Red Storm Risingissa Seawolf-luokan nopeudeksi oli ilmoitettu 35+ solmua.

Musiikkia korville

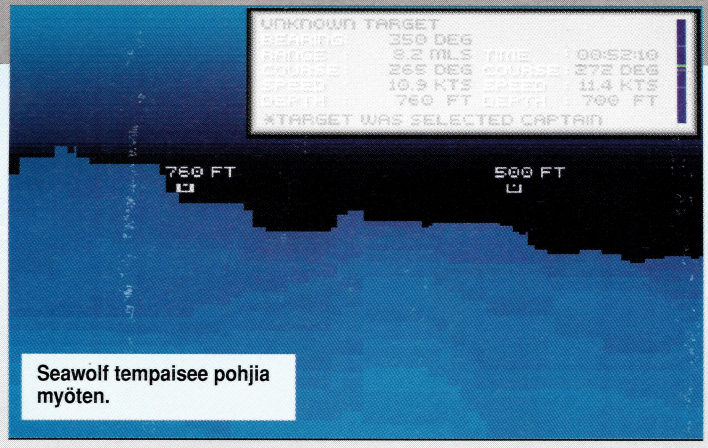
Ottaen huomioon kuinka tärkeää hiljaisuus sukellusvenesodassa on yllättäen juuri äänipuolella Seawolf iskee täyteen kymppiin. General MIDI -musiikki myötäilee tapahtumia sopivasti taustalla ketään ärsyttämättä. Miehistö kertoo kapteenilleen tapahtumat digitaalisesti ("My God! We are all going to die" on suuri suosikkini), ääniefektejä on runsaasti, mutta varsinkin hydrofoni on poikkeuksellisen hyvin toteutettu. Siihen on nimittäin samplattu toistasataa sukellusvenettä, pinta-alusta, merenelävää ja muuta, joilla kaikilla on oma yksilöllinen äänensä.



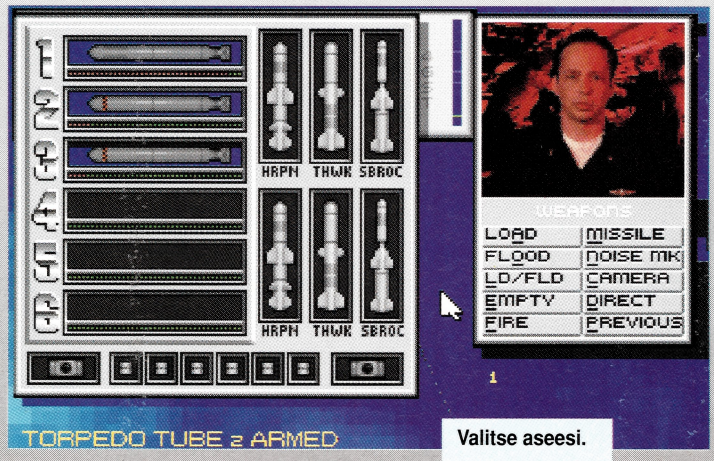
Savua styyrpuurissa.



Kaksi venäläistä sukellusvenettä ja Seawolf torpedoineen.



Seawolf tempaisee pohjia myöten.



Valitse aseesi.

Graafisesti näyttävin peli on periskoopin läpi katseltaessa, mutta se on itsemurhan omainen teko, sillä tutka löytää periskoopin tosi nopeasti. Turvallisempaa on käyttää Seawolfin kauko-ohjattuja kameroita, jos pakko pinnalle on kuikuilla. Muuten grafiikka on karun käytännöllistä, eksoottisen näköinen sonar miellyttävimpänä poikkeuksena.

Seawolfin onneksi sukellusvenesodan syvin olemus on pelissä säilynyt. Seawolf on täynnä juuri sitä piiloleikkiä merenpohjalla, joka puuttui täysin Subwar 2050:sta, ja se on tärkeintä. Ylättäen nimittäin huomasin pelaavani Seawolfia melkoisella kiinnostuksella, usein jopa suorastaan innoissani. Eikä Seawolfin kolmaskaan bonus, modeemipeli, ainakaan haitaksi ole.

Joten kompuroinnista huolimatta Seawolf kuitenkin jaksaa pelinä kantaa, mikäli kriteerinä on se, onko pelatessa hauskaa vaiko eikö. Red Storm Risingin haastajaksi siitä ei kuitenkaan ole.

Nnirvi

Toteutus

Erinomaiset äänet, funktionaalinen grafiikka ja erittäin epäkäytännöllinen käyttöliittymä.

Kynnys

Huonosta manuaalista johtuen kokemus ydinsukellusveneen kipparoinnista on oleellista.

Yhteenveto

Ihan kiva sukellusvenepeli, mutta jättää markkinaraon kunnon simulaattorille.

Sukellusvenesimulaattori

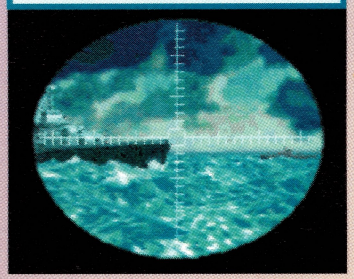
82

Puhkun ja puhallan laivasi kumoon

Wolfpack

NovaLogic/U.S. Gold

PC CD
Minimi: PC CD-ROM, VGA
Äänituki: Sound Blaster, AdLib
Ohjaus: H, N, J
Kiintolevy: 90 kt
Testattu: 486, CD-ROM, SB



Kun Mirrorsoft ajettiin alas, moni hyvä peli ehti vain vilahtaa hyllyillä ja jäi pimentoon. Yksi näistä oli NovaLogicin sukellusvenesimu Wolfpack, joka nyt vuosia myöhemmin herää henkiin CD-versiona.

CD-versiota on terästetty yhdellä parhaista koskaan nähdyistä ray-tracing-animaatioista. Itse Wolfpack on pääosin entisellään ja CD-versio ei sitä hetkauta puoleen eikä toiseen. Alkudemon lisäksi on mukana lisää tehtäviä ja joitakin pieniä muutoksia, esimerkiksi skenaarioilla on nyt päättymisanimaatio.

Atlantin aaltojen alla on sudella hyvä olla

Vuosina 1939–1945 Atlantilla käytiin verenhimoisten sukellusveneiden, kauppalaivojen ja niitä suojelevien hävittäjien välistä taistelua. Pikku hiljaa asetelmat kääntyivät liittoutuneiden puolelle kaikuluotaimien ja muun tilpehöörin kehittyessä ja sodan loppuvaiheilla komennuksen saanti sukellusvenemiehistöön oli suunnilleen yhtä miellyttävää kuin benji-hyppy ilman köyttä. Wolfpackin tehtävien vaikeus riippuu siten huomattavasti kuluvasta vuodesta, luonnollisestikin myös yöaika suosii metsästäviä susia.

Hyvänä toimintona peliä voi pelata joko hävittäjän kannelta tai sukellusveneestä. Molemmissa on omat puolensa: alkuvuosina hävittäjäkippari on kuin Mikki Hiiri merihädässä kun taas vuoden 1944 sukellusvenekapteenilla on korvatulpille ja pumppumiehille käyttöä. Asia ei ole kuitenkaan aivan suoraviivainen, 1945 kehitetyt nopeat XXI-luokan sukellusveneet olisivat massatuotannossa olleet kova pala liittoutuneille. Skenaarioeditorilla saakin aikaiseksi kiinnostavia tehtäviä XXI-luokan veneille.

Susilaumaa on myös mahdollisuus pelata kaksinpelinä, mutta kyseessä on jälleen teoreettinen mahdollisuus, näin nopeatempoisen pelin pelaaminen vuorottelemalla on älytöntä. Silti kokeilunhaluisille on tarjolla kuusi uutta erityisesti kahta pelaajaa varten suunniteltua tehtävää.

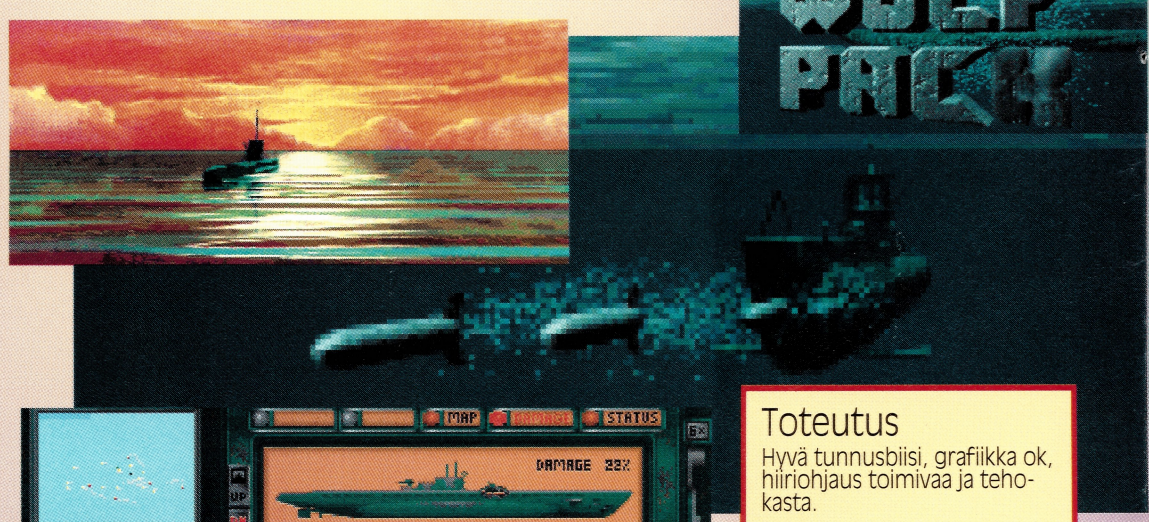
Vauhdikkaat skenaariot

Wolfpackin mukana oleva skenaarioeditori on iso plussa. Skenaarioita on riittävästi, ja vaikka varsinaista kampanjamoodia ei olekaan, korvaa skenaarioiden nopea vauhti paljon puuttuvasta kampanjamoodista. Reaaliaikainen monen sukellusveneen yhtäaikainen komentaminen lähentelee paniikkia, varsinkin kun monet skenaariot alkavat täydestä rähinästä. Koittakaapas vaikka perinteistä HAPPY-skenaariota, kiirus tulee jos meinaa pitää molemmat sukellusveneensä ehjinä... Johtamista helpottavat automaattikomentajat, joiden toimintatavat vaihtelevat aggressiivisesta nysseröön.

CD-versiolle on lisätty reilusti tehtäviä. Alkuperäisen kahdentoista mission lisäksi on erilaisia missioita yhteensä 70 kappaletta, joten ihan heti ei pelaaminen lopu, jos Susilauma menee jakeluun. Grafiikka, etenkin kartat olisivat kyllä kaivanneet remonttia, strateginen kartta epätarkalla VGA-moodilla ei ole mikään havainnollisuuden perikuva. Yleensäkin SVGA-moodi olisi sopinut CD-pelille mainiosti, nyt on pääosa CD:tä tyhjää täynnä ja suuhun jää hiukan dumppaamisen maku.

Wolfpack oli ja on edelleen yksi parhaista ja pelattavimmista sukellusvenesimulaattoreista toisen klassikon 688 Attack Subin ohella ja CD-versio lisätehtävineen on mainio pakkaus.

TJ Talasmaa





Toteutus
Hyvä tunnusbiisi, grafiikka ok, hiiriohjaus toimivaa ja tehokasta.

Kynnys
Helppo kuin mikä.

Yhteenveto
lästään huolimatta parhaita sukellusvenepelejä.

Sukellusvenesimulaatio

88

Kanat Oravanpyörässä

Mr. Nutz

Neon/Ocean

Kaikki Amigat (vähint. 1 Mt)
Huomioi tarvittavan määrän lisälevyasemia
3 levykettä

Testattu: Amiga 500 1 Mt



Majavien, siilien, kanojen, putkimiesten ja muiden eläimien seuraksi saadaan vihdoinkin orava, tuo puistojen karvainen pähkinäkerjuri. Ja Oceanin Mr. Nutz täyttääkin hyppysaappaansa.

Olipa kerran planeetta, jossa asusteli ikionnellinen kanavaltakunta. Kanat olivat keksineet piristeekseen monia mukavia vempaimia, kilpa-autoja, avaruusaluksia, videopelejä sekä kahvinkeittimen. Pakkastalvi tuhosi kuitenkin kaikki kahviplantaasit ja katastrofi oli tosiasia.

Pelintekohan ei ilman kahvia luonnistu. Niinpä kanat jäivät ilman mieliharrastustaan, pelaamista. Seuranneessa apatiassa maanviljelyhommat unohtuivat ja jyvävarastot tyhjenivät oikopäätä. Levottomina, ahdistuneina, turhautuneina ja nälkäisinä kanat lähtivät rymyämään ympäri universumia ja muuttuivat lihanhimoisiksi hirviöiksi.

Pahaa-aavistamattoman ateriaplaneetan asukkien kimppuun kanat kävivät nerokkaalla ”ime atmosfääri pois” -menetelmällä. Ilmat imuroituna planeetan pinta nimittäin kuumeni grillauslämpötilaan ja maustepommituksen jälkeen herkkuhetki oli valmis.

Kuuluisa sankariorava Mr. Nutz oli valinnut intergalaktisen lomaparatiisin Peanut Planetin suosikkilomanviettopaikakseen. Ulkoavaruudesta ilmaantuneet kanat megalomaanisine hoovereinen uhkasivat kuitenkin imaista atmosfäärin parempaan talteen. Siihen loppui Mr. Nutzin lomanvietto. Broilerinruuaksi hän ei aikonut suostua, joten ei auttanut muu kuin hyppiä ja pomppia kohti suurta seikkailua.

Kunnon poukkoilua

Oceanin edellisen tasohyppelykatastrofin Dennis The Menacen jälkeen eivät odotukset ole korkealla. Mr. Nutz tuntuu kuitenkin heti hyvältä. Aluksi lampsitaan kaikessa rauhassa pitkin Peanutin viheriöivintä maanosaa. Poluilla vastaan tulevien kanien ja kanojen sun muiden kanssa vaihdetaan pari sanaa, siellä täällä lojuvat aarrearkut tietysti tutkitaan.

Lopulta vastaan tulee punainen lippu tukikohdan merkkinä; samalla se on Mr. Nutzin ensimmäinen varsinainen tasohyppelyvaihe. Ensimmäiset tukikohdat ovat pelottavan suoraviivaisia ja simppeleitä, myöhemmin meno onneksi monipuolistuu ja yllätyksiä ropisee riittävästi.

Kaikkiaan viisi tukikohtaa on kahlattava läpi ennen kuin reitti Techno Cityyn löytyy. Sieltä edetään tunnelinkuvatuksen kautta itse Isoon Imuriin, jonka vartijana toimiva mörö on tuhottava. Ensimmäinen maanosa on näin pelastettu ja reitti seuraavan tukikohtaryppään kimppuun avautuu. Maanosia on kaikkiaan neljä, joten pelattavaa kertyy vajaat kolmekymmentä kentällistä.

Teleporttien avulla voi sujuvasti huiskia sinne tänne maanosaa ja pelin edetessä interkontinentaali liikennekin on mahdollista. Avaruuteen voi sujahtaa ostamalla lipun Warp Zoneen, villisti pyörivään lisäelämien keräyskohteeseen. Pilvien päällekin pääsee halutessaan pomppimaan.

Pelin edetessä Mr. Nutz oppii myös liitämisen jalon taidon, mikä tuo mainion lisän oravan ohjailuun. Vihollisten eliminointi onnistuu pääosin tutulla ja turvallisella päällepomppimistaktiikalla.

Ilman sujuvaa tallennusmahdollisuutta Mr. Nutz olisi melkoinen möhkäle läpipelattavaksi. Pelitilanteen voi onneksi tallentaa sopivaa korvausta vastaan eteen tupsahtavissa tallennuspisteissä.

Karvainen Mario

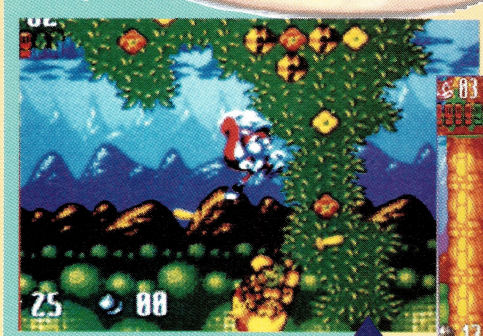
Oceanin uutukainen on ottanut vaikutteita Super Marion viimeisimmistä seikkailuista: kartan avulla tapahtuva eteneminen sekä oravan liito-ominaisuudet tuovat mieleen putkimiehen seikkailut. Lisäelämiä voi kerätä supermariomalliin kymmenittäin, mikä toisaalta tekee pelin kokeneemmille pelaajille ehkä liiankin helpoksi.

Paikoitellen väripaletti on tökerö, mutta muuten peli on nautittavaa katseltavaa. Muutamat harvat vilkkumiset ja välkkymiset annettakoon anteeksi, sen verran siisti ja sutjakka kokonaisuus on. Warp Zonet, tunnelivaiheet ja näppärästi edestakaisin suihkivat loppuhirviöt ovat näyttävästi ohjelmoituja.

Mr. Nutz on parhaita Amigan tasohyppelyjä pitkään aikaan. Se myös osoittaa, ettei tasohyppelyn tarvitse välttämättä aina olla lineaarinen kenttä toisensa perään sullottu paketti. Maanosien välillä tapahtuva matkailu tuo mukaan kaivattua syvyyttä ja lukuisat salaiset, mystisetkin yllätykset pitävät mielenkiinnon hyvin vireillä loppuun asti. Tosi on.

JTurunen

DEMO PELIT purkissa 90-1205757





Toteutus

Pelin tekijätiimi on saksalainen Neon. Nautittavan sujuva. Musiikki paikoin keskinkertaista.

Kynnys

Aluksi helppoja vaiheita. Lisäelämiä runsaasti jaossa/kerättävissä. Tallennus mahdollista sopivin väliajoin. Liian helppo kokeneemmille?

Yhteenveto

Mr. Nutz on Oceanin pelien parhaasta päästä: hyvä pelattavuus, riittävästi yllätyksiä, toimiva toteutus. Mitä muuta voisi vaatia? (Enemmän pelattavaa, enemmän yllätyksiä...)

Tasohyppely

PELIT HUIPPU

92

Kokeneemmille

82

Kamera käy, pelti kolisee

Megarace

Cryo/Software Toolworks

PC CD-ROM

Minimi: 386SX/40, 2 Mt RAM, CD-ROM MPC1 (150 kt/s), MSCDEX 2.21 tai uudempi, VGA
Äänituki: Sound Blaster, Adlib, PAS
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 1 kt

Testattu: 486DX/66, SBPro, 1xCD-ROM



Menevätkö hermot liikenteessä? Tuntuuko koskaan siltä, että pitäisi saada jotain kättä pitempää häiriköiden siivoamiseen teiltä? Megaracen tulevaisuudessa teiden huligaanit pannaan ojennukseen miljoonien katsojien hurratessa.

Brutaalia televisioviihdettä

Megarace on viihdeohjelma, jossa hermonsa menettänyt autoilija pääsee kurittamaan tieliikennettä vaarantavia jengejä. Kysymys on koko perheen viihteestä, joten ketään ei tapeta: ainoa tapa voittaa on tuhota joka ainoa vihollisauto. Toiminta hoidetaan virtuaalisilla kilparadoilla ja menestys mitataan yleisön innostuksesta. Ainoa vaara on huikeiden palkintojen menetys.

Ratoja on kaikkiaan kahdeksantoista viidessä maailmassa. Jokaisessa maailmassa on oma teemansa ja oma pärinäjenginsä. Huligaanien kukistaja saa käyttöönsä jengin johtajan auton seuraavia kisoja varten, mutta poikkeuksellisen korkea yleisön innostus palkitaan myös muilla herkuilla.

Autoja on kahdeksan erilaista ja niiden aseistuksena ovat tykit, ohjukset ja puskurit. Jännityksen lisäämiseksi radalle on kylvetty symboleja, joiden tarkoitus on joko auttaa tai häiritä pelaajaa. Symbolit saattavat esimerkiksi lisätä vauhtia tai antaa lisäaseita. Vastaavasti negatiiviset merkit voivat sokaista, hidastaa, vähentää aseita tai vain viedä pisteitä.

Hopeakiekon kirous

Minkä ihmeen takia suurin osa CD-peleistä on täynnä massiivisia animaatioita, huikeasti puhetta ja muuta kuorrutusta, mutta itse pelit ovat järjestään puolivillaisia viritelmiä? Megarace on siitä lähes täydellinen esimerkki.

Peli alkaa huikean upealla ja mahdottoman pitkällä animaatiolla, yhtä hyvää introa en ole aikaisemmin nähnyt. Showta juontaa läpitunkevan energinen juontaja, joka herjojensa lomassa esittelee pelin idean. Jokaisen kisan välissä sama keikari tulee kertomaan pitkään, mutta sitäkin laveammin seuraavan kilpailun radasta ja vastustajista. Harvinaisen ärsyttävä juontaja, mutta niinhän ne yleensä ovat.

Hengästyttävät kokoruudun animaatiot antavat aihetta ihmettelyyn siitä, miksi niin monessa muussa CD-pelissä animaatiot on tungettu pikkuriikkiseen ikkunaan. Oli miten tahansa, samaa kuvallista akrobatiaa ei kovin moneen kertaan jaksa ihailla.

Ulkoinen komeus jatkuu itse toiminnassa. Radat ja radanvarret ovat aivan upeata katseltavaa ja silti koko komeus liikkuu

FANTASIAPELIT OY
ROOLIPELIEN ERIKOISLIIKE

Magic the Gathering
Vuoden menestys rapakon takaa!
Maaginen kaksintaistelu korttien avulla.
Starter Deck 65 mk (alkupakka)
Booster Pack 20 mk (lisäkortteja)
Legends Pack 20 mk (lisäkortteja)



Velhonlinna-tavaratalo
Vuorikatu 18 A 25
00100 HELSINKI
(90) 650 803

Mäkelininkatu 5-7
33100 TAMPERE
(931) 225 200

Rauhankatu 1 C
20100 TURKU
(921) 232 8413

Mäkelininkatu 41
90100 OULU
(981) 374 906

hyvinkin sulavasti. Muuten hyvä, mutta pelissä on krooninen pula vaihtelusta. Kaikki autot käyttäytyvät liikaa toistensa kaltaisesti, eivätkä viholliset osaa tehdä juuri mitään muuta kuin ajaa suoraan. Tuhoaminen vaatii vain tarpeeksi vauhtia ja reipasta tulitusnapin näpytystä.

Radoilla on mukavasti korkeuseroja, mutta yksinkertaisten kontrollien takia ajaminen on turhan helppoa ja ajotuntuma kaikkea muuta kuin realistinen. Tielle tungettujen symboleiden aiheuttamiin efekteihin olisi voinut käyttää mielikuvitusta. Nyt niistä muuttuvat käytännössä vain vauhti, ammukset ja pisteet. Miksi CD:llä olevaa massiivista tilaa ei ole käytetty tällaisiin pelin kannalta oleellisiin asioihin?

Ulkoiset asiat, ääni ja kuva, Megaracessa ovat kunnossa. Peli sopii mainiosti kavereille pullisteluun: vain CD mahdollistaa tällaisen animaatio- ja puhetulvan. Kun on saanut makeaa mahan täydeltä jäljelle jää b-luokan tylsä autopeli.

Kaj Laaksonen



Toteutus

Spektaakkelimaiset animaatiot introssa ja väliosissa. Itse peli on komeaa katseltavaa vailla sisältöä.

Kynnys

Ärsyttävän juontajan puheripuli saattaa ylittää kipukynnyksen. Ohjauksen oppii heti koeajossa.

Yhteenveto

CD:n tila on tuhlattu pelaamisen kannalta epäolennaiseen hienosteluun. Paljon melua tyhjästä.

Autopeli

53

Liigapelin huumaa

Manchester United: Premier League Champions

Krisalis

Kaikki Amigat
Huomioi lisälevyaseman
Testattu: Amiga 500, 1 Mt



Jalkapallopelejä on kahdenlaisia: niitä, joissa pallo liimautuu koipeen ja niitä, joissa pallon hallinta on oma taiteen lajinsa. Kick Off on viime mainitun periaatteen uranuurtaja, Sensisoccer taas tuorein ja menestynein versio aiheesta: se on ilmestynyt peräti yhdelletoista eri pelikoneelle! (Ei ihme, että John Hare, Sensible Softwaren pomo puhuu yhden ainoan oikean peliformaatin puolesta.)

Manchester United: Premier League Champions on (onneksi) Kick Off/Sensisoccer-klooni. Itse asiassa peli vaikuttaa ensisilmäyksellä suorastaan yksi yhteen kopiolta Sensisoccerista. Kentän kokosuhteet ovat samat, kontrollit häkellyttävän tutut, eikä pelissä näytä aluksi olevan mitään uutta ja mullistavaa, mikä edes jollakin tavalla tekisi sen järkeväksi julkaisuksi. Itse asiassa peli tuntuu Sensisoccceria huonommalta: pelattavuus ei ole niin hienostunutta ja toiminta tahmailee kuvaruudun kansoittuessa liigaa.

Englannin liiga -fanille MUPLC on kuitenkin mannaa. Peli tarjoaa kokonaisen liigakauden (kaikki 5 divisioonaa ja pakolliset cupit) jokaisen ottelukierroksen jälkeen päivittyvine liigataulukkoineen ja tilastoineen. Kaikkiaan 2500 pelaajan oikeat nimet, taidot ja kyvyt (10 eri parametria), jopa ihon- ja tukanvärit on huomioitu.

Otteluiden välillä voi tarkistaa loukkaantuneet pelaajat ja vammojen laadun, samoin pelikiellossa olevat. Viheriölle valitaan jäljelle jääneistä sopiva tehotiimi. TactiGridin avulla pelaajat voi järjestää käytännössä minkälaiseen hyökkäyskuvioon tahansa, perinteiset 4-2-4 tai 4-3-3 ovat tietysti mukana, mutta keskikenttäpelaajat voi halutessaan sumputtaa yhteen kasaan esimerkiksi puolustusalueen tuntumaan. Tai yhdeksän pelaajaa voi räväyttää hyökkäykseen yhden huolehtiessa puolustuksesta!

Samanaikaisesti kautta voi tahkota neljä "manageria" (eli pelaajaa), joskaan manageripeli MUPLC ei missään nimessä ole. Erilaiset sää- ja kenttäolosuhteet ovat luonnollisesti mukana, samoin itse viriteltävät liigat ja cupit.

Pelaajat ovat sensimäisen pieniä, mikä tekee pelin seuraamisen vaikeaksi: naama kuvaruudussa kiinni yksityiskohdat saattaa kuvitella näkevänsä, mutta pelaajien (oikeita) tukanvärejä ei taatusti hahmota. Edes jonkin verran kookkaammat pelaajat olisivat piristäneet pelin ulkoasua kummasti, toisaalta peli olisi hidastellut tällöin varmasti vieläkin enemmän kuin nyt.

Kaksinpelifanaatikot tuskin innostuvat MUPLC:sta, Sensisoccer ja Kick Off(2) löytynevät kuitenkin jo jokaisen itseään kunnioittavan jalkapallopelifanaatikon kokoelmista. Yksinpelaajalle liigakauden tahkoaminen on kuitenkin mukava haaste ja tuo pallon potkimiseen selkeän päämäärän.

JTurunen



Pelikenttää tarkkaillaan katsomon ylimmältä parvelta ja näkymät ovat sen mukaiset.

Toteutus

Ei niin sujuva ja siisti kuin Sensible Soccer, äänetkin huonommat, hidastelee. Turhan suora kopio esikuvastaan.

Kynnys

Ken on Sensible Socceria pelannut, osaa pelata myös MUPLC:tä. Pelissä kaksi vaikeustasoa, joista hitaampi tietysti helpompi mutta myös pelattavampi.

Yhteenveto

Siedettävä Sensisoccer-klooni, Englannin jalkapallosta kiinnostuneelle pakkohankinta kiitos oikeiden pelaajien ja joukkueiden. Kokonainen liigakausi tuo mukavan lisän yksinpeliin.

Jalkapallo

78

Sink, sink, sink your boat!

●● Laivojen ja lentokoneiden väliset mittelöt sopivat hyvin tietokonepeleiksi. Taistelut ovat vielä hallittavissa yksikkötasolla ja idea voidaan toteuttaa ilman suurimpia yksinkertaistamisia. Malliesimerkki tällaisesta on alan klassikko, moderniin sodankäyntiin keskittyvä Harpoon, jonka kakkosversiota odotetaankin jo kieli pitkällä. Vaan on sitä tässäkin kakkosia.

Molemmat ruotimisen kohteena olevat sotastrategiapelit keskittyvät Harpoonia varhaisempaan aikaan: toisen maailmansodan Tyynenmeren laivasto-operaatioihin. Carriers at War 2 sijoittuu vuosien 1936–1946 tapahtumiin ja sisältää paljon kuvitteellisia skenaarioita. Great Naval Battles II pyörii lähinnä Guadalcanalin ympärillä. Great Naval Battles II on täysin uusi peli SVGA-tuella, kun taas Carriers at War 2 on lähinnä verrattavissa uudella datalevykkeellä varustettuun vanhaan Carriers at Wariin.

Vaikka sääntöjä on kummassakin pelissä paljon ja molemmat sijoittuvat raskas sotastrategia -luokkaan, pääsee peleissä nopeasti pelaamisen alkuun. Grigsbyläisten itke ja valita -käyttöliittymien jälkeen on kumpaakin peliä ilo pelata. Vauhtiin pääsyä avittavat hyvät manuaalit ja rautalangasta taivutetut aloitusskenaariot.

Etelämeren auringon alla

Kummassakin pelissä päävastuun verenvuodatuksesta kantavat eri laivasto-osastot. Laivasto-osastot saavat erilaisia tehtäviä, esimerkiksi osastoon kuuluvan kuljetusalusryhmän tehtävänä saattaa olla kuljettaa joukko merijalkaväkeä vihollisen satamaan. Vastaavia tehtäviä on esimerkiksi rannikon moukarointi ja tukikohdan puolustaminen.

CAW:issa laivasto-osastojen tehtäviä ei harmittavasti pysty itse antamaan. Skenaarioiden idea Carriers at Warissa on, että tehtävä on selvillä ja annettu etukäteen, probleemana on vain toteuttaa se parhaimmalla mahdollisella tavalla. Itse pidän paljon enemmän GNB II:n kampanjoista, joissa kaikki on pelaajan itse päätettävissä.

Spy in the sky

Pelien idea on upottaa toisen alukset ennen kuin itse uppoaa. Yksinkertainen, mutta hyvin toimiva peruslähtökohta. Jotta toisen upottaminen olisi mahdollista, on ensin löydettävä missä toisen uiva Seutula piilee.

GNB II:ssa etsintätehtävien asetus toimii kuin unelma, pelaaja pääsee määrittämään tarkasti etsintäsuunnan ja etsintäharavan leveyden. Myös kartta havainnollistaa etsintälentokoneiden paikkaa ja etenemistä.

CAW:issa on etsinnässä huomattavia puutteita: laivaryhmän lentokoneille käsketään vain etsittävät suunnat, ei sen kummemmin mitään painopistesuuntia. Esimerkiksi jos tietää, että yön aikana hukkunut vihollisen laivasto löytyy todennäköisesti tietyltä alueelta, ei etsintäkoneita saa lähetettyä pörräämään konnien yläpuolella. Jos viholliset ovat riittävän lähellä, voi tosin käyttää etsi ja tuhoa -tehtävää.

Taistelujen mallintamisessa Great Naval Battles on ehdoton ykkönen, Carriers at Warin köpelöt noppapelimäiset taistelut jäävät armotta häpeään parempansa rinnalla. Varsinkin sotalaivojen kohtaaminen on CAW 2:ssa surkeata katseltavaa.



Great Naval Battles II

SSI/U.S. Gold

PC

Minimi: 386/33 (486/33 suositeltava), 4 Mt, DOS 5.0, SVGA-näyttökortti
Äänituki: AdLib, Sound Blaster, SB Pro, Roland, Soundscape, Orchid Gamewave 32/ Soundwave 32, Aria
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 14 Mt

Testattu: PC 486, SB

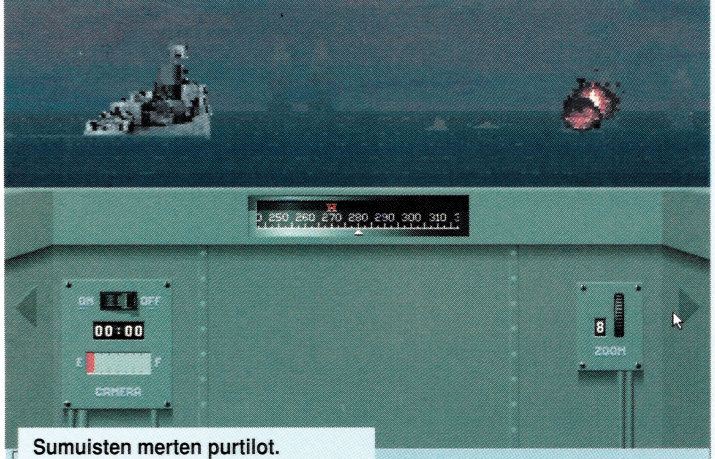
Great Naval Battles II:n kampanja pyörii Guadalcanalin maataistelujen ympärillä, niin laivalentokonesimu kuin se onkin. Pelissä on mukana eri skenaarioita sekä kaksi kokonaista Guadalcanalin kampanjaa, lyhyt ja pitkä versio. Kampanjat ovat ylivoimaisesti pelin johtolanka ja vetovoima, skenaariot ovat lähinnä harjoittelua itse kampanjaan.

Taistelu Guadalcanalista oli toinen Tyynenmeren sodan käännekohdista. Jos japanilaiset olisivat pystyneet perustamaan saarelle lentokenttänsä, olisi heillä ollut hyvä astinlauta jatkohyökkäyksiin. Kampanjat alkavat siitä, kun amerikkalaiset ovat saaneet sillaanpääasemansa Guadalcanalille. Molempien osapuolien tehtävänä on rahdata joukkoja ja paukkuja omille puolilleen, vastaavasti toisena tehtävänä on estää vastapuolta tekemästä samaa.

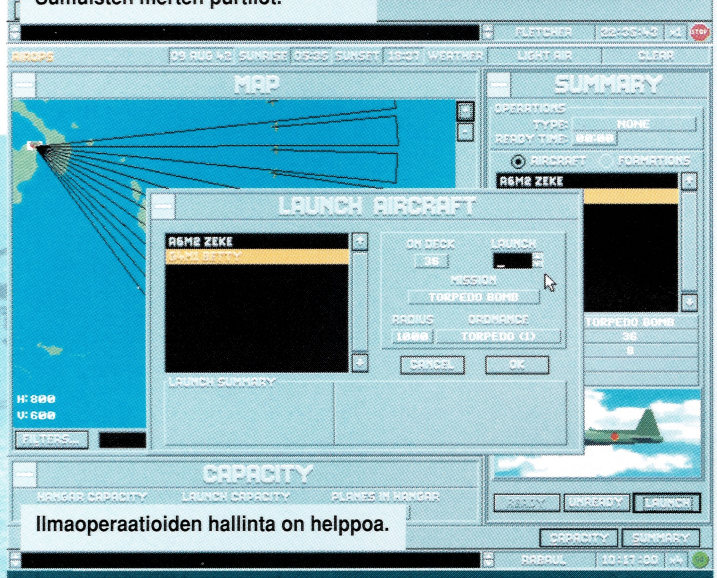
Japanilaisten huolena on miten hoitaa Guadalcanalin huolto ja kuinka särkeä vastustajan lentotukialukset ennen kuin omat saapuvat. Amerikkalaiset yrittävät blokata Guadalcanalille saapuvat täydennysjoukot ja miettiä, miten välttää japanilaisten tappavat torpedoiskut. Vielä kun mukaan heitetään japanilaisten hävittäjien yötaistelukyky ja vino pino lentotukialuksia päivätoimintaan, on kutkuttavan mielenkiintoinen asetelma valmis.

Pikku puutteena laivasto-osastolle annettua tehtävää ei tunnu pystyvän vaihtamaan kesken tehtävän, muutoin peli seuraa historiaa ja aitoja toimintoja ilahduttavan tarkasti, jopa sukel-

**Mitä lentotukialuksen modeemioperaattori näkee ruudullaan kun vihollisen torpedo osuu ja upottaa aluksen?
NO CARRIER.**



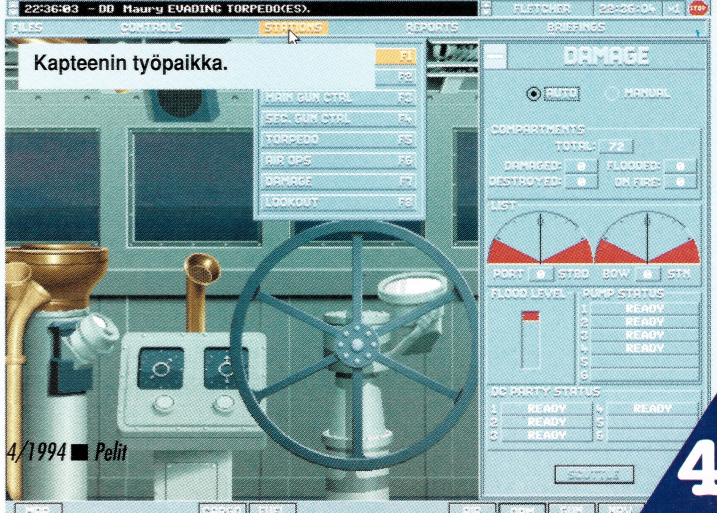
Sumuisten merten purtilot.



Ilmaoperaatioiden hallinta on helppoa.



Torpedoasema.



Kapteenin työpaikka.

lusveneet löytyvät, vaikkei niitä voikaan kontrolloida.

Peliä voi pelata täysin karttaavusteisesti Harpoonin tyyliin. Hyvät kantamaympyrät ja muut aputoiminnot helpottavat kampanjojen johtamista. Sen lisäksi, että Great Naval Battles II on loistava strategiapeli, on se hyvä myös simulaationa. Taistelut ovat visuaalisesti kauniita ja kaikki sotiminen käydään reaaliajassa, yksittäisen hävittäjän ohjaamisesta kiinnostuneet voivat koittaa tuuriansa torpedomerillä. Vastaavasti myös raskaiden laivatykkien manuaaliohjaus on mahdollista.

Lentokoneita ei sentään pääse lentämään, vaikka taistelukenttää voidaankin katsella lentokoneen ohjaamosta käsin. GNB II sopii siis kaiken lisäksi jopa pikaiseksi toimintapeliksikin.

Bittikartoilla toteutetut laivat ja lentokoneet eivät ole aina tarkkoja, mutta muutoin taistelugrafiikka on lähes yhtä hyvää kuin Task Force 1942:ssa. Lisämaustetta peliin antavat hyvät ääniefektit, japaniksi puhutut kommentit ja sopiva taustamusiikki.

Ylivoimaisesti kiehtovinta pelissä on täysin pelaajan omiin ideoihin perustuva sotatoimien täydellinen suunnittelu ja johtaminen. Pelaaja päättää mitä tehdä, mitä laivasto-osastoja muodostaa ja mitä antaa niille tehtäväksi. Kaikki on pelaajan kontrollissa ja käyttöliittymä on suunniteltu tätä silmällä pitäen. Tämä piirre muun hyvän toteutuksen ohella nostaa Great Naval Battles 2:n huippupelien sarjaan.

TJ Talasmaa

Toteutus
Kätevä ja näyttävä käyttöliittymä huippuhienolla SVGA-grafiikalla.

Kynnys
Mainiot tutorial-skenaariot opastavat hyvin pelin juoneen.

Yhteenveto
Loistava kampanjamoodi, A-ryhmän sotastrategiaa.

Strategiapeli

PELIT HUIPPU **93**



Carriers at War 2

SSG/EA

PC
Minimi: 386, 640 kt + 2 Mt muistia, hiiri, EGA, VGA
Äänituki: Sound Blaster, AdLib
Kiintolevy: 6 Mt
Testattu: PC 486, SB

Carriers at War 2:n skenaarioissa on erilaisia variantteja, erilaisiin historiallisiin mahdollisuuksiin perustuen. Skenaarioiden pituuden ja lukumäärän takia pelattavaa riittää varmasti tarpeeksi, lisäksi erillinen skenaarioeditori on saatavilla.

5.-7. ELOKUUTA HELSINGIN JÄÄHALLISSA



ACCESSION, FUTURE CREW, MOVEMENT, SONIC PC, VIRTUAL DREAMS

ASSEMBLY '94

the Third Phase

AMIGA- JA PC- DEMOKILPAILUJA. JOIDEN PALKINTOJEN YHTEEN LASKETTU ARVO ON YLI 130 000 MARKKAA. 1 800 TIETOKONEPAIKKAA. 3 VIDEOTYKKIÄ. 20 000 WATIN ÄÄNENTOISTO. OHJELMAA 24H/VRK LÄPI VIIKONLOPUN. 24 COMPAQIN PC:TÄ VERKKOPELEJÄ VARTEN. COMPAQ-DOOM PELIKILPAILU. JOSTA VOI VOITTAA COMPAQ 486:N. ZYXELIN JA CUTE COMMUNICATIONSIN TARJOAMA MUD/IRC LIITÄNTÄ. 300 NELIÖMETRIN MEGAZONE. RAYTRACE- ELOKUVIA. PELITALOJA ETSIMÄSSÄ UUSIA KYKYJÄ. SPONSOREITA ESITTELEMÄSSÄ UUTUUSTUOTTEITAAN. LEPOTILAT. TAVARASÄILYTYS JA PALJON OSALLISTUJIA KAIKKIALTA MAAILMASTA. TAPAHTUMA ALKAA PERJANTAINA KLO 9.00 JA PÄÄTTYY SUNNUNTAINA VIIMEISTÄÄN KLO 12.00.

TERVETULOA YHTEEN MAAILMAN SUURIMMISTA NUORTEN TIETOKONETAPAHTUMISTA !

SPONSOREINA:

Advanced GRAVIS COMPAQ EPIC MEGAGAMES id SOFTWARE SOUND SOLUTIONS Toptronics ZyXEL Telecommunications

DATA FELLOWS Dataservice MEGAZONE THE ULTIMATE LASER ADVENTURE PC SuperStore SAGA TEAM17

LIPUT 50.- KÄYNTI / 140.- KOKO VIIKONLOPPU

50.- SISÄÄNPÄÄSYMAKSU KÄSITTÄÄ YHDEN KÄYNNIN PERJANTAINA TAI LAUANTAINA KLO 10-18 VÄLILLÄ
OSALLISTUMINEN AMIGA- JA PC- DEMOKILPAILUIHIN EDELLYTTÄÄ 140.- LIPUN OSTAMISTA

LISÄTIETOJA PUHELINNUMEROISTA 90-294 1062 TAI 949-554 701

Sink, sink, sink...

CAW2 on sinänsä ihan mukava ja hyvin toteutettu strategiapeli, mutta kärsii samasta kuin monet muutkin edeltäjänsä: erilliset toisistaan riippumattomat tehtävät tietokonetta vastaan eivät aina jaksa innostaa ja kiinnostavuus laskee alkuinnostuksen jälkeen kuin jenin kurssi.

Kaksi pahaa puutetta ovat riittävien lentolaivuekomentojen ja varsinaisen kampanjamoodin puuttuminen. Mieluusti lähettäisi vihollisen pommittajia vastaan oman torjuntaryhmänsä mutta kun ei niin ei. Vastaavasti etsija-tuhoa-missiolla oleva jättilaivue ei aina vaivaudu menemään käskettyyn paikkaan tuhoamaan juuri kadonneita lentotukialuksia vaan kylmästi pudottaa pomminsa ensimmäisen kalastajapurkin niskaan.

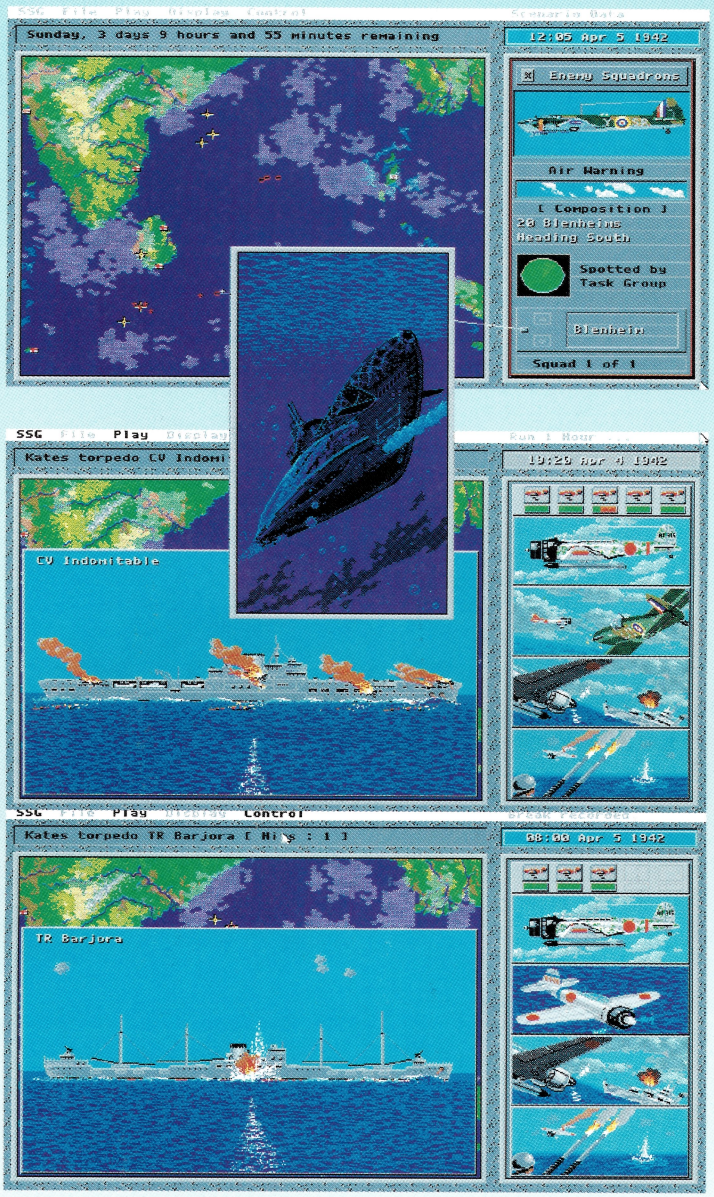
Puutteita löytyy lisää: CAPia lentäisi mieluusti myös toisten laivaryhmien yläpuolella. Harpoon-tyylinen käskytys olisi ehdottomasti parantanut pelattavuutta. Vaikka sukellusveneetkin ovat mukana, ei niitä pysty sen kummemmin kontrolloimaan. Laivastoryhmiä ei voi yhdistellä eikä lentolaivueita voi jakaa, esimerkiksi lentokoneiden siirrossa tukikohdasta toiseen on lähetettävä koko lössi matkaan.

Pahana mokana pelissä on edelleen ykkösosan rajoite, joka pilaa paljon amiraalin strategiasta: lentotukialukset eivät voi liikkua kun niiltä on lähetetty ilmaisku. Tämä merkitsee sitä, että vihollisen etsintälentokoneen havaittua oman saattueen ei ilmaiskua ounasteleva kaukonäköinen kapteeni voi pujahtaa pilvien piiloon. Tilanne on hyvinkin yleinen, sillä yleensä hyvänkin hiipimisen jälkeen vihollinen löytää oman aluksen ennen kuin omat pommittajat ovat palanneet.

Myös graafiset taistelut kääntäisi mieluusti kokonaan pois päältä, etenkään kun niillä ei ole mitään vastaavuutta todellisuuteen. Sinänsä näyttävissä animaatioissa käytännössä esitetään vain tietokoneen nopanheittojen tuloksia. Kontrasti on suuri verrattuna GNB II:een, jossa jokainen ammus ja torpedo simuloidaan erikseen. Toisena miinuksena laivojen uppoamiset ohitetaan yllättävän kevyesti, uponneesta lentotukialuksesta saa tiedon vasta joltain statusruudulta.

Peliä myydään alkuperäisen jatko-osana, mutta CAW2 näyttää ja tuntuu muistikuvieni mukaan vain hieman viilatulta muunnokselta. CAW on sinänsä ihan pelattava peli mutta kovin julmaa on vertailu GNB II:een. Puuttuvan kampanjamoodin ja muiden pikku puutteiden takia CAW2 ei jaksa innostaa kovinkaan pitkään kun kerran parempaakin on tarjolla. Sitäpaitsi kyllä kakkosversiona myytävää peliä saisi hieman enemmän petrata.

TJ Talasmaa



Pelissä on hyvät historiatiedot laivoista ja lentokoneista.



Japanilaiset voittavat skenaarion.

Toteutus

Hyvä käyttöliittymä ja terävät grafiikat. Ulkoiset puitteet riittävät.

Kynnys

Kovan linjan sotapeliksi yllättävän matala.

Yhteenveto

Siedettävä sotapeli Harpoon II:a odoteltaessa. Ykkösen omistajille ei paljonkaan uutta.

Strategiapeli

78

Ravenloff

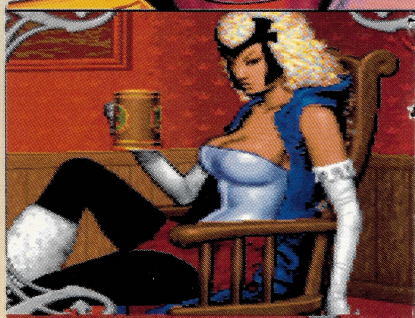
Usvan vangit

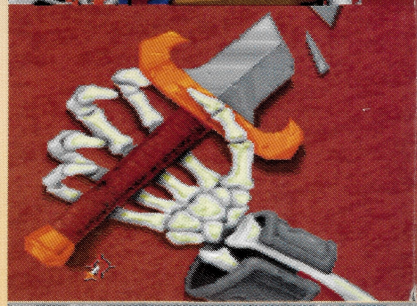


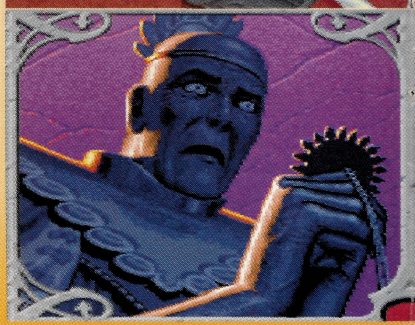


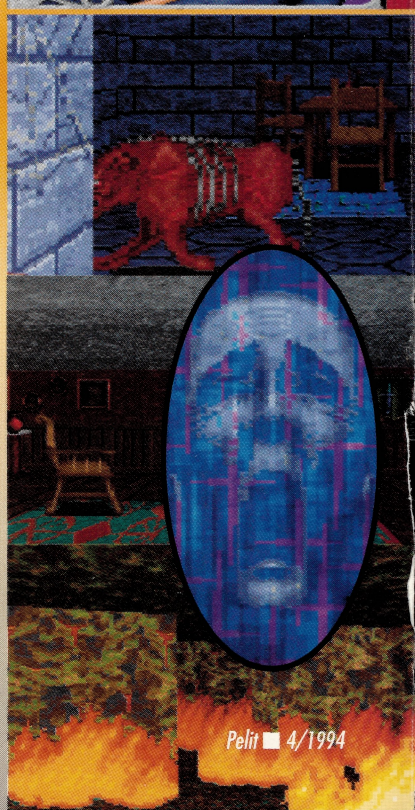
Inventaario on normaalia paperinukkemallia. Manuaali ei mainitse asiasta, mutta tavarat saa poimittua suoraan inventaarioon oikean hiirennappulan tuplaklikkauksella. Näin saa aseetkin näppärämmin vaihdettua.











AD&D: Ravenloff

Dreamforge/SSI/U.S. Gold

PC, PC CD-ROM

Minimi: 386DX/33, 4 Mt RAM, hiiri, VGA (320x400)

Äänituki: Adlib Gold, Sound Blaster (Pro, 16), Soundscape, GameWave 32, SoundWave 32, Soundman Wave, Aria, PAS, Thunderboard, SCC-1, LAPC-1, Wave Blaster, General Midi, tukee kahta korttia

Ohjaus: H, (N), Cyberman

Kiintolevy: 18,5 Mt (asennus 21 Mt)

Testattu: 486/66, 8 Mt, SB, LAPC-1

●● Aavan usvan tuolla puolen jossakin on maa, missä hirviöt kauhehimmat luovat loistoaan. Oi jospa kerran sinne satumaahan päästä vois, niin sieltä koskaan lähtisi en linnun lailla pois. Paitsi että juuri se Ravenloftissa on päämääränä.

Varas vie tärkeän amuletin, ja perään sännännyt sankarikaksikko huomaakin siirtyneensä taika-avusteisesti Ravenloftiin, jota kansoittavat kaikki hirviötyypit vampyyreistä ihmissusiin. Ravenloft on vähän toista maata normaaliin fantasiaihanteeseen verrattuna: aina on pilvistä tai muuten vaan pimeää, ja elävät kuolleet vellovat pitkin mantuja. Koko valtakuntaa hallitsee pelon yliotteella vampyyrilordi Strahd, jonka sana on ehdoton laki.

Luonnostaan synkät asukkaat pysyttelevät mieluimmin omissa oloissaan (mistä syystä varmaan esimerkiksi kylät näyttävät olevan typötyhjiä), ja taikauskoiset voivat hakea ennustuksia maata kiertelevältä Vistaneilta. Kaikki haaveilevat samasta asiasta: keinosta karata Ravenloftista. Jos Ravenloftin työttömyys vielä olisi 20 prosenttia, niin paikkahan kuulostaisi Suomelta.

Virtuaalista tarkkuutta

Ravenloft on SSI:n ensiyritys kohti virtuaalifantasiaa. Poissa (joskin valittavissa) ovat siis askel kerrallaan liikkuminen ja suorissa kulmissa kääntyily, ja pelaaja voi vapaasti taivastella minne tahtoo. Hommassa on kuitenkin huijauksen makua: esimerkiksi vinot käytävät ovat suorakulmaisia siksak-virityksiä ja kaikki seinäpinnat ovat 90 asteen kulmissa. Liikkuminenkaan ei säväytä, sillä pelaajan joukkio vain liukuu eteenpäin kuin telaketjuilla kulkien. Runko on rajoittunut, mutta toimiva, joskin paikka paikoin turhan suttuinen.

Ravenloftin erikoisuutena on grafiikan 320x400-resoluutio. Pelin keskustelu- ja hahmokuvat ovatkin todella kauniita, mutta jos Arenan hirviöt oli teetetty alihankintana lastentarhassa, niin Ravenloftin hirviöt on sponsoroinnut Lego, budjetti on vain loppunut kesken animoinnin. Kauempaa pahikset näyttävät vielä hyviltä, mutta lähemmäs tultaessa värit sotkeutuvat toisiinsa. Mömmöjen animaatiot jäävät muutamaan liikkeeseen ja kuollessaan ne vain haihtuvat ilmaan hullunkurisen pieruefektin saattelemana.

Musiikki vaihtelee viihdyttävästä kamalaan pelipaikasta riippuen, mutta vain yhdessä paikassa tulin kytkeneeksi sen kokonaan pois päältä hermoja säästääkseni. Tunnelmaa ryyditetään joillakin mukavilla mutta vähäisillä tehosteilla.

Sekava joukkio

Maksimissaan neljän hengen ryhmä liikkuu hiiren tahtiin, vähän epästandardin mutta toimivan käyttöliittymän säestyksellä. Peli-iloa nostaa autokartta, johon voi itse kirjoitella muistiinpanoja. Muuten toimiva optio kaipaisi kyllä virittelyä, sillä kartan toisen laidan tutkiskelu on

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

työn ja hitaan vierityksen takana. Kartta päällä liikkuminenkin kuuluisi toivomuslistaan, koska sekavissa sokkeloissa sitä joutuu katsomaan vähän väliä. Kartan saa tulostettua tai tallennettua ASCIIna, mistä hatunnosto Dreamforgelle.

Keskustelua ja vastaantulijoita Ravenloftissa on mukavan runsaasti. Ryhmän jäsenet jakelevat kommenttejaan eri asioista ja vastaantulijoillakin on yleensä jotain sanottavaa. Juttuvaihtoehdot voi valita valmiista listasta, joka kuitenkin poikkeuksetta täytyy plarata kokonaan läpi. Turhaa valinnan vapautta ei ole, eivätkä jutut vaikuta vastapuolen käytökseen, mutta elämän tuntua huulenheitto peliin kuitenkin tuo.

Tulin, näin ja taioin

Taikasysteemi toimii normaaliin AD&D-tyyliin, eli papit ja maagit painavat loitsunsa mieleensä lepäillessään. Lepäillä voidaankin vaikka useampi viikko, sillä ruokaa ei pelissä tarvita.

Taikoja riittää kuudennelle tasolle asti, ja ne valitaan hahmonkuvien päälle ilmestyvästä valikosta. Muuten hyvä idea, mutta kaksi saman rivin maagia ei voi pitää valikkojaan yhtä aikaa esillä.

Taistelut käydään kursorilla haromalla ja hiirennappia kurittamalla ilman ruudussa näkyviä, aseita heiluttavia käsiä kuten perinne vaatisi. Hahmon terveydentila jää pimentoon, ja kuolo kohtaakin helposti varomatonta pelaajaa.

Tökeröin virhe taistelussa on jousipyssyjen käyttö. Loitsut voi kyllä suunnata vapaasti, mutta nuolet lentävät täsmälleen kohti ruudun keskustaa. Se on suoraan sanoen käsittämätöntä ja laskee jousien arvon todella alas.

Ravenloftin rasitteena ovat edelleen nuo liiankin tutut AD&D-rajoitteet, joiden mukaan esimerkiksi taikuri ei voi pukea ylleen panssaria tai pappi ei osaa huitoa miekalla. Tyhmyyksien kanssa oppii kyllä elämään, mutta ei niistä silti tarvitse pitää.

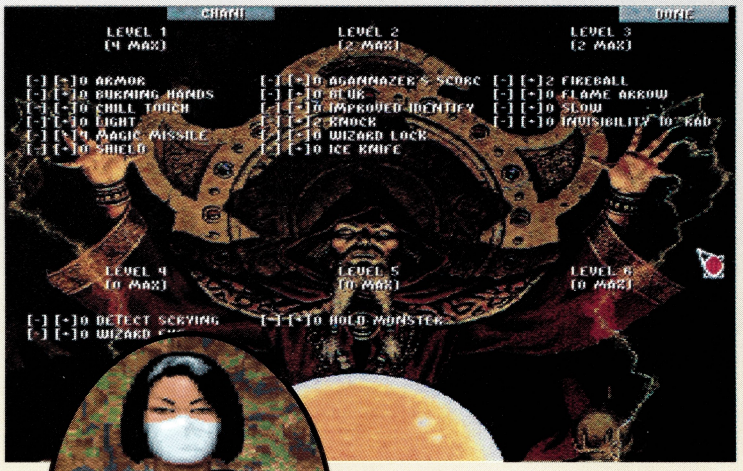
Talutusnuorassa

Ravenloftia pelatessa ei voi välttyä tunteelta, että tätä on tehnyt aiemminkin. Ravenloft tuntuu väen vängällä virtuaaliversioksi väännetyltä Eye of the Beholderilta, mutta onneksi eroja on tarpeeksi hajuraon ylläpitämiseen.

Pelin ongelmat koostuvat pääosin oikeiden esineiden (lue avain tai kirja) löytämisestä ja niiden oikeasta käyttämisestä. Kammottavia vipupainajaisia ei vastaan ole tullut, ja ryhmän jäsenet jopa huomauttavat seinässä näkemästään salanapista. Taistelu ei ole pelin päätarkoitus eikä sitä ole liikaa. Sopivin väliajoin vastaan tietysti kävelee vastustakin, mutta sekään ei ole turhan murhaavaa. Tarpeeksi usein kohdattavat uudet persoonallisuudet ja keskustelut luovat peliin mukavasti vaihtelua vaikkapa vain kauniiden grafiikkaruutujen muodossa.

Kokonaisuutena Ravenloftin pahin vika ovat vanhat AD&D-rajoitukset ja säännöt, jotka saavat pelin tuntumaan vanhan toisinnolta. Toteutukseen pientä viilausta, orjasäännöt ulos ikkunasta ja meillä olisi huipputuote. Mutta kyllä Ravenloftia tällaisena ihan mielikseen pelaa.

Tapio Salminen





Automaattikartan saa joko printattua tai dumpattua ASCIIna levylle.





Ravenloft ei varsinaisesti ole grafiikan riemujuhlaa.



Zombie, vihreä hurjimus.

DEMO PELIT purkissa 90-1205757

Toteutus

Toimivasti, mutta ajoittain suttuisasti luotu maailma. Hahmokuvat ja välianimaatiot huippuluokkaa. Äänipuoli kaipaisi vielä kehittelyä.

Kynnys

Sankarijoukon ohjailun oppii hetkessä.

Yhteenveto

Pelattava rooliseikkailu, josta kuitenkin puuttuu tarvittava viimeistely pakkopeluureaktion käynnistämiseen.

Roolipeli



Moka! Moka! Moka!



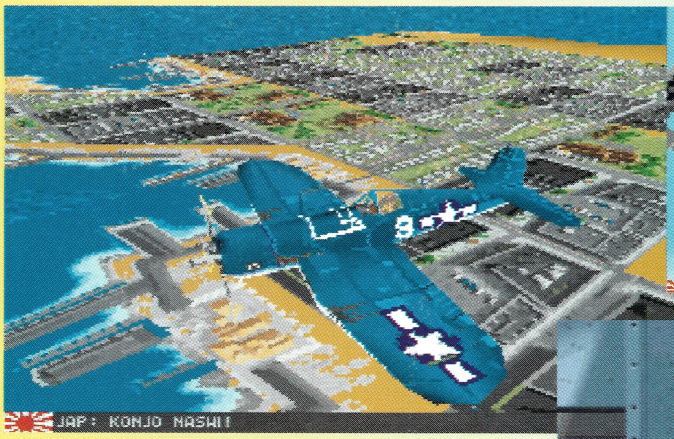
Pacific Strike

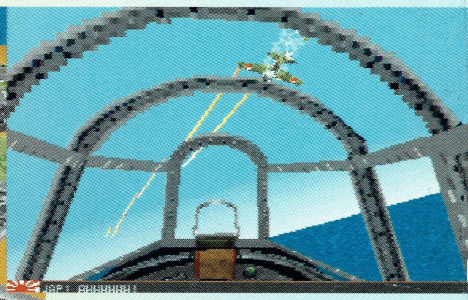
Origin/EA

PC

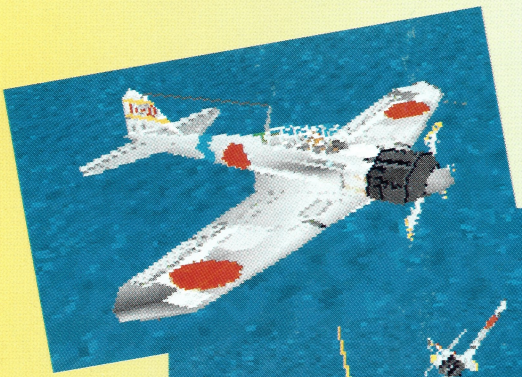
Minimi: 486, 4 Mt RAM, VGA
Äänituki: AdLib, Sound Blaster, SB Pro, PAS, Wave Blaster, LAPC-1, MT-32, General Midi
Ohjaus: J, H, N, ThrustMaster FCS, WCS, WCS II, Flightstick Pro
Kiintolevy: 18 Mt + 7 Mt Speech Pack

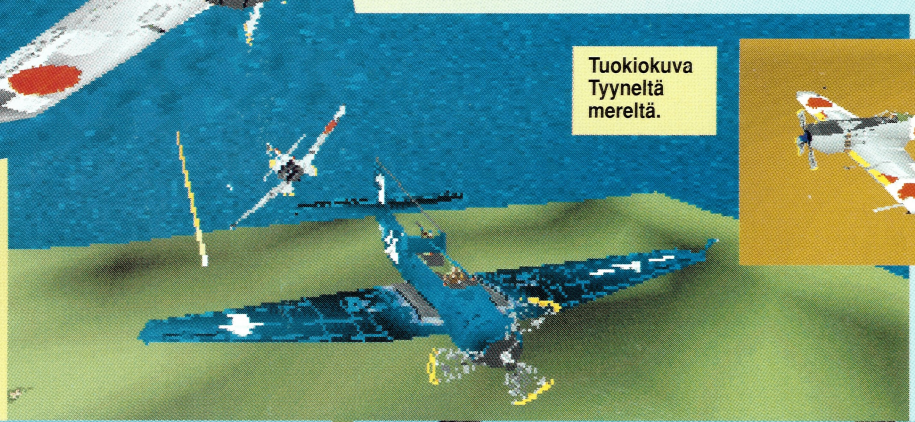
Testattu: 486DX2/66, Stealth 24 Local Bus, 8 Mt, SB, LAPC-1, 386DX/33, Trident, 4 Mt



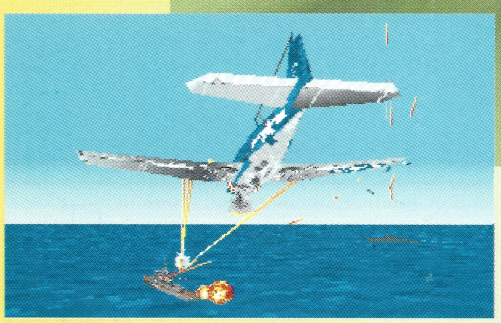






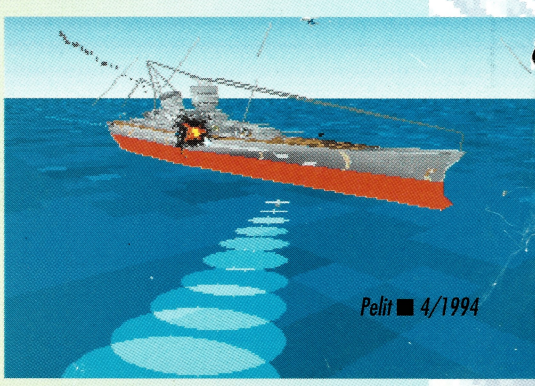


Tuokiokuva Tyyneltä mereltä.









Puoli vuosisataa sitten käytiin veristä taistelua Tyynen valtameren hallinnasta. Vaikka sota onkin ohi, taistelu jatkuu yhä pelitalojen ryhtyessä valloittamaan tämän vähän simuloidun sodan rintamalinjoja. Originin vastaus haasteeseen on Pacific Strike.

Vaihtoehtoista historiaa

Pacific Strikessa pelaaja lentää jenkkien puolella Tyynen valtameren kuuluisimmissa taisteluissa, ja aikahan on tietysti toinen maailmansota. Pelaajalla on jopa mahdollisuus lopettaa sota ennen aikojaan, ilman atomipommin pudotusta. Tämä tapa on kuitenkin melko arveluttava ja yksioikoinen: kun pelissä tapetaan Japanin johtaja Tojo, sota loppuu. Todellisuudessa Tojo erosi vuosi ennen sodan päättymistä eikä Japani silloinkaan taipunut rauhaan.

Peli alkaa japsien hyökkäyksestä Pearl Harbouriin, minkä jälkeen pelaaja saa siirron tutun nimiselle tukialukselle, USS Enterpriselle. Sota etenee ja juonta yritetään kuljetella Wing Commanderista tuttuun tyyliin aina taistelujen välisiä kanttiinikeskusteluja myöten. Vaikkei lentosimussa juoni olekaan pääasia, jättää Striken juoni silti reilusti toivomisen varaa, sillä se on lahjakkaan mitäänsanomattomasti kirjoitettu ilman minkäänlaista dramatiikkaa. Historiakin ontuu, sillä Guadalcanalin taistelun jälkeen kaikki tapahtumat

ovat yhtäkkiä kaksi vuotta etuajassa, esimerkiksi Okinawan taistelu tapahtuu pelin mukaan vuonna 1943, vaikka todellisuudessa vuosi oli 1945. Moinen pikkuasia saattaa tuntua merkityksettömältä, mutta minua se ainakin ärsytti.

Ruskaa tropiikissa

Jos lentojen välitapahtumat ovat ennalta tuttuja, on sitä myös pelin käyttämä grafiikkasysteemi. Pacific Strike nimittäin soveltaa Strike Commanderista tuttua Realspace-systeemiä, joka oli kaunis mutta hidas. Vastoin lupauksia lisääntyneestä nopeudesta Pacific Strike nykii ärsyttävästi nopeassakin 486:ssa. Asensin pelin myös 386:een, jossa varsinainen peli ei toiminut, mutta lentämään pääsi harjoitustehtävissä. Nykiminen oli sitä luokkaa, että 486 on käytännössä mimimi.

Strike Commander on kaunis, mutta Pacific Strike ei. Ensimmäinen ongelma ovat lentokoneet, jotka ovat ärsyttävän suttuisia tilkkutäkkejä. Silmää ei miellytä myöskään hehtaarin pikseleillä pinnoitettu taivas, joka lisäksi on liian kirkas. Veden pinnoituskaan ei turhia plussia kerää, mutta sitä sentään kestää katsella. Kummatkin saa onneksi pois päältä. Maan ja saarien toteutuksessakaan ei ole kehumista, sillä pelin näkyvyys on noin viiden sentin luokkaa. Mitä korkeammalla lennetään, sitä myöhemmin maa ilmestyy näkyviin, palikka kerrallaan.

Muutenkin pelin maarutiinit sakkaavat jo nousussa, esimerkkinä tästä toimikoon vaikkapa maalla seilaava rahtilaivasaattue. Sisämaassa lentäminen on aina mielenkiintoinen kokemus, koska vähän väliä meri pilkistää esiin asiaan kuulumattomista paikoista. Lopullinen naula maaston arkkuun on epäonnistunut väritys, jossa suurin osa saarista on helakankeltaisia kuin Hangon keksi. Itse muistaisin viidakon värin olevan lähempänä vihreää, mutta Origin on ilmeisesti kanssani eri mieltä.

Paperinmaku suussa

Auraalisena kokemuksena Pacific Strike jää valitettavan heikoksi muutamaa valopilkkua lukuun ottamatta. Lentojen välillä kuuluva musiikki on mukavan rauhallista, mutta vastakohtana lentomusiikki on yleensä ärsyttävää lätinää. Etenkin taistelumusiikki saa äänenvoimakkuuden vähenemään nollatasolle alta aikayksikön. Yksi kappaleista jopa yrittää turhaan matkia Indiana Jonesin tunnarin mahtipontisia sävelkulkuja.

Tehosteita pelissä on vähän, lähinnä pari räjähdystä ja konekiväärien papatusta. Jopa sellainen itsestäänselvyys kuin läheltä kaartavan koneen moottoriääni puuttuu tyystin. Oman koneen moottoriäänen saa kuuluville, mutta tämä lahjakkaasti katkeaa aina muiden tehosteiden saadessa vuoronsa. Tuloksena on ärsyttävä äänien sillisalaatti. Erikseen rahastettava puhepaketti tarjoaa kaikki lennon aikana tapahtuvat viestit digitoituna puheena. Löpinät ovat tahattomassa koomisuudessaan omaa luokkaansa, sillä erilaiset kuolonkiljaisut sun muut kuulostavat suoraan paperilta luetuilta.

Narukerässä pyörimme vain

Pelin (ja sodan) alussa amerikkalaisilla on vain muutama konetyyppi, jotka kaikki ovat huomattavasti japsien Zeroja huonompia. Niinpä alkupuolen ilmataisteluista usein muodostuu tiukkoja kaarretaisteluita, joissa pelaaja joutuu pyörimään kuin puolukka ämpärissä etsiessään japsia tähtäimeensä. Onneksi jenkit aikanaan saavat parempaa kalustoa.

Koneesta riippumatta ongelmana on aina pomppiva tähtäin, jota on hankala tarkentaa kohteeseen. Tähtäystä vaikeuttaa myös se, että vain koneiden runko kelpaa maalitauluksi. Pommittaminen kärsii hyppivästä tähtäimestä vähemmän ja onkin kiitettävän helppoa. Ainoastaan torpedointia en saanut onnistumaan, sillä toistuvasta yrittämisestä huolimatta ammukseni sukelsi kohteen läpi ilman pienintäkään merkkiä räjähdyksestä. Olenkohan huono vai onko se bugi?

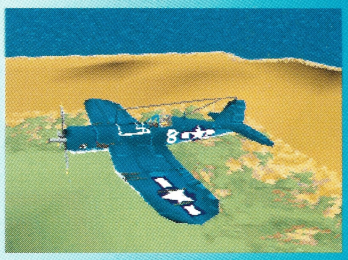
Ansaittuaan ensimmäiset tapponsa sankari saa ylennyksen tukialuksen hävittäjäryhmän komentajaksi. Tässä asemassaan pelaaja voi lähinnä vaikuttaa siipimiestensä lukumäärään ja laatuun sekä valita haluamansa koneen tyypin. Suurin hyöty on se, että paremmat siipimiehet saa säästettyä vaativimpiin tehtäviin. Kun valinnat on tehty ja ilmaan päästy, on pelaajan komennossa olevasta joukosta yleensä jopa hyötyä. Miehet osaavat ampua viholliskoneita alas ja melko tehokkaasti tuntuu myös pintamaalien tuhoaminen sujuvan. Toinen iloinen yllätys on joissakin koneissa olevan taka-ampujan omatoiminen tehokkuus, jolloin pelaaja voi keskittyä lentämiseen ja antaa ampujansa pitää viholliskoneet loitolla.

Syöksykierteessä

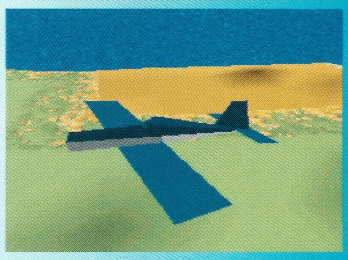
Pacific Strike ei ole mikään vaikea peli. Parikymmentä ensimmäistä tehtävää sujahtavat läpi ilman ensimmäistäkään kuolemaa tai mokausta, minkä jälkeen tehtävät onneksi hieman vaikeutuvat. Vaikka vaikeustasoja on valittavissa kolme, ei peli muutu yhtään sen vaatimammaksi.

Kokonaisuutena Pacific Strike on valtava pettymys, sillä Strike Commanderin jälkeen odotin pelin olevan edes hyvän näköinen. Toisin kuitenkin kävi, ja kaikki entisetkin hienoudet tuntuvat suunnittelijoilta unohtuneen. Pacific Strike ontuu kuin yhdellä moottorilla kotiin nilkuttava pommikone.

Tapio Salminen







Näyttävyys vai pelattavuus?



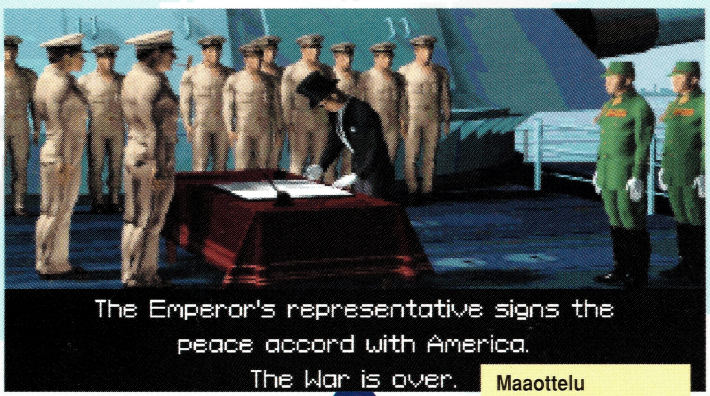
Toteutus
Hidas pikselitaudista kärsivä dinosaurus.

Kynnys
Nopea kone ja normaalit refleksit.

Yhteenveto
Metsään mennyt yritys Tyynen valtameren peliherruudesta.

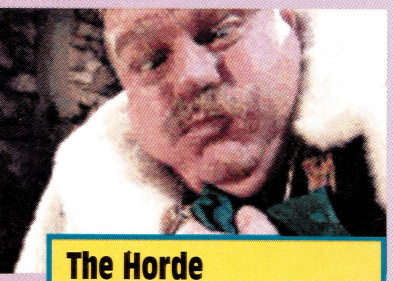
Simulaattori/räiskintä

79



Maaottelu Yhdysvallat–Japani päättyy 1–0.

PUNAINEN VAARA



The Horde

Crystal Dynamix/U.S. Gold
PC, PC CD-ROM, 3DO
Minimi: 386/33, 4 Mt RAM, CD-ROM 150 kt/s
Äänituki: GUS, kaikki Sound Blasterit, Covox, Microsoft Sound System, MS Windows Audio
Ohjaus: H, J, N
Kiintolevy: alle 1 Mt
Testattu: 486/50, SB, CD-ROM 300 kt/s

The Horde on hyvin kevyen linjan strategiapeli, jossa puolustetaan kylää nälkäistä riivajaislaumaa vastaan. Onneksi Horde ilmestyy vasta nyt, sillä takavuosina olisivat punaiset laumat, jotka hyökkäävät yksityisomaisuuden kimppuun, olleet ulkopoliittisesti äärimmäisen epäilyttäviä, varsinkin kun Horde on amerikkalainen peli. Toisaalta Horde on sen verran huvittava, että Tehtaankadulla olisi varmaan kaikunut römeä slaavilaishohotus.

Olipa kerran palveluspoika Chauncey, joka pelasti kuningas Winthrop Hyvän tukehtumasta ruokaansa. Palkkioksi hän sai paitsi ritarinarvon ja mahtavan miekka Grimwthwackerin myös epäilyttävän velvollisuuden perustaa kyliä maaseudulle. Tästä ei pidä paha neuvonantaja, joka on ikänsä halunnut kuninkaaksi kuninkaan paikalle.

Maaseudulla on valitettavasti ongelma, niin sanottu Lauma, jonka jäseniä eli hordlingeja kutsutaan jatkossa hortikoiksi. Lauma on eräänlainen Euroopan Unionin esiaste, joka haluaa syödä maaseudun satoineen, lehmineen ja ennen kaikkea maanviljelijöineen. Hortikoita on moneen lähtöön aina salamannopeista piranhahortikoista hitaisiin mutta vaikeasti tapettaviin juggernauthortikoihin.

Kehittyvä maaseutu

Kehittyvä maaseutu tarvitsee rahaa, kuten ah! niin hyvin tiedämme. Tukiaispaketit ovat vasta häivähdys veronmaksajien painajaisissa, joten rahaa tulee yllättävästi sen mukaan, paljonko satoa ja montako lehmää kyläs-sä on kun vuodenaika vaihtuu. Vuodenajan vaihtuessa kylään muuttaa myös uusia asukkaita.

Rahalla Chauncey kehittää kyläänsä ja sen puolustusta. Lehmät tuovat lisärahaa, hortikoiden päämenoksi voi kaivaa ansoja, rakentaa muureja ja hyödyntää kaupasta ostettuja erikoisaseita kuten jousimiehiä, pommeja ja muita kiehtovia tavaroita.

Viimeistään kahden minuutin kuluttua hyökkää Lauma. Chaunceyn tehtävänä on mahtavalla miekalla Grimwthwackerilla nitistää niistä jokainen, ennen kuin Lauma syö kaiken, lehmiä, ihmisiä ja satoa myöten. Koska Chauncey on riisikeppi, yksi miekanheilautus liikaa saa hänen päänsä pyörimään ja huimauksen vallassa heiluva Chauncey on nopsasti hortikanherkkua.

Jos kylästä jäi hortikoiden jälkeen jotain jäljelle, saa Chauncey rahaa jäljelle jääneestä sadosta ja lehmistä, ja voi taas rakentaa puolustusta seuraavaa hortikkahyökkäystä vastaan, säästäen kuitenkin rahaa talvella perittävää veroa varten. Veronmaksun yhteydessä Chauncey pääsee käymään kaupassa ostamassa vaikka pommeja, jousimiehiä, teleportaatiosormuksia sun muuta tarpeellista sekä voi tallentaa pelin.

Vuosittain tulee myös erikoistapahtumia: kuningas voi antaa pojalle rahapuun, hortikat saattavat lisääntyä rajähdyksenomaisetsi etc. Nämä tapahtumat näytetään hauskoina videoanimaatioina.

Horde kuulostaa yksinkertaiselta ja ON yksinkertainen, paitsi että pärjääminen vaatii suunnittelua tulevaisuutta varten, jotta rahaa on silloin kun juggernauthortikat tulevat laumana, eikä pelkkä miekka enää riitä.

Mmmmm...Nam nam!

The Horde on varsin verinen peli, mutta vaikka ihmisiä ja lehmiä popsitaan ja hortikoita pilkotaan muussiksi on peli tehty sen verran kieli poskessa, että tuskin kukaan huolestuu. CD-ROM-versiota on terästetty 35 minuutilla liikkuvaa videokuvaa. Chaunceyn osassa häärää minulle tuntematon suuruus Kirk Cameron TV-sarjasta Growing Pains. Video-osuudet istuvat peliin ihan näppärästi ja pientä ruutuaan lukuunottamatta ovat ammattitaitoista työtä.

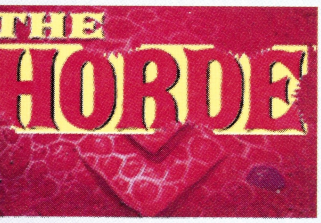
Horden ikäviin puoliin kuuluu se, että peli haistelee itse pelaajan koneen hardwaren ilman mitään optiota itse kertoa sille elämän perusasioita. Niinpä uuden softaohjatun SoundBlaster-16:n kanssa Horde ei edes lähtenyt käyntiin (vanhan jumperiversion kanssa kyllä). Mikäli kortti on perus-Blasua parempi, hivelee korvia hyvä digitaalinen taustamusiikki.

Horde on ihan hauska, joskin yllättävän vaikea strategiapelintapainen. Mieluummin tällaisia CD-pelejä kuin rajoittuneita interaktiivisia elokuvia.

Nnirvi









Toteutus
Lystikästä grafiikkaa ja hauskoja ääniä. Videopätkät sopivat peliin.

Kynnys
Pelaaminen on helppo oppia.

Yhteenveto
Lysti, muttei ihan maaliinsa osuava kevyt strategiapeli.

Strategiapeli

82

Dragon's Lair

Readysoft/Elite

PC CD-ROM
Minimi: 386, 4 Mt RAM, CD-ROM 150 kt/s
Äänituki: Sound Blaster
Ohjaus: N, J
Kiintolevy: vähän

Testattu: 486/50, SB, CD-ROM 300 kt/s



Ei enää!

Rohkea ritari Dirk Daring yrittää pelastaa prinsessa Daphnen lohikäärme Singen käpälistä. Don Bluthin vanha laserpeli on itseasiassa interaktiivinen piirrosfilmi, jossa pikku animaationpätkät vaihtelevat pelaajan toiminen mukaan.

Dragon's Lair on tuulahdus ensimmäisten CD-pelien ajalta vuosien takaa. Pelissä eteneminen perustui ja perustuu siihen, että oppi muistamaan ulkoa sekä oikean suunnan että ajan, jolloin ohjainta pitää liikauttaa. "Oikea-oikea-miekka-ylös" -keskustelu peliautomaatin luona saattoi asiaa tuntemattoman korviin kuulostaa tosi oudolta, onneksi Mortal Kombat II:n luona kuulee tervejärkistä "mikä on Sub-Zeron babality, no sehän alas-kaksi takaisin-korkea potku" -turinaa.

Readysoft on askaroinut sekä Dragon's Lairin että muut Bluthin CD-pelit jo miljoonaan kertaan tietokoneformaattiin. Tällä kertaa Readysoft on digitoinut koko kolikkopelin kaikkine kenttineen, kuvineen ja äänineen kauniille kiiltävälle CD-levylle.

Sääli vain, että Dragon's Lair myös näyttää ja kuulostaa digitoidulta. Niin grafiikka kuin äänetkin ovat sumean rumia. Pahimpana puutteena peli ei anna minkäänäköistä tunnetta siitä, että se reagoisi pelaajan yrityksiin saada Dirk liikkumaan johonkin suuntaan, samoin on unohtunut kolikkopelin tapa antaa valomerkki oikeasta etenemissuunnasta.

Koska Dragon's Lairin joutuu aina kuoleman koittaessa aloittamaan alusta, lopputulos on pelikokemus, josta ilo on kaukana. Manuaalista löytyy kyllä vinkki joka kenttään, jahka Dirkin saisi vain noudattamaan niitä.

Dragon's Lairilla olisi voinut olla jonkin verran nostalgia-arvoa kunnolla toteutettuna, mutta ei näin heikolla tekniikalla. Antakaa Dirkin jo levätä rauhassa!

Nnirvi

Toteutus
Suttuista grafiikkaa, sameaa ääntä, surkea pelattavuus.

Kynnys
Ylimaalliset hermot, hyvä muisti ja kyky sietää satoja kertoja nähtyjä animaatioita.

Yhteenveto
Haamu CD-pelien menneisyydestä haaleana versiona.

Toiminta

50

Who shot Johnny Rock?

American Lasergames

PC CD-ROM
Minimi: 386/16, 512 kt RAM, CD-ROM 150 kt/s
Ääni: Sound Blaster
Ohjaus: H

Testattu: 486DX2/66, SB Pro, CD-ROM 150 kt/s

Rokki-Jussin lyijymyrkytys



●● Laulavien konepistooleiden ja kieltolain täyttämä 30-luku on aihiona American Lasergamesin uusimmassa paukuttelussa.

Päivä alkaa poikkeuksellisesti, kun hemaiseva blondi sipsuttaa savuiseen etsivätoimistoosi. Tyllerön heila, kuuluisa laulaja Johnny Rock, on murhattu ja sinut yksityisetsivänä palkataan selvittämään, kuka on murhan takana. Luonnollisesti taposta vastuussa olevat ryökäleet ottavat nuuskijan vastaan luotisarjoin. Jatko on silmitöntä räiskintää yökerhoissa, biljardisaleilla ja hämärillä kujilla. Onnistumiset palkitaan johtolangoilla.

Resepti on lähes sama kuin Mad Dog McCreessä, Lasergamesin ensimmäisessä PC-käännöksessä. Alkuperäisessä kolikkopelissä räiskittiin villissä lännessä videolta digitoituja roistoja vastaan. Nyt aseena on kuudestilaukeavan sijasta konepislari ja sekaan on tungettu enemmän juonta, mutta muuten peli on edeltäjänsä kaltainen.

Kolikkopeleinä sekä Mad Dog että Johnny Rock ovat oikeasti lystiä ajanvietettä, sillä valopyssyllä valtavalla kuvaruudulla esitettyjen rosmojen lahtaamisessa on riemua. Kuvan laatu on kuin elokuvissa ja osuakseen joutuu tähtäämään kunnolla. Apukoulun teatterikerhotasoinen näyttelijätyö sekä pahviset lavasteet ovat lisäksi omiaan pumppaamaan ylimääräistä adrenaliinia vereen ja antamaan sopivasti motiivia surkeiden lahjattomuuksien listimiseen.

PC-käännös kaatuu tekniseen toteutukseen ja tekniikan asettamiin rajoituksiin. Kolikkoversion skarppius on onnistuttu tuhoamaan todella karkealla kuvan laadulla. Lähes koko ruutu on käytössä, mutta kuvasta saa hädin tuskin selvää. Hahmojen erottaminen sekavasta pikselimössöstä on erittäin vaikeata ja koko sotku näyttää muutenkin erittäin rumalta. Ilmeisesti suttuista edeltäjää on myyty kuitenkin kohtalaisesti, kun tekijät eivät ole vaivautuneet korjaamaan kauneusvirheitä vaan lopputulos on jopa tökerömpi.

Tekijät pyytelevät anteeksi onnetonta toteutusta mukana tulleessa tekstitiedostossa. Kuulemma karkea toteutus johtuu pakkausalgoritmeista ja hitaista CD-ROM-asemista. Selitys kuitenkin ontuu sikäli, että paljon skarpimpiakin kokokuvan videodigitointeja on nähty. Taitaa olla kysymys laiskuudesta tai osaamattomuudesta, etenkin kun koko CD-levyä ei olla täytetty. Tyhjää tilaa on pari sataa megatavua, joten ainakaan liian tehokasta tiedonpakkausta ei voi syyttää. Kiintolevytilaa ei onneksi huku kuin kymmenisen kilotavua.

Oma ongelmansa on kunnollisen aseen puuttuminen. Kuten Mad Dogissa, hiiri ei millään pysty korvaamaan valopistoolia. Huonompi homma, koska pelin suurin viehätys katoaa. Oikeastaan ainoa jäljelle jäävä haaste on riittävän nopeat refleksit. Jos juoneen ja näyttelijöiden suoritukseen olisi panostettu enemmän, olisi myös enemmän mielenkiintoa selvittää peli.

Viimeisen naulan Rokki-Jussin arkkuun niittaa tunkkainen äänimaailma. Puheet kuuluvat todella suttuisasti ja ainakin minun oli huomattavan vaikea saada höpötyksistä selvää. Mitä jää jäljelle pelistä jonka tekninen toteutus on täysin luokatonta ja jonka juoni on tarttunut "näyttelijöiden" kurkkuun? Aivan, ei mitään.

Kaj Laaksonen

Toteutus
Pikselimössöä suttuisilla äänillä ryyditettynä. Sattuu silmiin ja korviin.

Kynnys
Hiirellä tähtäily ja nopea etusormi riittävät.

Yhteenveto
Hyvä kolikkopeli, jonka viehätys on onnistuttu hukkaamaan totaalisesti.

Ampumapeli

48

Laiva on lastattu Harpooneilla

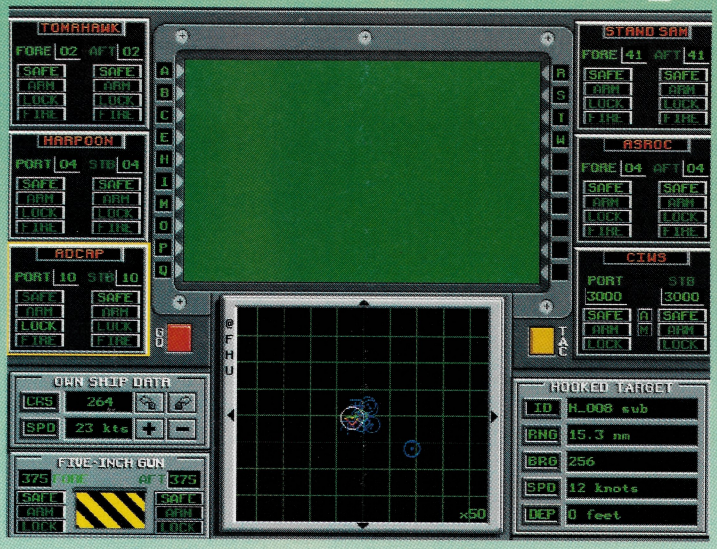
Aegis

Software Sorcery

PC CD-ROM

Minimi: 386DX 25 MHz tai parempi, 4 Mt RAM, hiiri, MSCDEX 2.21 tai uudempi, CD-ROM, MS-DOS 5.0 tai uudempi
Näyttö: SVGA (VESA-ajurilla), VGA
Äänituki: Sound Blasterit
Kiintolevy: 20 Mt

Testattu: PC 486, CD-ROM, SB



Modernit Ticonderoga-luokan ohjusristeilijät ovat tärkeässä asemassa Yhdysvaltojen merivoimissa. Mittavan havainnointi-, häirintä- ja iskukykynsä johdosta Ticonderogat ovat laivasaattueiden puolustamisessa ja myös hyökkäystehtävissä monipuolisinta käytössä olevaa laivakalustoa. Varustuksena risteilijällä on muun muassa Harpooneja, torpedoja, it-ohjuksia ja ASROCeja. Tomahawk-risteilyohjusten ansiosta Ticonderogan käsi ulottuu kauas ja isku myös tuntuu. Aegis simuloi tätä huippuluokan alusta.

Falklandin saarilta Jugoslavian palapeliin

Tyypillisessä Aegiksen skenaariossa Ticonderoga suojaa saattuetta: ilmatorjunta ja sukellusveneiden etsintä ovat päätehtäviä. Tehtäviä on kiitettävän paljon, satakunta on Aegiksen parissa enemmän kuin tarpeeksi. Hyvänä lisäyksenä tehtäviä yhdistävät kampanjat, jotka vaihtelevat Falklandin sodasta Persianlahden sotaan ja kuvitteelliseen Jugoslavian rauhoittamiseen.

Kampanja koostuu useasta tehtävästä, jotka fiksusti vaikuttavat toinen toisiinsa, niiden välillä ei esimerkiksi saa täydennystä asearsenaaliin. Tämän vaikutus kapteenin päätöksentekoon on merkittävä: kannattaako esimerkiksi ampua suojeltavasta saattueesta poispäin pakenevaa vihollisen konetta vai säästääkö ohjukset tositarpeeseen? Kampanjoiden lisäksi on mukana superkampanja, jossa käydään läpi kaikki kampanjat aikajärjestyksessä.

Hyvältä kuulostavan asetelman jälkeen on ikävä kertoa, että homma ei toimi. Pahin moka on tapa, millä taktinen kartta on toteutettu, niinkin hyvältä kun se näyttää laatikon takakannessa. Tilannekartta yrittää esittää kolmiulotteisen näkymän taistelutilanteesta, mutta sen sijaan, että laivat olisivat vapaasti skaalattavia aitoja kolmiulotteisia objekteja, ne ovat pelkkiä kuvia aluksista tietyissä kulmissa.

Alukset säilyvät siten saman kokoisina riippumattta zoomauksen tasosta, joten pienimmällä zoomauksella nähdään iso kasa aluksia toistensa päällä pitkin ja poikin. Esteettisten haittojen lisäksi skaalautuvuuden puute hankaloittaa etäisyyksien hahmottamista ja operaatioiden suunnittelua.



Ei homma pelaa

Aegis toistaa Jutlandin virheitä: huomiota on kiinnitetty epäoleellisiin asioihin, näyttävyyttä on hierottu pelattavuuden ja kätevyyden kustannuksella. Esimerkiksi realismi navigoinnissa on unohdettu tyystin: Ticonderoga kääntyy kymmenpennisen päällä samassa tahdissa kun vain viitsii kurssin suuntaa muuttaa. Taistelulogiikkakin arveluttaa, vihollisen sukellusveneet jättävät ampumatta vaikka voisivat ja omat lentokoneet eivät aina edes yritä tiputtaa vihollisiksi.

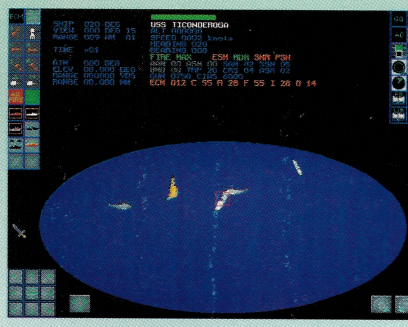
Harvoin näkee niin sekaista käyttöliittymää kun Aegiksessa. Lähes joka ruudulta voi siirtyä mille tahansa ruudulle, mutta klikattava ikoni on aina erilainen ja eri paikassa ruutua, joskus puuttuu kokonaan tai on korvattu kirjaimella. Sekaannusta lisää kun samalle ruudulle pääsee tietyltä ruudulta kahdella tavalla. Näppäimistötoiminnot ovat sentään samat kaikkialla, joten niitä kannattaa käyttää hiirellä arvailun sijasta.

Käyttöliittymän lisäksi on tekninen toteutus kehnoa. Kone ymmärrettävästi hidastuu kun aikakiihdytyksen laittaa päälle, mutta miten ihmeessä on saatu hiiren kursorikin tahmaantumaan samassa tahdissa. Samoin hämmästyttää ahnas kiintolevyn käyttö ja tautisen hidas asennus, kysehän on sentään CD-ROM-pelistä.

Software Sorcery ei vakuuta Aegiksellaan, Aegiksesta ei irtoa edes sitä ammuskelun riemua, mikä osittain pelasti sitä edeltäneen Jutlandin. Omassa arvosteluasteikossani CD-ROMilla toimitettava peli on entistä vahvemmin enemmänkin kiskurihinnan, tunaroinnin ja hölmöilyn tunnus kuin merkittävän uuden tekniikan läpimurto. Sitten kun itse CD-pelit saadaan kuntoon, saavat kyllä myös hinnat rapista alaspäin – mediakustannukset ovat pienemmät eikä piratismi pure.

TJ Talasmaa

Surullisenkuuluisa tilannekartta.



Toteutus

Näyttää ja kuulostaa hyvältä mutta on epälooginen, epäselvä ja epärealistinen. Miksi esimerkiksi osuma Ticonderogaan tutkaohjautuvalla ohjuksella ei hajoita tutkajärjestelmää?

Kynnys

Tutorial-skenaario puuttuu ja manuaali on huono. Alan knoppologiaa tuntevat pääsevät siitä huolimatta nopeasti vauhtiin.

Yhteenveto

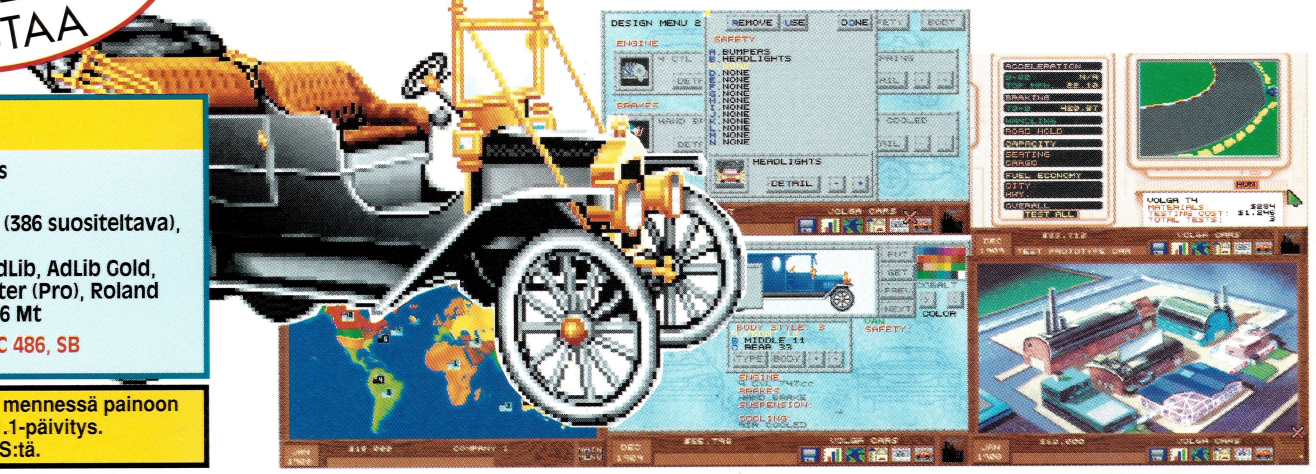
Forget it.

Strategiapeli

72

PELIT TESTAA

HAPPY WITH DETROIT



Detroit

Impressions

PC
Minimi: 286 (386 suositeltava), hiiri
Äänituki: AdLib, AdLib Gold, Sound Blaster (Pro), Roland
Kiintolevy: 6 Mt

Testattu: PC 486, SB

Juuri lehden mennessä painoon julkaistiin v.1.1-päivitys. Hae Pelit-BBS:tä.

Urasta autoteollisuudessa haaveilevat voivat vihdoinkin koeajaa pilvilinnansa Detroitilla, Impressionsin ”minä autontekijä” -pelillä. Detroit alkaa vuodesta 1908, jolloin pahimmat liikenteestä johtuvat ympäristöongelmat olivat hiekkaisilla kyläteillä lojuvat hevosentortut. Ajan kuluessa tekniikka ja tuottavuus kehittyy: hevoskuskeista tulee katoava luonnonvara kun Daimlerit, Fordit ja Opelit lähettävät pollet liimatehtaille.

Auto, sillä kulkee kaikki

Detroitilaisessa kapitalistisessa elämänkatsomuksessa maailma jakautuu myyntialueisiin, esimerkiksi Etelä-Amerikkaan, Aasiaan ja Kanadaan. Aloitusalueelta lähdetään ponnistelemaan yhdellä tehtaalla ja yhdellä myyntikonttorilla.

Jokin Yhdysvaltojen neljästä myyntipiiristä on paras starttipaikka, koska kysyntä on suuri ja sieltä on helppo levittäytyä pienillä rahtikustannuksilla muualle Yhdysvaltoihin ja Eurooppaan. Henry Fordin reinkarnaatiot saavat lisää haastetta kun rakentavat tehtaansa keskelle pimeää Afrikkaa: vienti on tuskaista eikä kotialueenkaan kysynnässä ole hurraamista.

Aloitti automyynnin mistä tahansa, tekniikka on se mikä pitää pyörät pyörimässä ja rahavirran leveänä. Vankka satsaus kehitykseen kannattaa, sillä kehittyneemmistä automalleista saa kiskottua huimasti enemmän rahaa. Toisaalta hinnoittelun vaikutus on myös huvittavan suuri, aggressiivisesti hinnoiteltu vanha jousittamaton Volga meni kaupaksi ja söi kilpailijoiden markkinoita huolimatta kilpakumppanien paljon paremmasta tekniikkatasosta.

Tekniikan kehittyessä tietysti moottorit ja muut osat paranevat. Autojen suunnitteluun perustuu suuri osa pelin vetovoimasta, itse voi valita auton rungon, nokan ja perän ulkomuodon, moottorit, jäähdytykset sekä muun varustelutason. Hupaisa lisä automallin suunnitteluun on autojen testirata, jossa ei yksikään Volga-mallini säilynyt ehjänä. Lehdistö retostelikin uutuusmallistani otsikoilla ”Osta Volga ja henkivakuutus” ja ”Vaarallinen ajaa kaikilla nopeuksilla”.

Readme-tiedostossa kerrotaan, että modeemipeli tulee paikkoversiona. Samalla soisi korjattavan muitakin Detroitin puutteita. Selvitys siitä, mikä vaikuttaa mihinkin olisi paikallaan, lisäksi kilpailijoiden autojen tutkiskelu ja mallikohtaisesti kohdistettava mainonta olisivat mainioita lisäpiirteitä.

Ja mitä löytyy konehuoneen puolelta...

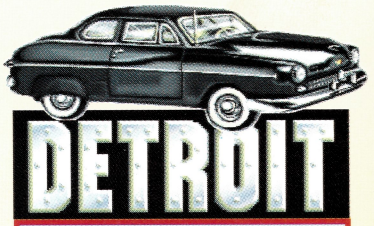
Käyttöliittymätestissä Detroit pärjää kerrassaan surkeasti. Myyntikonttoreiden ja mainosbudjettien kontrollointi on todella hankalaa määrän kasvaessa, samoin tehtaiden ja myyntikonttorien välisten rahtireittien iterointi on turhauttavaa piperrystä.

Detroitin henkilöstöpolitiikasta olisi Ihalainen ihmeissään. Porukkaa otetaan sisään sitä myöten kun tarvitaan ja tehtaan ylikapasiteettia vähennetään kylmästi jakamalla kengänkuvia persauksiin. Käyttöastetta muutettaessa joutuu erikseen käyttämään henkilöstöosaston palveluja hyväkseen, ensin on palkattava porukkaa seisomaan kädet taskuissa, jotta työläisiä saadaan lisää tehtaille, vastaavasti tehtaalta vapautetut duunarit täytyy erikseen potkia pois maleksimasta tehtaan kulmilta.

Homma on hölmöläisten puuhaa – jos kerran kaikki tyhjäntoimittajat saavat kuitenkin kenkää, minkä ihmeen takia niitä pitää kierrättää henkilöstöosaston kautta? Pahimmassa tapauksessa sällit jäävät roikkumaan palkkalistoille taskubiljardia pelaamaan ja syömään yrityksen katetta.

Huolimatta todella onnettomasta käyttöliittymästä ja suoranaisista suunnittelun hölmöyksistä pelin parissa viihtyy ja aamuyö tuli yllättävän nopeasti vastaan. Detroitin autosuunnittelumaailmaa voi suositella muillekin kuin Matchbox-autojen parissa höyrähtäneille. Vieläkin jotenkin syyhyttää sormia, menisiköhän uusi ajovaloilla varustettu vesijäähdytteinen Volgan sporttimalli kaupaksi Amerikan markkinoilla? Vai joko markkinat olisivat kypsiä pakettiautoille?

TJ Talasmaa



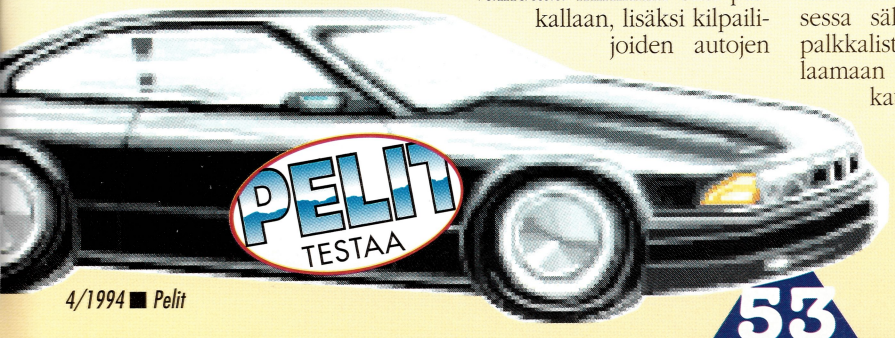
Kiitämme:
+ Tuoretta ideaa
+ Imua
+ Ääntä ja grafiikkaa

Moitimme:
– Kehnoa käyttöliittymää
– Suunnitteluhölmöyksiä
– Kiintolevyn turhaa hinkkausta
– Hätäilyn makua

Strategiapeli

Numeroiden mukaan:

86



Star Trek: 25th Anniversary CD-ROM Edition

Interplay

PC CD-ROM

Minimi:386SX, 2 Mt RAM, CD-ROM 150kts, hiiri
Ääni: Adlib (Gold), Sound Blaster (Pro), PAS (16), Roland MT-32/LAPC-1
Kiintolevy: 8 Mt

Testattu: 486/50, SB-16, CD-ROM 300 kts

He elävät!



Interplayn Star Trek: 25th Anniversary, meidän suippokorvien loogisesti ihailema seikkailupeli, on vihdoinkin ilmestynyt CD-ROM-versiona. Se on varsin hyvä esimerkki siitä, miten CD-ROM-käännös lisenssiaiheesta pitää tehdä.

25th ei raakana seikkailupelinä ole ihmeellinen, mutta Star Trek -pelinä sitäkin parempi. Peli on jaettu seitsemään tarkasti TV-sarjaformaattia muistuttavaan miniseikkailuun, jotka on toteutettu hyvin pilkuntarkkaan Trek-henkeen. Avaruustaistelut lennetään Wing Commander -tyyliin, mikä ei välttämättä ole paras ratkaisu. Romppuversion ainoa pelillinen ero korppuversioon verrattuna on surullisenkuuluisa viimeinen tehtävä, joka on tehty uusiksi sillä seurauksella, että se on pelin paras jakso.

Interplay on naapurin harrastelijateatterin asemesta onnistunut saamaan projektiin mukaan koko alkuperäisen miehistön. Kirkin, Spockin ja McCoyn lisäksi CD:llä äänitelehtivät Sulu, Chekov, Uhura ja Scotty. Äänitefektit ovat kautta linjan suoraan sarjasta digitoituja, ja joka ruutuun on lisätty taustaääniä, jotka onnistuvat yllättävän hyvin lisäämään pelin viehätystä.

Huonoina uutisina Enterprisen miehistö lausuu vuorosanansa aika karmivasti, vailla minkäänäköistä intoa tai yritystä. Leonard Nimoy kuulostaa siltä, että yläpuolen hammasproteesit ovat jääneet sängyn vierelle, ja DeForest Kelley kuulostaa lähinnä satavuotiaalta, kokonaan ilman proteeseja puhuvalta vanhukselta, mikä aiheuttaa pahan ristiriidan ruudulla pomppivan 60-lukuversion kanssa. Parempi sekin kuin pystymetsästä temmatut näyttelijät (kokeilkaapa Indiana Jones & Fate of Atlantiksen CD-ROM-versiota vertailun vuoksi), ja jotenkin siihen tottuu.

Interplay olisi saanut räimiä mukaan vielä rutkasti renderöityjä animaatioita Judgment Ritesin tyyliin ja vielä mielellään aidon soundtrackin suoraan sarjasta, tai edes lisätä peliin General Midi -ajurin. Sitten 25thiä olisi voinut käyttää koulutusesimerkkinä CD-ROM-kääntäjille.

Star Trekiä tuntemattoman tai jopa vihaavan kannattaa kiertää 25th Anniversary kaukaa, sen sijaan me trekkiet kiidämme ostoksille varppimoottorit ysillä ostamaan tätä phaserlevyä, jossa kelpo sankarimme lukevat paperista vuorosanojaan. Vaikka peli olisi täysi pannukakkukin, se tuskin vaikuttaisi myyntiin, sillä trekkie on niin ihmeellinen olento.

Nnirvi

Toteutus
Tunnistettavat hahmot puhuvat oikeilla äänillään ja Trek-hengestä ei tingitä. Vaaditaanko muka vielä muutakin?

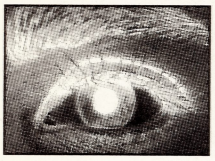
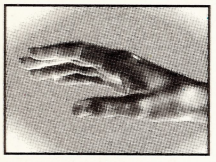
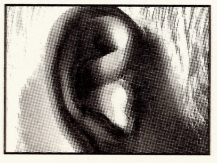
Kynnys
Star Trek -tuntemus palkitaan, muuten voi olla ongelmia.

Yhteenveto
Parhaan Trek-pelin paras versio.

PELIT HUIPPU

91

EDULLISIN YHTEENSOPIVA: LOGITECH SOUNDMAN™ GAMES

395:-



- Hinta-laatusuhteeltaan ylivoimainen äänikortti PC:lle
- 100% Sound Blaster Pro -yhteensopiva
- Sony CD-ROM-liitäntä
- Helppo asentaa
- MPC- ja MPU401-yhteensopiva
- 2 x 6W vahvisitin

Virallinen maahantuoja:

Toptronics
Nuppulantie 35, 20320 Turku
(921) 254 6666, Fax: (921) 254 6777

LOGITECH
The Senseware Company

ÄÄNIMUURIN LÄPI SOUNDMAN™GAMESILLA!

Chop, Chop, Chop...

Apocalypse

Virgin
Amiga 500, A500+, A600, A1200, V1.2, V1.3, V2.0, V3.0
Minimi: 1 Mt
Ohjaus: J
Testattu: Amiga 1 Mt

Miksi keksiä uusia ideoita, kun maailma on vanhoja täynnä? Apocalypsen, Choplifter-klassikosta ideansa ammentaneen pelin piti ilmestyä iäisyys sitten. Mirrorsoftin konkurssin jälkeen kohuttu ja etukäteen brittilehdissä kehuttu shoot'em up -spektaakkeli katosi julkisuudesta, mutta nyt Virgin on pakannut pelin myyvään laatikkoon ja julkaissut sen ilman ennakkokohun uudelleenlämmittelyä.

Maan pinnalla vihollistulen armoilla olevien panttivankien pelastaminen tuo perusräiskintään syvyyttä. Idea on vanha mutta edelleen käyttökelpoinen, silti harvoin sujuvasti toteutettu.

Majipoorin tiheä viidakko on vihollisjoukkojen hallinnassa. Viiteen tukikohtaan on piilotettu kymmenittäin panttivankeja, jotka on pelastettava keinolla millä hyvänsä. Tiedustelupalvelun mukaan vihollisen taistelualus on telakoitunut lähettyville. Sen löydyttyä seuraa lopullinen välienselvittely.

Parakin tulittamisen jälkeen pihalle pölähtää niin panttivankeja kuin vihollissotilaita. Viholliset on pyrittävä eliminoimaan ja samalla varottava osumasta omiin. Helikopterin laskeuduttua panttivangit juoksevat koneeseen turvaan, ja matka kotipesään voi alkaa. Koska helikopterin kyytiin mahtuu kerrallaan vain kuusi panttivankia, edestakaisin lentely on välttämätöntä.

Pelaajan riemuksi kopteri on varusteltu konekiväärin lisäksi maahan pudotettavilla miinoilla, ohjuksilla ja raketeilla. Miinaan juokseva vihollinen on kelpo näky, ohjuksilla voi kurittaa ympärillä pörrääviä vastapuolen koptereita. Palopommeilla voi käristää majat sisältöineen, joten panttivankien asumukseen sitä ei ole viisasta pudottaa. Ammuksia voi kerätä lentämällä laskuvarjoilla laskeutuvien pakettien yli.

Apocalypsen toteutus ei kuitenkaan vakuuta. Peli ei näytä hyvältä, eikä pelattavuuskaan ole kohdallaan. Viidakkonäkymät ovat toki vihreitä, mutta kokonaisvaikutelma on suttuinen ja vierityskin takeltelee. Ensimmäisen tehtävän supertykki aiheuttaa monta äkkikuolemaa, eikä sitä voi edes tuhota. Maahan laskeuduttuaan helikopteri on kuvaruutuun jostakin suhahtavien vihollisohjusten armoilla. Ehkä realistista, mutta turhauttavaa. Pienikin virhe kesken laskeutumisen on tuhoisaa, toisaalta laskeutumisalustan läpi voi sivusuunnassa lentää ilman naarmun naarmua!

Jos Apocalypsea todella on hinkattu kaksi vuotta, on lopputulos yllättävän keskeneräinen, amatöörimäinen. Hyvän idean pilaaminen ei tunnetusti taitoa vaadi, mutta tällainen lepsuilu suututtaa. Gameboyn Choplifter II on tähän räpellykseen verrattuna taidetta.

JTurunen



DEMO PELIT purkissa 90-1205757

Toteutus
Melkoinen pettymys suhteessa parin vuoden takaiseen ennakkokohuun.

Kynnys
Pelin perusidea on hyvä ja helposti opittavissa. Kontrollit hetken harjoittelun jälkeen sujuvat. Naurettavia äkkikuolemia jo ensimmäisessä tehtävässä.

Yhteenveto
Choplifter on monen mielestä yksi klassikoista. Valitettavasti Apocalypse ei tee sille oikeutta. Alkukauhistuksen jälkeen peliä voi toki pelata, mutta odotettua ekstaasia se ei aiheuta.

Ampumapeli

68



3:n paketin suora

Multimedia on tullut jäädäkseen! Creative Labs esittelee 3 uutta ja täydellistä multimedia päivityspakettia, jotka täyttävät kaikki vaatimuksesi. Kaikkien pakettien mukana tulee luonnollisesti alkuperäinen Sound Blaster -äänikortti.

Digital Edge 3X

Kaikkein kunnianhimoisimmille!

- Sound Blaster 16 SCSI-2 -äänikortti (aito 16bittinen CD äänenlaatu)
- 3-nopeuksinen CD-ROM-asema
- Mikrofoni ja stereokaiuttimet
- Creative TextAssist
- Creative Voice Assist
- Creative Wave Studio 2.0
- Creative Soundo'LE
- Creative Ensemble
- Creative QSound Conrol Panel
- Aldus PhotoStyler
- Altamira Composer SE
- Kai's Power Tools
- HSC Digital Morph
- Asymetrix Presentation
- Rebel Assault
- New Grolier Multimedia Ensyclopedia
- Ja paljon enemmän...

Sound BLASTER™

Game Blaster CD 16

Muuttaa tietokoneesi viihdekeskukseksi!

- 16-bittinen Sound Blaster -äänikortti
- Tuplanopeuksinen CD-ROM-asema
- Mikrofoni ja stereokaiuttimet
- Kaapelit
- Joystick
- Suosittuja pelejä mm.:
  REBEL ASSAULT JA IRON HELIX
- Creative Wave Studio 2.0
- Creative Soundo'LE
- Creative Ensemble
- Creative Talking Scheduler
- Creative Mosaic

Discovery CD 16

Vaativan käyttäjän peruspaketti!

- 16-bittinen Sound Blaster -äänikortti
- Tuplanopeuksinen CD-ROM-asema
- Stereokaiuttimet
- Creative Voice Assist
- Creative Wave Studio 2.0
- Creative Soundo'LE
- Creative Ensemble
- Creative Talking Scheduler
- Creative Mosaic
- Monologue
- Aldus Photo Styler
- Ensyclopedia
- 3-D Dinosaurus Adventure

3499,-



Soita jo tänään:

Toptronics
Nuppulantie 35, 20320 Turku, FINLAND
Phone: (921) 254 6666 • Fax: (921) 254 6777

TT-Microtrading Oy
Sinimäentie 10 B, P. O. Box 123,
FIN-02630 ESPOO, FINLAND
Tel: (90) 502 741 • Fax: (90) 502 7499

CREATIVE
CREATIVE LABS

Amiga-Update

Beneath A Steel Sky

Seikkailupeli. Revolution Software taitaa Amiga-ohjelmoinnin, Beneath A Steel Sky on nopea ja hyvännäköinen. Valittamista löytyy ainoastaan äänipuolelta: peli on suurimman osan ajasta pieniä taustakohinoita lukuunottamatta hiljaa. Musiikki olisi merkittävä tunnelmanluoja.

Huumorimielinen Joey-robotti antaa pelille omaperäisen leiman, ja virtuaaliteatteri-pelisysteemi on kiitettävän helppokäyttöinen. Keskustelua on paljon, ja huumori on hillityn kekseliästä. Peli ei missään vaiheessa ole väkisin väännetyn oloinen.

Älkää antako luotaantyöntävän näköisen pakkauksen hämätä. Terästaivaan Alla on nautittava seikkailu, ja ääniä lukuunottamatta hyvin amigoitu. Peli vaatii käytännössä kiintolevyn, sillä 15 disketin kanssa plärätessä syntyy känsiä sormiin.

Kimmo Veijalainen

Revolution Software/Virgin

Amiga
Vaatii 1 Mt muistia, kiintolevyltä pelatessa 1,5 Mt
Kiintolevy: 8 Mt/15 korppua
Ohjaus: H

Testattu: A500 28 Mhz, kiintolevy

PC-arvostelu sivulla 30. **82**

Amiga

Arcade Pool

Biljardipeli. Sitten C64:n päivien ei kunnon biljardipelejä ole näkynyt. Muutama 3D-peli on kyllä ollut hyvä, mutta 3D ei oikein sovi tietokonebiljardiin pelitilanteen vaikean hahmottamisen takia.

Team 17:n uutukainen paikkaa puutteen kertaheitolla. Arcade Poolissa on keskitytty olennaiseen: paikallaan oleva pöytä ylhäältä nähtynä, yksinkertaiset kontrollit ja läjä palloja. Ei kikkailua kuvakulmien kanssa, ei välianimaatioita, ainoastaan välttämättömyydet ja yksinkertainen käyttöliittymä.

Optioita löytyy kiitettävästi. Kitkaa, vaikeustasoa ja jopa pöydän väriä voi säätää. Pelityylejä on kolme: kertapeli, turnaus ja haaste. Haastepeleissä pelataan tietokonevastustajien kanssa, turnauksessa voi olla jopa 32 ihmispelaajaa.

Pelejä on yhdeksän erilaista, mukana vanha kunnon trickshot, jossa saa asetella pallot pöydälle haluamallaan tavalla ennen lyöntiä. Speed pool on hauska: ideana on tyhjentää pöytä palloista mahdollisimman nopeasti. Custom-pelissä voi itse konfiguroida säännöt toivotun kaltaisiksi. Loput pelityypit ovat tavanomaisia britti- tai jenkkiversioita.

Valittamisen aihetta löytyy minimaalisesti. Kun muuttaa lyönnin voimaa tai kierrettä, hiiri ei saa lipsahtaa pois säätimien päältä, tai niihin joutuu klikkaamaan uudestaan. Näppäimistön lukurutiini on huono, sillä nopeasti nimiä kirjoitettaessa tuloksena on vallan muuta kuin oli tarkoitus. Ja, Team 17:n traditioita kunnioittaen, kiintolevylle peliä ei saa.

Perus-viissatasella peli tuntui melko hitaalta, ja välillä grafiikka jopa tökki. Epäpelattava peli ei kuitenkaan ole edes hitaimmilla koneilla. Tehokkaammilla koneilla ei ongelmia ole, ja tietokone miettii lyöntinsä nopeasti.

Koska Arcade Pool on laatuunsa nähden vielä naurettavan edullinen, en näe mitään syytä välttyä siltä. Team 17 tuntuu pyrkivän täydellisyyteen kaikissa pelityypeissä.

Kimmo Veijalainen

Team 17

Amiga (1 Mt), CD32, PC
Ei saa kiintolevylle.
Muuta: AGA-koneilla lisävärejä. Yli puolen megan chip-muistilla paremmat ääniefektit.
Ohjaus: H

Testattu: A500 28 Mhz ja A1200

93

PELIT HUIPPU

CD32

Ultimate Body Blows

Mätkintä. Ultimate Body Blows CD on vastaus kysymykseen "mitä syntyy, kun yhdistetään Body Blows ja BB Galactic, parannellaan grafiikkaa, lisätään CD-äänet ja loistava ohjattavuus?"

Team 17:n peleiltä on totuttu odottamaan teknistä täydellisyyttä. UBB ei ole poikkeus. Näin hyvän näköisiä tappelupelejä ei usein näe pelihallien ulkopuolella.

Pelissä on 21 hahmoa, joilla kaikilla on omat erikoiskykynsä. Muutama hahmoista on lipsahtanut ylitehokkaan puolelle, mutta nyrkkisääntönä 90 prosenttia taisteluista on kuitenkin tasapuolisia kokeneiden pelaajien ottaessa yhteen.

Pelissä on neljä moodia: yksin- ja kaksinpeli, turnaus ja tag team. Yksinpelissä tapellaan jollain hahmolla kaikkia 20 muuta hahmoa vastaan satunnaisessa järjestyksessä. Kaksinpeli ei selittelyjä kaivanne. Turnauksessa neljästä kahdeksaan henkilöä voi kilpailla mestaruudesta.

Tag team -moodissa pelaajat valitsevat itselleen korkeintaan 21 (vaikka ohjeet väittävät 20) hahmoa, jotka taistelevat satunnaisessa järjestyksessä toisiaan vastaan siten, että aina hahmon hävitessä seuraava astuu hänen tilalleen ja voittaja saa takaisin osan voimistaan. Tappeluissa on aikaraja. Jos jompikumpi kilpailija ei pure nurmea ajan kuluessa umpeen, paremmassa kunnossa oleva hahmo voittaa.

Ultimate Body Blowsin erottaa massasta sen kolikkopelimäisen ulkoasun lisäksi mahtava pelattavuus. Lyönneille, potkuille, suojauksille ja erikoisliikkeille on kaikille omat nappinsa, ja jo tunnin pelaamisen jälkeen ruudulla liikehtivä hahmo noudattaa ajatuksiasi.

Verta ei näy eikä päitä revitä irti erään toisen mätkimispelin tyyliin. Paha juttu, sillä kaksinpelissä kyseiset lisämausteet loisivat kummasti tunnelmaa.

Yksin pelatessa UBB ei oikein iske, mutta ihmisvastustajien kanssa tämä peli on jotain upeaa.

Kimmo Veijalainen

Team 17

PELIT HUIPPU

92

PC-Update

F1

Autopeli. F1 on käytännössä sama kuin takavuosina ilmestynyt hyvä, mutta huomiota vaille jäänyt Vroom. F1:n Megadrive-suosiosta innostuneena Domark julkaisee pelin uudestaan myyvemmällä nimellä levykepersoille koneille.

F1 ei pyri olemaan realistinen simulaatio, jossa pelaaja suurimman osan ajasta testaa ja virittelee ajokkia. F1:n säädöt ovat simppelit: kolme takasiivekkeen asentoa ja kolme tyyppiä renkaita. Kuvallinen anti on pettymys, mitään erikoisia hienouksia ei ole. Toisaalta tie puikkelehtii niin nopeasti ja sujuvasti, ettei nähtävyyksien katseluun ole aikaa. Äänet ovat tyypillisen kurjat, mutta F1-televisiointien perusteella samalla riittävän realistiset.

Jaetun kuvaruudun kaksinpeli niin tietokoneen kuin kaverin ohjaamaa autoa vastaan on onneksi mahdollista. Arcade-moodissa päämääränä on kilpailijoiden ohittaminen, maailmanmestaruudesta taistellessa hyvä sijoitus. Lähtöruutu määräytyy tietysti aika-ajojen perusteella.

Segan kolikkopeliklassikko Virtua Racingiin hurahtaneelle F1:n anti on köykäinen: missä ovat eri kuvakulmat, missä vaativat kurvit, missä upea ajotuntuma? F1 jää rentouttavaksi reaktiokyvyn testauskeinoksi, jossa ajaminen on lähinnä villiä ilotikun vispaamista.

JTurunen

Lankhor/Domark

PC, Amiga, Megadrive
Minimi: 386 16 Mhz
Äänituki: AdLib, Sound Blaster
Ohjaus: J, N, H

Testattu: 486/50 SB

75

PC-Update

Diggers

Kaivospeli. Pelaaja ottaa viiden rupuisen kaivosmiehen ohjakset omiin käsiinsä tarkoituksenaan hankkia mahdollisimman paljon mammonaa maan uumenista. Pelin alettua sankarit liikkuvat lemmingsmäisesti vastaavanlaisessa maisemassa rikkauksia esiin kaivellen. Löydetyt kalleudet voi muuttaa rahaksi paikallisella kultaseppäfoorumilla. Aina välillä törmätään vastapuolen kaivosmiehiin, jotka armotta nuijitaan matalaksi.

Kaupasta voi käydä hankkimassa etenemistä helpottavia työvälineitä, kuten kaivosporia tai siltaelementtejä. Ostipa pelaaja kuin-

ka paljon erilaisia erikoisvimpaimia tahansa, säilyy peli silti samana puuduttavana maankaiveluna. Kaivajien ohjaus jää takkuiseksi erilaisten "älä ohjaa nyt, sillä lapioni on tarttunut tämän kääpiön kalloon"- viiveiden takia. Esimerkiksi kaivamaan lähteneen hepun suuntaa muutettaessa saa pelaaja kytätä todella tarkkana sitä pientä hetkeä, jolloin käskyjä otetaan vastaan. Tällä välin joku toisista lapionkäyttelijöistä tietenkin onnistuu hukkumaan vesilammikkoon tai ottamaan turpaansa kilpailevalta pk-yrittäjältä.

Graafisesti peli tuo lähinnä mieleen Lemmingsin ykkösosan, tosin tylsempänä versiona. Hahmot ovat olemattoman piskuisia ja tuntuvat heiluvan transssissa taustalla kilkattavan musiikinrenkutuksen tahdissa. Efektipuolellakaan ei juhlimisen aihetta löydy muutaman kolahduksen joskus värisyttäessä kaijareita.

Kaiken kaikkiaan Diggers on tylsä ja turhanpäiväinen maanpölisyttelypeli, joka tuo lähinnä mieleen vanhan Dig Dug -nimisen kuuslankkuväännöksen. Vaikka peliin on yritetty saada vaihtelua, jää se surullisen kauaksi tavoitteistaan.

Tapio Salminen

Millenium

PC
Minimi: 386 20 MHz, VGA, hiiri
Äänituki: Adlib, Sound Blaster
Kiintolevy: 6 Mt

Testattu: 486/66 8 Mt SB

55

PC-Update

Cannonfodder

Ammuskelustrategia. Sensiblen erinomainen huumori-Syndicate on erinomainen myös PC-versiona. Ruutu scrollaa vikkelästi, mutta ääniefektejä saisi olla enemmän.

Nnirvi

Sensible Software/Virgin

PC, Amiga
Minimi: 386SX/20 MHz, 2 Mt RAM, hiiri
Äänituki: Adlib, Sound Blaster (Pro), Roland
Kiintolevy: 10 Mt

Testattu: 486/50 SB

90

PELIT HUIPPU

CD-ROM-Updatet

Nnirvi. CD-ROM-boomin takia käsiinjääneet CD-versiot arvostellaan lyhyesti ja niiden CD-ROM-ominaisuuksiin keskittyen. Suluissa on lehden numero ja arvosana korppuversion arvostelusta.

Comanche: Maximum Overkill

Lentosimulaattori. (1/93, 91) Vaikuttavaa voxel-grafiikkaa käyttävä CD-ROM-versio tästä suositusta, räiskintäpohjaisesta helikopterisimusta on mallikelpoinen esitys. Mukana on Comanche, kummatkin datalevyt sekä vielä ylimääräisiä tehtäviä. Pääohjelma on uusinta mallia heijastuksineen ja muine parannuksineen, ja peli sujuu soljuvasti lähes kokonaan rompulta.

Novalogic/U.S. Gold
Minimi: 386/33, 4 Mt RAM, CD-ROM 150 kt/s
Äänituki: Sound Blaster, Adlib, MT-32, LAPC-1,
Ohjaus: N, H, J, FCS, WCS, RCS, FS Pro
Kiintolevy: noin 3 Mt

Testattu: 486/50

90

PELIT HUIPPU

Lands of Lore

Roolipeli. (6/93, 92) Westwoodin maukkaan roolipelin CD-versioon on palkattu kunigas Richardiksi itse Patrick Stewart, aka Jean-Luc Picard, mikä aiheutti minulle ihan pikkaisen asennoitumisongelmia. Stewartin lisäksi kaikki muutkin puhuvat ja peli pyörii hopeakiekolta kuin unelma.

Westwood/Virgin
Minimi: 386SX/25, 4 Mt RAM, CD-ROM 150 kt/s, hiiri
Äänituki: Sound Blaster (Pro), Adlib (Gold), MT-32, LAPC-1, General MIDI
Kiintolevy: 5 Mt

Testattu: 486/50, SB/GM, CD-ROM 300 kt/s

90

PELIT HUIPPU

Conspiracy

Seikkailupeli. (6/92, 83) Conspiracy ei ole muuta kuin KGB, johon on ympätty vähän viime Venäjän vallankaappauksen kuvamateriaalia ja Donald Sutherland pelaajaa neuvomaan. Conspiracyssa pelaaja on KGB:n sisäisten väärinkäytösten tutkija, joka sekaantuu Gorbatshovin vastaiseen juoneen.

Conspiracy on hyvä, joskin todella vaikea seikkailupeli. Sen vahvoihin puoliin kuuluu varsin neukkuhenkinen sävy. Reaaliaikaisesta pelistä huolimatta animointia peli ei tunne, vaan paperinukkemaiset hahmot vilahtelevat ruudussa. Peli sujuu suoraan kiekolta.

Cryo/Virgin
Mimini: 386/20, CD-ROM 150 kt/s
Äänituki: Adlib (Gold), Sound Blaster (Pro), LAPC-1
Ohjaus: H, J, N
Kiintolevy: 50 kt

Testattu: 486/50, SB, CD-ROM 300 kt/s

75

Sam & Max Hit The Road

Seikkailupeli. (8/93, 93) Lucasartsin freelancepoliisit on käännetty tyylikkäästi CD-ROMille. Samin, Maxin ja muiden vuorosanat on hyvin puhuttu, ja peli pyörii ketterästi CD:ltä sen enempää kiintolevyä syömättä.

LucasArts Games/U.S. Gold
Minimi: 386/33, 4 Mt RAM, CD-ROM 150 kt/s
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), PAS, Adlib, MT-32, LAPC-1, General MIDI
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: vähän

Testattu: 486/50, SB-16/GM, CD-ROM 300 kt/s

94

PELIT HUIPPU

Lemmings 2: The Tribes

Puzzlepeli. (2/93, 88) Lemmings 2:n mukaan on tällätty vielä ensi-Lemmingsikin. Pelit on vain lapioitu kultalevylle, sen kummempia ihmettelemättä. Näin Psygnosis olisi kyllä saanut läntätä kiekolle joka ikisen Lemmings-virityksen mitä ovat julkaiseet. Pelaaminen sentään sujuu kiekolta.

Psygnosis
Minimi: 386/33, 4 Mt RAM, CD-ROM 150 kt/s
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), PAS, Adlib, MT-32, LAPC-1, General MIDI
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: vähän

Testattu: 486/50, SB, CD-ROM 300 kt/s

75

Sherlock Holmes & Case Of The Serrated Scalpel

Seikkailupeli. (6/92, 88) Sherlock Holmes vastaan Jack The Ripper on ammattitaitoinen seikkailupeli, jonka Arts on kipannut sellaisenaan rompulle mitään lisäämättä, mitään pois jättämättä. Muun muassa äänikorttituki olisi kaivannut päivittämistä. Peli sujuu suoraan rompulta, joten 27 megatavua säästyy.

Electronic Arts
Minimi: 386/16, CD-ROM 150 kt/s
Äänituki: Adlib, Roland MT-32, Sound Blaster
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: vähän

Testattu: 486/50, SB, CD-ROM 300 kt/s

75

Syndicate Plus

Strategia-ammuskelu. (5/93, 84) Kuuluisan verinen cyborgintappopeli on pakattu lisälevynsä (American Revolt) kanssa rompulle, mukana lisäksi SB-16-versiot. Kiintolevylle ei sujahda kuin pelitilanteet ja konfiguraatiotiedosto.

Electronic Arts
Minimi: 386, 4 Mt RAM, CD-ROM 150 kt/s (Novell Netbios verkkopeliin)
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16)
Ohjaus: H
Kiintolevy: 2 Mt

Testattu: 486/50, SB/SB-16, CD-ROM 300 kt/s

85

Hand of Fate

Seikkailupeli. (1/94, 88) Westwoodin kiva seikkailupeli on täyspuhuttu versio, joskin näyttelijäsuoritukset kuulostavat joskus vähän paperilta tavatuilta. Laatutyötä ja pyörii rompulta.

Westwood/Virgin
Minimi: 386/33, 4 Mt RAM, CD-ROM 150 kt/s
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), PAS, Adlib, MT-32, LAPC-1, General MIDI
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: vähän

Testattu: 486/50, SB-16/GM, CD-ROM 300 kt/s

90

PELIT HUIPPU

CD32-Updatet

Kimmo Veijalainen. Myös CD-32-versioita on tullut niin rutkasti, että käsittelemme ne erittäin lyhyesti.

Fury of the Furries

Puzzle. (1/94, 80) Amigalla jo debyyttinsä tehnyt Fury of the Furries on tasohyppelyn ja puzzle-mietiskelyn sekoitus, jossa ideana on ohjata sankarina toimiva muuntautuva karvapallo kenttien läpi ja lopuksi pelastaa kuningas vallananastajan sosialisoimasta linnasta.

Pelattavuus on CD32-ohjaimella mainio. Tilanne tallentuu patterimuistiin viiden kentän välein. Ainoa harminaihe pelissä on kenttien liian nopea vaikeutuminen. On turha jäädä uikuttamaan CD-median olematonta hyväksikäyttöä, koska itse peli on hauska ja omaperäinen. Hyvä lisä kenen tahansa CD-kokoelmaan.

Mindscape

88

Alfred Chicken

Tasohyppely. (7/93, 86) Kaverejaan pelastavan punaisen kanan seikkailuista kertova Alfred Chicken on tasohyppelypeli, jossa punainen höyhenveikko pomppii nokka edellä syöksykierteitä ilkiöiden niskaan, keräilee bonuksia ja yrittää etsiä poispääsyä kentästä. Peli on CD32:lla melko identtinen A500-version kanssa, sillä erotuksella, että musiikki tulee CD:ltä ja kenttien grafiikkaa on viritelty. Alfred vaatisi ehdottomasti salasanasysteemin tai tilanteen tallennusmahdollisuuden patterimuistiin. Tällaisenaan peli toistaa itseään liikaa.

Mindscape

75

Sensible Soccer

Jalkapallopeli. (5/92, 96) Grafiikkaa myöten samanlainen Amiga-version kanssa. Originaalin ainoa huono puoli, tärykalvot raastava alkumusiikki, on korvattu CD-popilla. Joukkueiden tallennus onnistuu ainoastaan, mikäli on onnistunut jotenkin liittämään konsoliin DF0:-asemana toimivan korpunpyörittimen. Yllättäen ohjaus on peukalo-ohjaimellakin OK, yleensähän konsoliohjaimilla eivät väli-ilmansuunnat oikein toimi. Tämän hetken paras futaalipeli (mikä se Goal muka on?)

Sensible Software/ Renegade

PELIT HUIPPU

90

Project X Special Edition + F17 Challenge

Ampuma. (5/92, 86) Project X, Team 17:n horisontaalisesti rullaava shoot'em'up, ihastutti aikoinaan teknisellä pätevyydellään. Valitettavasti peli oli niin naurettavan vaikea, että hampaanjäljet joystickin varressa ja hiuskato olivat vääjäämättä aina pelisession lopputulos. Team 17 huomasi tämän itsekin ja julkaisi Project X:stä helpotetun spesiaaliversion, joka on nyt siirtynyt myös CD-formaattiin.

Project X:stä kuitenkin puuttuu "se jokin", tällaisenaan peli on vain hyvännäköinen perusräiskintä. Lisäksi special-versiossa on Allister Brimblen loistavista alkumusiikeista rauhallisempi jätetty pois ja "rave"-versio raiskattu huonommaksi kuin originaali.

Formula. F17 Challenge puolestaan on formulapelien Highlander II. Jos kolikkopelimäistä 3D-autopeliä kaipaat, osta Gremlinin Lotus-tripla-CD.

Team 17

Project-X **74** F17 **40**

Alien Breed Special Edition + Qwak

Ampuma. (8/93, 88) Tämän CD:n loistotähti on Team 17:n ensimmäisen hittipelin reinkarnaatio. Uutta tässä special editionissa on tasapainotetumpi vaikeustaso ja hienon alkuanimaation puuttuminen. Ideana pelissä on Gauntlet-tyyliin yksin tai kaksin tappaa avaruusaseman vallanneet alienit joka tasolta ja hajottaa strategisia kohteita.

Tasohyppely. (7/93, 78) Qwak taasen on söpöhyppelypeli, jossa pikkuankkana pompitaan vaikeustasolta toiselle bonuksia keräten. Liian helppo, mutta muuten kiva kokemus.

Team 17

Alien Breed **85**

Qwak **70**

Lemmings

Puzzle. Psygnosiksen (v)ihastuttava sopulipeli on kerännyt roppakaupalla palkintoja, ja on käännetty lähes kaikille kuviteltavissa oleville koneille. Nyt on vuorossa CD32-versio.

Aikoinaan hyvän kuuloiset musiikit tuntuvat nyt latteilta ja ärsyttäviltä, kaksinpeliä ei CD32-versiossa ole. Peukalonpyörittimellä ohjaustuntuma on huono, mutta peli osaa hyödyntää myös tavallista hiirtä.

Lemmings CD32 toimii myös CDTV:ssä.

Psygnosis

70

Disposable Hero

Ampuma. (1/94, 75) Tässä Gremlinin horisontaalisesti vierivässä ampumapelissä ei ole mitään ihmeellistä. Mies aluksessaan, yksin koko maailmaa vastaan. Kerättäviä lisäaseita, paljon väli- ja loppuhirviöitä... kaikki tuhannesti koettua. Disposable Heroa tulee kuitenkin pelattua hampaat irvessä hyvien musiikkien takia. Tekijätiimi on oivaltanut, että räiskintäpelissä pitää olla toiminnan ja tasapainotetun vaikeustason lisäksi nopeatempoinen musiikki.

Disposable Hero ilman musiikkeja olisi kuin aamiaismurot ilman maitoa. Jos haluat aivotonta toimintaa, Disposable Hero roikkuu ostoslistan kärjessä.

Gremlin

86

The Classic Lotus Trilogy

Autopeli. Gremlin turvautuu jälleen vanhanaikaiseen: otetaan vanhoja pelejä ja lätkitään ne CD:lle. Jos kyseessä olisi jokin heikompi pelitrilogia, kyseessä olisi silkka rahastus. Lotus-pelit kuitenkin ovat sen verran kovia, ettei Gremlinin pidä anteeksi pyydellä.

Kaikissa Lotuksissa on perimmäisenä ajatuksena ajaa mahdollisimman nopeasti rata läpi. Näkymä on auton takaa kuolemattoman Pole Positionin tyyliin. Lotus 1:ssä on 32 looppimaista rataa, joilla 1 tai 2 pelaajaa voi kisata tietokonetta ja toisiaan vastaan. Musiikki tulee CD:ltä. Lotus 2 on sarjan paras peli. Grafiikka on erittäin pehmeää ja nopeaa, ja hurjat ylä- ja alamäet ovat upeaa nähtävää. Vesisadetta, sumua, yöllä ajoa, tunneleita... kaikkea löytyy, ja erinomaisesti toteutettuna. Jo yksinään ostamisen arvoinen peli.

Lotus 3:ssa on otettu takapakkia, sillä grafiikka on rumempaa ja hitaampaa kuin kakkosessa. Pelissä on RECS-radanluontisysteemi, jolla voi käden käänteessä luoda lähes rajattomasti erilaisia ratoja.

Muistan, miten vuosia sitten Outrunin tasoisiin autopeleihin tottunut pelikansa ihmetteli Lotus 2:n pehmeyttä ja pelattavuutta, eivätkä ne ole vuosien varrella mihinkään kadonneet. Autopeleistä pitäville taattua hupia.

Gremlin

82

Zool 2

Tasohyppely. (1/94, 84) Ninjamuurahainen myi valtavan ennakkokohun ansiosta hyvin, muttei lopultakaan ollut mitenkään erikoinen peli, edes teknisesti. Zool 2 on tasohyppely, jossa mustapukuinen muurahainen tai hänen tyttöystävänsä Zooz keräävät namuja ja muuta roinaa niitä puolillaan olevista kentistä.

Zoolin huonoin puoli on omaperäisyyden puute. Pelaaminen on kaoottista, eikä ohjaustuntumakaan ole parhaimpia, koska Zool ja hänen tyttöystävänsä kärsivät Mario-syndroomasta, eli liukkaista jaloista.

CD32-versioon on lisätty CD-musiikkia ja välianimaatioita, ja latausajat ovat erittäin lyhyitä. Harmi vain, ettei murkuille ole annettu piikkareita.

Gremlin

80

TIETOKONEPELIEN SM

SE EI PELAA JOKA PELLEILEE!

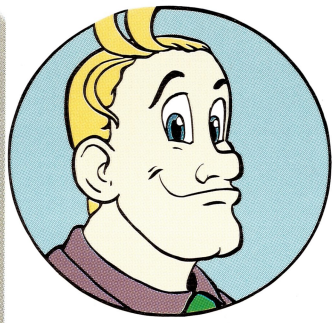
ERITTÄIN VIRALLISET KISATARJOUKSET INFOSTA:

Virallinen KISAKONE IBM PS/1 642 lähtee Infosta!



8990,-

Kuvan peli ei sisälly hintaan.



IMB PS/1 642

• 486 SX/25 MHz • RAM 4/64 Mt • kiintolevyt: 170 Mt • näyttö: 14" SVGA • DOS 6.2 • Windows 3.1 • Works for Windows 2.0 • Takuu 1 vuosi

Kone Olalta ja kotiin!

Ola on Tietokonepelien SM-kisojen virallinen suojelija. Siksi kisakoneiden ja -pelien hintoja on laskettu Olan takaa. Nyt kannattaa aloittaa viimeistelyharjoitukset Infon kautta.

Ola Pallonivel - on ilo palvella.

Computer Games Finnish Championship Tournament

PELIKESÄN HUIPPUPELIT





VIRALLISET LISÄLAITTEET

Logitech Soundman Games, *8-bittinen äänikortti*	395,-
Logitech Soundman Wave, *16-bittinen äänikortti*	1995,-
Dynalink 2400H-modeemi *2400 bps modeemi, 9600 bps lähettävä fax*	495,-
Dynalink 9624H Windows-modeemi *2400 bps modeemi, 9600 bps lähettävä fax*	695,-
Sony CDU-33A CD-ROM, *tuplanopeus CD-ROM*	1495,-
Logitech Pilot-hiiri	295,-

PELIOHJAIMET

Quick Shot Junior (Amiga)	59,-
Warrior 5 (PC)	99,-
PC Game Pack kortti+tikku	199,-
Nintendo Quick Shot III	129,-



PC

UFO	329,-
F-14 Fleet Defender	329,-
1942 Pacific Combat	329,-
SSN Seawolf	329,-
Delta V	329,-
Ravenloft	329,-

CD-ROM

Ravenloft	329,-
Microcosm	449,-
Lost Files of Sherlock Holmes	449,-
Eye of the Beholder	159,-

CD Ten Pack-kokoelma

• 10 erilaista CD-ROM levyä 449,-

• *Doom, Stellar 7* • *Time: Man of the Year* • *World Fact Book* • *Best Media Clips* • *World Atlas* • *PC Karaoke Classics* • *CD-ROM of CD-ROMs* • *Kings Quest 5* • *PC Animation Festival*

AMIGA

Second Samurai	199,-
UFO	249,-
Liberation	249,-

SUPER NINTENDO

Pinball Dreams	395,-
Zool	395,-
Chaos Engine	395,-

GAME & FUN

EIKÄ SIINÄ KAIKKI

Infosta lisäksi iso lajitelma hittipelejä PC:lle ja Amigalle 99,- CD-ROM:ille 159,-

INFO

GAME & FUN - LIIKKEISTÄ KAUTTA MAAN.

Osa tuotteista osassa liikkeistä toimitusmyynnissä. Infoa lähimmästä INFOSTA puh: 957-575 851.

Juhannuksen jälkeen ratkotaan **Suomen Mestaruus**

Voita IBM PS/1 tai Lontoonmatka!



Pelit järjestää yhdessä Virginin, Toptronicsin, IBM:n, Info-kirjakauppojen, Akateemisen kirjakaupan ja Tampereen Peli!-messujen kanssa tietokonepelaamisen Suomen Mestaruus -kilpailut.

Kilpailu on avoin kaikille ja ikärajoja emme tunne. Osallistuminen on tietysti ilmaista. Tule mukaan, voit voittaa IBM PS/1:n kaikkine herkkuineen tai Lontoonmatkan! Lisäksi jaamme huikean määrän pienempiä palkintoja.

Tietokonepelaamisen Suomen Mestaruuden alkukilpailut pidetään **27.6.–2.7.** seuraavissa Info-kirjakaupoissa:

Alajärven Kirjakauppa
Hämeenlinnan Kirjakauppa
Info Center Artema, Joensuu
Kauhajoen Kirjakauppa
Kauhavan Kirjakauppa
Koskikeskuksen Tieto-Info, Tampere
Lahden Info Aleksi
Lohjan Kirjakauppa
Mikkelin Kirjakauppa
Riihimäen Kirjakauppa
Salon Kirjakauppa
Savonlinnan Kirjakauppa
Seinäjoen Kirjakauppa
Siilinjärven Kirjakauppa
Turun Kansallinen Kirjakauppa

ja seuraavissa Helsingin seudun Akateemisissa kirjakaupoissa

Keskusta
Itäkeskus
Tapiola

Pelinä on **Virginin Cool Spot**, jota kaikki pelaavat samanlaisella IBM PS/1:llä. Aikaa pisteiden saamiseen on viitisen minuuttia, kokeilla saa kolme kertaa. Jokainen pelaaja saa käteensä Pelit-lehden ja mahdollisesti myös lippiksen, paidan, julisteen, rintanapin tai muuta vastaavaa.

Lauantaina 2.7. klo 12.00 paikkakunnan parhaat kutsutaan palkintojen jakoon. Kolme parasta palkitaan äänikortilla, CD-ROM-asemalla tai jollain muulla arvokkaalla palkinnolla.

Suomen parhaat kutsutaan Tampereen Peli!-messuille 23 – 25.9. loppukilpailuun, joka pidetään lauantaina 24.9.94. Finaali pelataan kaksinpelinä, pelin nimi ilmoitetaan myöhemmin.

Loppukilpailun voittaja eli Suomen Mestari saa valita palkintonsa. Jaossa on

IBM PS/1 + CD-ROM-asema + äänikortti + pelejä ja ohjelmia tai

Lontoonmatka, joka sisältää tutustumisen Virginin pelitaloon ja kuuluisiin pelintekijöihin.

Toiseksi tullut saa sen, mikä jäi yli. Myös muut loppukilpailuun osallistuneet palkitaan.

PELIT

INFO

Toptronics

Virgin INTERACTIVE entertainment

IBM PELI!

AKATEEMINEN KIRJAKAUPPA
AKADEMISKA BOKHANDELN

Kannattaa siis tulla mukaan:

Oletko sinä tietokonepelaamisen ensimmäinen Suomen Mestari?

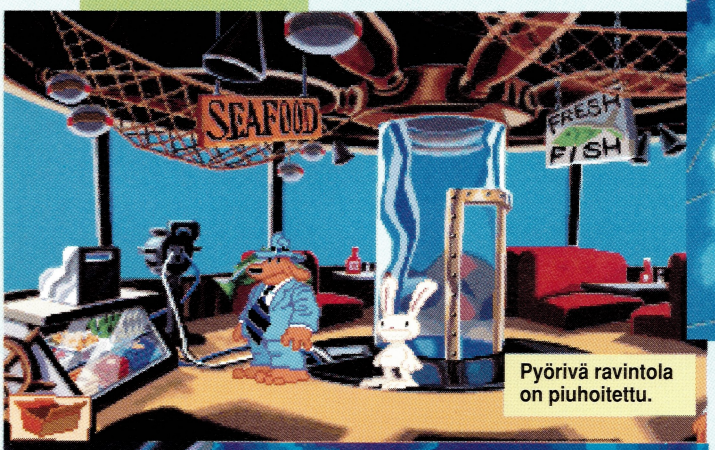
Ratkaise Osa 2

SAM & MAX HIT THE ROAD

Virtuaalista todellisuutta

●● Dekkarielukkamme Sam ja Max jatkavat seikkailujaan tässä ratkaisun toisessa osassa. Viimeksi lähdimme myyrägurun luota takaisin Lankakerälle, mistä tarina jatkuu.





Pyörivä ravintola on piuhoitettu.



Näin vangitaan pyörre.



Poistuttuasi hissistä tajuat, että paikalla on myös yleiseen käyttöön tarkoitetut kiikarit. Kahvilan pyöriminen kuitenkin vaikeuttaa operointia, joten nokkelasti yhdistät lattialla säkenöivät virtajohdot kiikarin säätönappeihin.

Kun olet vielä ehostanut töllöttimet suurennuslasillasi, voit ryhtyä tiirailemaan lähiympäristöä pitäen Shuv-Oolin sijaintineuvot mielessä. Kun vihdoin pysäytät kiikarit oikean kiven kohdalle, voit jälleen nostaa kytkintä Frog Rockin suuntaan. Perillä karulla kukkulalla palautat mieleesi saamasi ohjeet ja levität kivelle kaikki kolme karvanäytettä ynnä taikajauhepussin sisällön. Hetken kuluttua paikalla käväissyt avaruusmyyrä jättää jälkeen melko selvän viestin retkesi seuraavasta kohteesta: Bumpusvilleen, mars, mars.

Toivuttuasi vihaamasi supertähden talon aiheuttamasta shokista hipsit sisätiloihin. Tutkit makuuhuoneen kirjahyllyä, ja huomaatkin yhden kiinnostavan opuksen, jonka nyhdät luoksesi uskottua golfpallopihtikättäsi apuna käyttäen. Muutaman tunnin lukurupeaman kuluttua tunnet itsesi oppineeksi roboasentajaksi. Ryystät mukaasi vielä Conrayn rasvaisen tyynyn. Pienellä talonkiertelyllä törmäät siivousdroidiin, johon oitis sovellat kirjasta oppimiasi niksejä. Muutaman hutin jälkeen saat esille robon aivot, joista asiantuntevasti irroitat kaikki johdot ja lopuksi yhdistät pelkästään sinisen. Kuuliaisesti palvelijasi lähtee suorittamaan ohjelmointiaan, siinä sivussa hälytyksen tehden, minkä turvin nopeasti syöksyt käyttämään talon hienoja keinotodellisuuslaitteita.

Virtuaalimaailmassa ei miekan repiminen kivestä ole suurikaan juttu, ja pian oletkin uljaasti aseistettu. Liikkuessasi lähemmäs luolaa eteesi syöksyy virtuaalilohhari, joka onneksi lakoaa helposti muutamalla miekansivalluksella ja jättää jälkeensä yhä hakkaavan virtuaalisydämmensä. Raakana miehenä kouraise pumppua ja hämmästykseksesi huomaat löytäneesi oikeassa maailmassa kelpaavana avaimen, joka taskussa suunnistat talon vasempaan siipeen matkalla seinältä John Muir -maalauksen poimien. Astuessasi läntisimpään huoneeseen koet vaihteeksi melko pahan auraalisen shokin Conroyn määkiessä lavalla etsimäsi pariskunta taustakuoronaan. Hetken kuluttua stara poistuu paikalta ja voit

sammuttaa etsittyjä paikallaan pitävän systeemin kääntämällä avaintasi oven vierestä löytyvässä turvallisuuslukossa.

Kiitollisina avustasi Bruno ja Trixie poistuvat paikalta Isojalkojen kokoukseen, joten teet samoin ja kaasuttelet bailuihin.

Georgen nenälanka

Kokouspaikka paljastuu tavalliseksi surkeaksi turistiloukuksi, jonka ainoa kiinnostava yksityiskohta on vastaanotossa työskentelevä filmitähti. Jaarittele staran kanssa, joka keskustelun päätteeksi ojentaa kouraasi vinon pinon erilaisia kortteja. Lähemmin tarkasteltuna löydät korteista kaksi uutta mielenkiintoista osoitetta, etkä malta olla heti suuntaamatta Kasvismuseolle. Lyhyen automatkan jälkeen olet erinäköisten kasvisten ja vihannesten keskellä, josta löydät kiinnostavasti Conroyn näköisen juurekkaan. Paikallinen kuvasta kasviksi -palvelukin tuntuu kiinnostavalta, ja päätät antaa John Muirin kuvan koevedosta varten, jonka jälkeen käännät kokan kohti Mount Rustmorea.

Ensimmäinen eteesi aukeva maisema saa nenäsi kutiamaan, ja sitä raapien tallustelet paikallisen minimaalisen dinopuiston luo. Mammutin karva näyttää etäisesti tutulta ja Maxin aina valppaiden leukojen avulla keräätkin sitä aimo tukun talteen. Nolattuasi näin koko mammuttisuvun käännyt Rexin puoleen painamalla maantasalla olevaa namiskaa kuullaksesi tappajadinon jyrisevän äänen. Liikkuessasi oikeaan aikaan jää Rexin suu apposen ammolleen, johon sujuvasti viskaat kiinni köysivyyhtesi toisen pään. Vastapainoksi kelpaa aina sopivasti käsillä oleva Max, joka saa köyden kaulaansa ja sinä saat yhden dinon hampaista.

Hipsi nyt vuorelle, jossa siirry hissillä Georgen nenäonteloihin. Vaihdettuasi yläilmoissa muutaman sanasen päivän hyppyvalvojan kanssa puet suojavarusteet yllesi ja ennen loikkaasi vielä kiinnität pahvimukisi golfpallopihteihin. Sitten vaan köysi kiinni ja menoksi. Lennon aikana onnistut kaappaamaan mukaasi mukillisen tervaa golfpallopihdeillä avittaen. Hurjan loikan jälkeen voit vielä vaihtaa omat kuteesi takaisin yllesi ja kaahailla kohti Bumpusvilleä.

Ekologinen ratkaisu

Palattuasi Conroyn makuuhuoneeseen kokeilet vanhaa Indytrikkiä ja vaihdat kantrivihanneksesi korokkeella istuvaan tupeeseen, joutuen kuitenkin samassa mylläkässä ulosheitetyksi jälleen kerran. Käväiset Kasvismuseossa noutamassa John Muir -vihanneksesi ja palaat samantien Isojalkojen rankkoihin bailuihin.

Hippoja vartioiva portsari ei näytä järin hyväkuntoiselta ainakaan jalkojensa suhteen, joten ojennat hänelle raspin jalkahoitoa ajatellen. Saatuasi näin ikuisen ystävän valmistaudut viimeistelemään isojalkapukusi ensin sotkemalla tervaa leninkiin, johon sitten kasaat tasaisen talviturkin mammutilta lainaamistasi karvoista. Loppusilauksena asettelet vielä Bumpuksen tupeen kokonaisuuden huipulle, ja olet valmis kokeilemaan pukua yllesi. Uusi vaateparsi ylläsi pääset vihdoin sisään kokoushuoneeseen, jossa Isojalkojen päällikkö on juuri pitämässä puhetta. Turinoinnin loputtua muina Isojalkoina nyysit pöydältä viiniputelin ja laahustelet talon keittiöön, mistä löydät kutsuvanoloisen jääpiikin.

Keittiöön syöksyy Conroy apureineen aikeinaan kaapata uusi Isojalka kokoelmiinsa. Kaiken vakuuttelun paljastuttua turhaksi riisut pukusi ja Bumpus saa neronleimauksen käyttää tekelettä itse. Kylmäkaappi osoittautuu kuitenkin melko heikoksi pukukoppivalinnaksi, sillä pikku vihjeestä Max tönäisee lokeron oven kiinni ja pian saadaankin kantritähteä jäillä. Sopivasti paikalle sattuva päällikkö uskoo pelastustarinasi ja nimeää sinut ja Maxin klaaninsa kunniajäseniksi, johon kuuluvana luontaisetuna joudut selvittämään neljän toteemipaalun arvoituksen.

Jättäen asian hetkeksi sikseen loikit autollesi ja kaasuttelet Narukerän kahvilaan, missä yhä taitojaan hiova telekineetikko ilolla vääntää jääpiikistäsi jääkairan. Nyt saat helposti irrotettua viiniputelistasi korkin.

Kaasujalkaa säästelemättä hiostat vielä Vortexille, missä nuijit korkin lumikoristeen sulkijaksi ennen kuin pyydät saada kokeilla minivortexia. Koneen hyrähdettyä käyntiin kouraise lumikoriste esiin ja se imee itseensä osan ympäröivistä taikavoimista pitäen ne visusti sisällään.

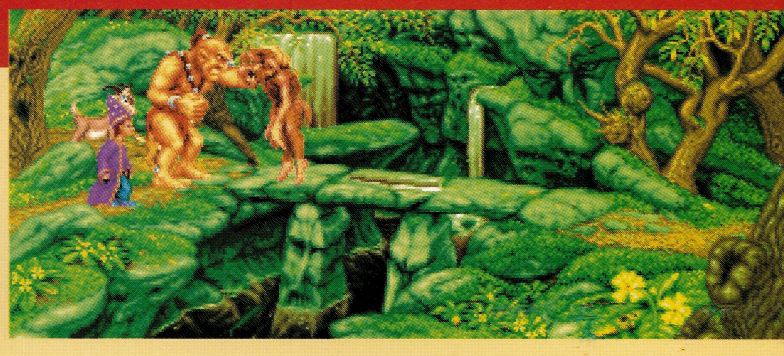
Viimeisenä matkana kiiruhda partyihin, missä toteemit odottavat ratkaisijaansa. Kaikkien Isojalkojen ja luonnonystävien ongelmat saat päättymään, kun menet päällikön luo altaalle ja ojennat hänelle taiantäyteisen lumikoristeen, hiusrasvaisen tyynyn, John Muir -vihanneksesi ja Rexiltä pöllimäsi hampaan. Enää pientä taikaa, ja maailma on paljon vehreämpi paikka.

Tapio Salminen



Ratkaise Osa 2

Simon the Sorcerer



Taikuriksi taikurin paikalle

●● Viimeksi löysimme metallinpaljastimella milrithiä, mutta mitä sillä tehdään?

Klikkaa itsesi kylään ja mene sepän pajalle. Aseta fossiilikivesi alasimelle, niin seppä iskee sen hajalle ja saat fossiilin esille. Vie fossiili von Jonesille ja kerro, että löysit sen Craggy Peaksiltä, jossa metallinpaljastimesi nyt on. Mene sinne ja katso montun reunalla olevaa maata. Siinä on milrith-metallia jonka viet kylään, taas sepän alasimelle muotoiltavaksi. Vie valmis kirventerä puunhakkaajalle, jolloin hän lähtee heti innoissaan sitä kokeilemaan.

Astu puunhakkaajan talon sisälle ja ota pöydältä vuoristokiipeilijän naula. Sammuta takkatuli vaahtosammuttimella ja siirrä takassa olevaa koukkua: salaovi! Alas päästyäsi ota mahonkia mukaasi ja mene noidan talolle. Mene oikealle, kunnes pääset puumatojen luo. Puhu madoille ja päästä ne hattuusi mahonkipuun kimppuun.

Klikkaa itsesi risteykseen ja mene alas oikealle. Kiipeä lettiä pitkin ylös ja päästä madot lattialautojen kimppuun. Ensimmäisen pudotuksen jälkeen käytä tikkaita mennäksesi alas. Alhaalla avaa hauta-arkku. Uusi yritys. Mene nyt ovesta sisään ja tikkaita alas. Avaa arkku uudelleen ja ota muumion takaa roikkuvasta siteestä kiinni. Toimi nopeasti! Ota muumion tikku ja klikkaa itsesi kylään.

Mene pubin takahuoneessa olevien taikureiden juttusille ja sano, että tekisit mitä tahansa, jotta sinusta tulisi taikuri. Anna heille juuri muumiolta saamasi tikku ja kun he pyytävät 30 kultarahaa, maksa nekin. Olet taikuri.

Noitia ja druideja

Kävele ulos ja mene vasemmalle. Astu kauppaan ja anna mukanasi oleva kauppalista kauppiaalle. Mene ulos ja kävele vaikkapa ruutu ylöspäin. Palatessasi takaisin kaupan eteen avaa siellä odottava laatikko ja astu sisään. Sinut kuljetetaan johonkin varastoon. Avaa laatikko, ota maasta rotanluu ja katso laatikkokasaa. Ota sieltä loitsukirjasi ja katso sitä. Löydät paperilapun, jonka työnnät oven alta. Työnnä rotanluu avaimenreikään ja ota alhaalta paperilappu, johon avain putosi. Avaa ovi avaimella.

Ota maassa oleva sanko ja mene portaita alas. Ota minttukaramellit ikkunan vierestä ja padasta soihtu. Puhu druidille. Käy ylhäällä ja tule heti takaisin. Ota Sormus pois kädestäsi ja puhu taas druidille. Anna hänen testata hopearistillä, oletko demoni. Kysy häneltä ideoita karkaamiseen. Jutustelun jälkeen avaa muumioarkku ja laita juuri löytämäsi sanko druidin päähän. Käytä soihtua druidiin, jolloin hän loikkii sammakkona pois. Astu äkkiä muumioarkkuun piiloon, kunnes druidi palaa rautasahansa kanssa ikkunalle. Ota saha ja sahaa kalterit poikki. Olet vapaa.

Klikkaa itsesi kylään ja kävele ylös ja vasemmalle. Mene talon sisään ja puhu druidille. Anna mukanasi oleva sammakonluukasvi druidille (tai tällä hetkellä sammakolle), jolloin saat häneltä taikajuoman.

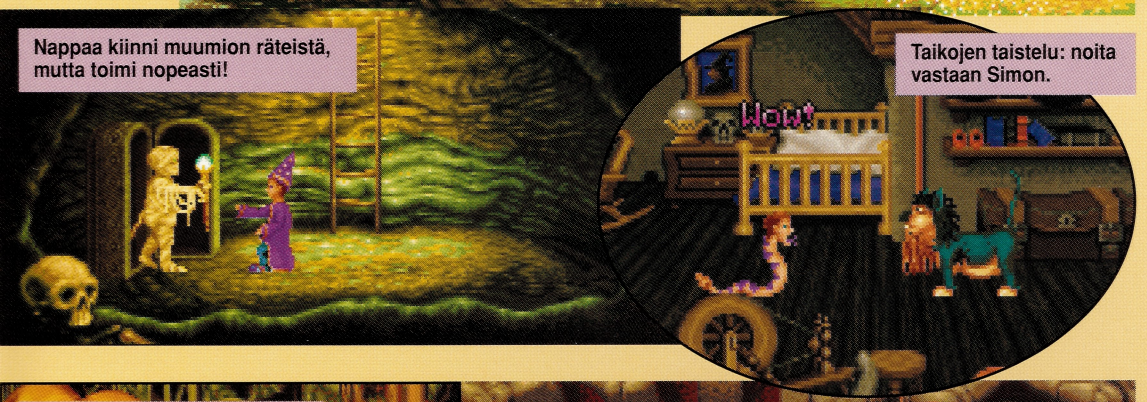
Klikkaa itsesi noidan talolle ja astele sisään. Yritä ottaa luuta, mutta et saa sitä, sillä sinun on taisteltava siitä. Ryhdy taikojen avulla taisteluun noidan kanssa. Taistelette kolmesta voitosta. Salasana ALAKAZAM muuttaa käärmeeksi, HOCUS POCUS kissaksi, SAUSAGES olioksi, joka hakkaa muut paitsi kissan ja ABRACADABRA hiireksi. Kun noita lopulta häviää ja lohikäärme suhahtaa kehiin, juokse hiirenä huoneen takaosan hiirenkoloon.

Mini-Simon

Pihalle selvittyäsi klikkaa itsesi lohikäärmeluolaan ja kävele ylös oikealle ja vielä oikealle. Käytä vuoristokiipeilijän naulaa tyhjään rakoon ja kiipeä eteenpäin. Puhu lumiukolle ja syö minttukaramellejä. Jatka eteenpäin, kunnes maa sortuu allasi. Lennä luudalla rotkon yli ja juo druidilta saamasi taikajuoma, jonka seurauksena mahdut oven pienestä kolosta sisään.

Päädyt koiran avustuksella takapihalle, ota sieltä lehti ja kivi. Tulitikun löydät kävelemällä sangon sisään. Jatka vasemmalle ja vedä lumpeenlehti rannalle. Tee pieni purjevene laittamalla tulitikku lumpeenlehteen mastoksi ja lehti tikkuun purjeeksi. Purjehdi siemenille, ota niitä ja palaa rannalle. Käytä siemeniä kiveen ja saat öljyä. Heitä koi-











rankarva tappiin ja sen jälkeen öljyä tappi. Vedä karvasta ja lähde purjehtimaan vasemmalle. Päästyäsi vastarannalle katso vesilätäkköä ja ota sammakonpoika kuiville. Yritä päästä sammakon ohi. Puhu sammakolle ja uhkaa sitä sammakonpojan hengellä. Poimi sieniä maasta ja syö niitä.

Demonien oikeat nimet

Taita puusta oksa ja astu ovesta sisään. Astu demon jälkeen uudelleen sisään ja tunge oksa arkun leukojen väliin. Ota keihäs ja kilpi ja laskeudu portaita alas. Tiputa keihään avulla pääkallo katosta ja ota se. Käännä vivusta ja hae huoneen perällä oleva kirstu kivelle. Käännä taas vivusta, CRACK, ja käännä uudelleen. Ota kynttilät ja nouse kaksi kerrosta ylöspäin.

Ota peilin edestä taikasauva, sängyltä pussi, lattialta sukka ja oikealta kirja. Pane sukka pussiin ja käytä pussia koloon, jonka seurauksena saat hiiren. Puhu peilille, jonka jälkeen astele portaita ylös. Ota kemikaalit ja käytä niitä kilpeesi. Aseta kilpi koukkuun ja ota kirja hyllyltä. Lue nyt molempia löytämiäsi kirjoja ja palaa alas juttelemaan peilin kanssa.

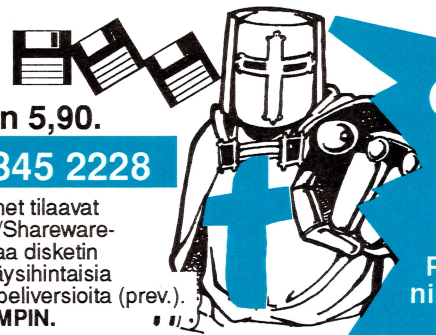
Yritä peilin avulla saada ylhäällä olevien demonien oikeat nimet selville. Saatuasi ne selville mene taas ylös ja taivuttele demoneja palaamaan helvettiin. Tee ihmerakennelma lattialle, jonka jälkeen demonit opettavat sinut käyttämään teleporttia. Kävele teleporttiin.

Sinut on teleportattu perille. Ota kivi ja pieni taimi maasta ja puhu miehelle. Saat häneltä esitteen, josta tarkemmin katselemalla saat kumilenkin pois. Venytä se taimeesi ja ammu syntyneellä ritsalla kivi tulipalokellon nappiin. Ota tiskiltä tulitikut ja jatka oikealle. Ota sanko, jossa on lattiavahaa ja mene vielä oikealle. Käytä taikasauvaa Sordidiin ja sytytä laavajoki palamaan tulitikuilla. Heitä taikasauva laavaan. Demon jälkeen mene vielä uudelleen oikealle ja käytä lattiavahaa Sordidiin, istu ja katsele loppudemo.

Sampo Suvitie

AMIGA- JA PC-OHJELMIA
PIKKURAHALLA.

Satoja tyhjän disketin hintaisia ohjelmia alkaen 5,90.



KAIKKI OHJELMAT
hintavälillä
5,90 – 95,-
Tilaa yli 10 PD- tai Ave-ohjelmaa niin maksat postikuluja VAIN KYMPIN.

PIKATILAUS PUHELIMELLA ☎ (931) 345 2228

Näillä hinnoilla sinun kannattaa tilata ohjelmadiskettejä nippukaupalla. Monet tilaavat nyt tyhjät diskettinsäkin ohjelmien kera.Jos kyllästyt tai et pidä jostakin PD/Shareware-ohjelmasta tai mikäli se ei toimi esim. uuden A 600/1200:n kanssa, voit ottaa disketin uusiokäyttöön ja kopioida siihen jotain muuta.Valikoimissamme on myös täysihintaisia hittipelejä parhaimmalla mahdollisella tavalla mainostavia pelattavia demopeliversioita (prev.). **Tilaa yli 10 PD- tai Ave-ohjelmaa niin maksat POSTIKULUJA VAIN KYMPIN.**

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

AMIGAN PD-VALIOT à 15,90

2. Super Bumper flipperipeli.
4. Monopoly, perustuu kuuluisaan lautapeliin.
5. Chess 2.0.Tekee Amigastasi shakkitietokoneen.
7. Card Games. Korttipelikokoelma.
9. Standard Games. Useampia tunnettuja pelejä.
10. Paranoids. Pako mielisairaalasta.
12. Slotcars toimintapeli. Ajat romurallia. Kaikki keinot sallittuja.
15. Battleforce, mahtava robottitaistelu.
21. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailu.
22.–23. Empire uusi versio 2.1. Sotapelien kingi! 2 x 15,90
24. Bull Run, USA:n sisällissotaa nyt jännittävänä pelinä.
25. CAR V 2.0 autokilpailu. "Kanuunakuularalli" läpi Ruotsin.
27. Mech Fight, uusi tasokas Mech-taistelupeli.
28. Videopoker. Pelaajille, jotka eivät pelkää tietokonejakajaa.
29. Billiards. Herrasmiespeli, joka ei tarkempia esittelyjä kaipaa.
30. Omega. Roolipeliuutuus, joka on Hackiakin laajempi (1 Mb).
31. Train. Sähköjunasimulaattori junien ystäville.
32.–33. Star Trek. Arvostettu Tobias Richterin versio. 1 Mb. 2 x 15,90
34. Chuck Rock. (Prev.) näyttävä Mario-tyylinen kivikausiseikkailu.
35. No Man's Land. Uskomattoman pelattava commandokaksintaistelu.
36. Boulder Dash Collection. Monta versiota kuuluisasta hitistä.
38. Sea Lance. Ydinsukellusvenesimulaattori. Ydinpolta muukalaiset.
39. Air Ace. Taistele brittihävittäjällä I maailmansodassa.
44. Microprose Golf. Previkka Amigan ehkä parhaasta golf-pelistä.
46. Tähtiarvaus ja aarteenetsintä. Kaksi kivaa koko perheen arvauspeliä.
47. Raid. Ohjaa taistelukopterisi läpi vihollisaaltojen.
48. Xmaslemmings (prev.). Lyömättömät Lemmingsit jouluseikkailuissa.
49. Legend of Lothien. Jälleen uusi haastaja Ultimalle.
50. Mikrobes. Brittipelilehtien ylistämä avaruuspeli. 1 Mb.
52. Pinball Dreams(prev.). Amigan paras flipperipeli.
57. Pinball Fantasies (prev.). Jatko-osa Pinball Dreamsille.
58. Eternal Rome V 1.1. Yhden tai monen pelaajan sotastrategiapeli.
59. Rocy V 1.0. Varteenotettava haastaja Boulder Dashille.
60. Diplomacy, strategiapeli I maailmansodan varjossa.
62. Miinapeli, joka on pasianssin veroinen ajantappaja.
63. Last Refuge toimintapeli. PD:n parhaita.
64. Maths Adventuressa ratkaiset huoneiden arvoituksia.
65. Nige Mansell's World Championship (prev.). Formulakisa.
66. Lemmings Tribes (prev.). Uuden sukupolven Lemmings-vaellus.
67. Desert Strike, huippuluokan helikopteripeli. 1 Mb.
71. Tieto 2000. Laaja-alainen suomenkielinen visailupeli.
72.–77. Megapack-levyt 1–6. Monta parhaimpiin kuuluvaa PD-peliä joka levyllä. Tilaa yhdessä tai erikseen. 1–6 x 15,90
78. De Luxe Pack Man. Huippu-uutuus, joka syrjäyttää muut pakut.
80. Hyötyohjelmapaketti. Kymmeniä apuvälineitä tosi harrastajalle.
81. Soundtracker V 2.4. Nyt entistä parempia soundeja.
82. Musiikkidisketti edelliseen (Soundtracker V 2.4).
83. Soitindisketti nro 40 (Soundtracker V 2.4).
84. Grafiikkadiskett, piirtoanim. pyöritys, slideshow ym.
85. Uusio hyötyohjelmapaketti. Sis. n. 20 ohjelmaa.
89. Ave-hyötyohjelmakokoelma 1. Paljon tarpeellista samalla levyllä.
90. Taulukkolaskenta nyt PD:nä - uskomatonta. Mukana engl. ohjeet.
93. Print Studio, printtaa kuvia, tekstiä ja grafiikkaa.
94. Suuri PD-selection. Runsaasti pelejä, demoja yms. ohjelmia.
95. Amigafox. Uusi tekstinkäsittelyohjelma grafiikkaominaisuuksin.
96. Fixdisk V 1.2. Korjaa vioittuneita diskettejä toimintakuntoisiksi.
97. Check Book. Hoida kotibudjettiasi.
98. Ave Utility Collection 4. Paljon hyötysoftaa.
99. Uusi Protracker 2. 1A. Vuoden -92 musiikinteko-ohjelma.
100. Mainio PD Diskmaster 3.2. Ehkä tärkein Amigan työkalu.
103. Avesoft Utility Colly 2. Kymmeniä hyötyohjelmia.
104. Virus Checker V 6.33. Uusin parhaista viruksentappajista.
108. New Tracker Collection. Paras sävellysohjelmakokoelma.
109. Techno Sounds. Teknomuusikoille. Vaatii sävellysohjelman.
112. Inscript-sivuntaitto-ohjelmalla teet mainoksia ja kirjeitä.
113. Amo Keo. Näppärä tekstinkäsittelyohjelma.
115. Bbase 2 on Mikrobitin kehuma kortistointiohjelma.
116. PGmosh muuttaa jopa eri koneiden kuvia eri grafiikkatiloihin.
117. PPdata purkaa ja pakkaa tietokoneohjelmat tehokkaasti.
118. PWRITE tekstinkäsittelyohjelman uusi versio 3.3
119. PC task IBM PC emulaattori.
123.–125. Teckno Sounds. Tilaa kaikki tai yksitellen. 1–3 x 15,90
126. Technoslide by Zen. Näyttävä scifi-slideshow.
127. State of Art Demo (Spaceballs). Demokisan voittaja. 1 Mb.
128.–129. Sample Collection 1–2. Näsevia ääniä. 2 x 15,90
130. Toolmanager. Laaja apuohjelma WB:n käyttäjälle.
131. Disksalv 2. Uusi ohjelmien korjaaja.
134. Tulkki ääntää ja kääntää englantia
135. Brutal Sports Football prev. Verrattoman verinen jenkkifutis.
136. Batman Returns prev. Olet lepakkomies. Crash, Zipp, Boom!
138. WP:stä käynnistyvä moniajava Tetris huippuäänin.
140. F1 Challenge prev. on tosihyvä ja vauhdikas autopeli.
142. Sensible Soccer V 1.1 92–93 prev. Futispelien pitkäaik. ykkönen.
143. Chaos Engine prev. Tuhoamispelien kävelevä kingi - lad.shell.
144. Woodys World prev. Pomppiva taikuri tulee taas.
145. Blastar prev. 8-suuntainen voittaja Xenon 2:lle.
146. Trolls prev. Peikonsoma haastaja Supermariolle.
147. Gunship 2000 prev. Helikopterisimujen ehdotonta eliittiä.
149. Space Hulk prev. Hermojaraastavan hieno 3D-taktiikkapeli.
150. Alfred Chicken prev. Taistelukana haastaa Sonicin ja Marion.
151. The Lsot Vikings prev. Kovatasoinen Platformin raivauspeli.
152. Frontier previkka mahtavasta Elite II:sta.
154.–155. Spaceballs:9 Fingers huippudemo (State of Art 2) 2 x 15,90.
157. Pygmi Projects Extension -93. Assemblypartyjen voittajademo.
160. Beneath the Steel Sky prev. Upea futuristinen sabotööriseikkailu.
162. Road Rash prev. Rajuotteinen moottoripyöräpeli.
163. Kaksi previkkaa: The Patrician, F1 Challenge
164. Alienoid prev. Kovatasoinen haastaja Arkanoidille.
165. Turboraketti. Gravity-tyylinen tosihyvä avaruuskaksintaistelu.
166. Previkkakokoelma 1. Troddlers, California Games 2.
167. Previkkakokoelma 2. Agony, Int Sports Challenge, Dayl. Robbery.
168. Previkkakokoelma 3. Loopz, Moonshine Racer.
169. Previkkakokoelma 4. Lords of Chaos, Frentic.
170. Magic Boy prev. Selvitä ihmepojallasi kentät, nitistä oliot.
171. Cannon Fodder Xmas Special prev. Johda tykinruokayksikköä.
172. Alien 3 prev. Ripley ottaa mittaa avaruuden pedoista.
174. Reloadkick 1.3:lla nopea WB 1.3 lataus + vanh.ohjelm. toimivuus.
175. The Last Tetris prev. viimeisintä mannaa Tetris-faneille.
176. Second Samurai prev. Actiontäyteinen samuraiseikkailu.
177. Diskmaster 2.1 C. Mahtava filekäsittelijä. Pakkohankinta.
178. Qwak prev. Team 17:n haastaja Buble Bobielle.
179. Donk! prev. Vauhdikas Samurai-ankan seikkailu.
180. Paranoid 90 prev. Älyä ja liipasinta kysyvä robottiseikkailu.
181. Superfrog prev. Amigan parhaita tasohyppelypelejä by Team 17.
182. Creatures prev. Pelasta karvapallokansa moottorisahapavuilta.
183. BC Kid prev. Supermarion mahdollinen kivikautinen kantalapsi.
186. Hired Guns prev. Upea 3D tulevaisuuden käytäväseikkailu.
187. Seek & Destroy prev. Hieno päättäkuvattu helikopteripeli.
188. Goal! prev. Ehkä Amigan paras jalkapallopeli.
189. Bzero prev. Puhdista taivas Zero-hävittäjälläsi.
190. Asiantunteva israelilaisversio klassisesta miinapelistä.
191. Walker prev. Tuhoa kävelijärobotillasi vihollisvoimat.
192. Shadow of the Beast 3 prev. Graafisesti upea taisteluhyppely.
193. Arrion prev. Pelasta Somuliinit reittinuolia kääntämällä.
194. Overdrive 2 prev. Puhdista Antigrav-tankilla lähitienoot.
195. Team 17-Overdrive kilpa-ajo prev. Parhaita autopelejä.
196. Slots on uusi suomalainen yksikätinen rosvo.

PC:n PD-VALIOT á 15,90 (3,5"DD)

1. Sam Secret Agent. Jännittävä Platform-peli (VGA).
2. Dangerous Dave. Hyvä toimintaplatform-peli (VGA).
3. Empire-kuuluisa sotastrategiapeli.
5. Monopoly-tietokoneversio kuuluisasta lautapelistä.
7. Windows pelit- Arachnid, Pasiansi, Backgammon ja Slot.
8. Gif-kuvien katseluohjelma Windowsille + pelit: poker,lander.
9. Mr. Label tekee kätevästi disketti- ja osoitetarrat.
10. Jungle Jack-valtavan pelattava viidakkopipemania (VGA).
12. Castle Wolfenstein- Dungeonmasterin tyylinen taistelupeli, vastassa natsit. Uskomattoman tasokas peli (VGA).
18. Viruksentorjuntakokoelma mm. Frost, Vshield, Scan ja Clean.
19. Graphicworkshop 5.0, mm. rasteroi eri formaattien kuvat.
20. Tank Wars 2.5-jopa 1-10 pelaajaa. Tosi hyvä.(VGA).
21. Jumpman-C64:n huippupeli nyt PC:lle (VGA).
22. Scorched Earth 1:1.-huippuhyvä tankkipeli, paljon aseita (VGA).
24. Fraktaaliohjelma jolla piirtelet ja zoomailet Fraktaalikuvia.
27. Geoclock näyttää maailmankellon ja kartan jopa öineen.
28. The Draw tekee Ansi-grafiikkaa. Lähes pakko-ostos.
29. Alien World-lentäjä taistelee Alienejä vastaan (VGA).
31. Falcon 3.0 (prev.) Uskomattoman hieno hävittäjälentosimu.
33. Digiplayer 2.5 äänen digitointiohjelma soundblasteriin. Hyvä.
34. Omega on roolipeli, jossa voit tehdä melkein mitä vaan.
37. Scream Tracker 2.2-PC:n vastine Soundtrackerille.
38. Valmiita musiikkimoduleja edelliseen.
39. Telemate 3.1-tosi hyvä tietoliikenne/boxiohjelma .
41. File Express 4.18-ammattilaistasoinen täydellinen kortistointi-ohjelma, vaikka yrityksen päivittäiseen käyttöön. Pakko-ostos.
42. Hyötyohjelmakokoelma 1-FD Format, Fonttieditori, yms.
43. Dungeons of Doom-tasokas Dungeonmasterin haastaja.
44. Dark Ages Prince of Destiny. Dramaattinen rooliseikkailu.
45. Captain Comik-hauska seikkailupeli.
46. Pelikokoelma 1-Castle 1,3, Boulderdash, American football.
47. Copy Q 220. PC:n kopiointiohjelma.
48. Almanac. Windowsin alaisuuteen - hyvä!
49. Astrashow. Tähtitiedeohjelma tiedonhaluisille.
53. Cdisk. Kätevä levyjen luettelointiohjelma.
54. Vampyr. Roolipeli Ultimoiden ystäville.
55. WPedit tekstieditori Windowsille + uusia fontteja.
57. Monkey Island II Slideshow Demo - uskomaton!
62. Crypt 20 suojaaja salaa ohjelmasi ulkopuolisilta.
64. Worm Game. kerrankin kunnollinen versio matopelistä.
65. Bart Eye 2. Jutusteleva Bart Simpson seuraa hiirtä (Windows).
66. Cheat Disk. Paljon pelivinkkejä ja läpipelausohjeita.
70. VGA Shark. Jännittävä sukeltajapeli.
71. Comcob 3-D. Hieno lentosimu, vaatii kovalevyn.
73. Galactix. Hallipelimäisen hyvä avaruustaistelu, vaatii koval.
74. Talvisota. Suomalaisen strategiapelaajan pakkohankinta.
75. Keen 4. Ehkä PC:n paras PD-seikkailupeli.
76. Pelikokoelma 1: Archon, Azone, Missile, Stressi, Tapper.
77. Kilo. Avaruusammuntapeli räjähtävin tehostein.
80. Star View esittelee tähtitieteelliset kartat.
82. Pinball flipperi ja Breakout muurinmurtopelit (VGA).
83. Whacker. Säv.ohjelma + mus.moduleita. Vaatii soundblasterin.
84. Xword. Ristisanatehtävien tekoon. Muutama valmiina.
85. Riskin kaltainen maailmanvalloituspeli. Vaatii Windowsin.
87. Softspeak. Puhesyntetisaattori PC:n "perusliipperille".
88. Automenu on nopeasti ohjelmat käynnistävä valikko-ohjelma.
99. Uno-korttipelin PC:n PD-versio.
100. Up Town -business-peli. Perit pörssiyhtiön.
102. Concentrarion muistipeli. Tarvitset VGA-näytön.
103.-104. BBS boxisoftat pakattuna. 2 x 15,90,-
105. Pakkaus/purkuohjelmia BBS boxisoftien purkamiseen.
106. Black Jack. Kuuluisa kasinopeli (EGA).
107. Pharaoh´s Tomb. Seikkaile pyramidin uumenissa.
108. Spacewar. Anna plasmatykin soittaa. Hyvä peli!
115. 3 D Star Trek. Istu kapt. Picardin komentotuoliin.
116. Bounce Zone. Kiva 3 D sulkapallo.
117. Chess. Vihdoinkin hyvän vastuksen antava shakkipeli.
118. 3 D Pac Man. Kunnon paku dungeonmaster-kulmasta.
120. 4x4 Off-Road Racing (prev.). Tosi hyvä raparalli.
121. Pool . Vectorigrafiikalla toteutettu biljardipeli.
126. Adventure Mapperilla amatöörikin tekee seikkailupelin.
127. Engl. tekstiseikkailu opettavaisen laajalla sanavarastolla.
128. Quatris II. Tyylikäs japanilaisen haastaja Tetrikselle.
129. Tetris. Tetraalista nautintoa Windowsin alaisuuteen.
131. 1858 iconia Windowsiin. Nyt on varaa valita.
132. African Desert Campaign 2.MS. pohj. Afr. sota.
138. Sukupuuohjelmalla järjestelet sukusi.
139. Opi englantia. **140.** Opi italiaa. **141.** Opi japania.
142.–143. Opi ranskaa. 2 x 15,90.
144.–145. Opi saksaa. 2 x 15,90.
146. Opi kemiaa. **147.** Opi morsetusta.
148. 600 valtio yms. lippua upeasti esillä.
149. Nethack 3.1. Seikkailupelissä teet melkein mitä vain!
150. Death Watch. 4 roolipelihahmoa, Todella hyvä. Hieno grafiikka.
152. Keen 6. Legendaarisen pelin jatko-osa Keenereille (previkka).
153. Keen 1. Menestyssarjan peruspeli.
154. Ansianimaattorilla teet ansigrafiikkaa kuin piirto-ohjelmalla.
157. PD-pokeri, joka simuloi Ray:n klassista pokeripeliä.
158. Muistinvapauttajalla saat suuret pelit toimimaan. Väh.DOS 5.0.
159. EG Draw 2.3. piirilevyn suunnitteluohjelma.
160. PC-GL laskutusohjelma max. sadan asiakkaan yritykselle.
161. 134 mallikirjettä englanniksi vienti/tuontikauppaan.
163. PC-File 5.01. Asiakasrekisteri jopa ammattikäyttöön.
164. PC-File 5.01. Tarratulostus + eri form. tiedostojen muuntaja
165. AXS. Asiakaslaskutusohjelmapaketti yrityksiinkin. 6 x 15,90.
166. Animoitu aakkosten opetusohjelma. Lasten suosikki!
167. IBM PC:n rakentamisopas + paljon muuta.
168. Kemiallisten molekyylien rakenteen esittelyohjelma.
170. Kitaransoiton opettaja. Ja eikun soittelemaan...
173. Englannin kieliopin ja lausunnan opettaja.
178. Raamatun hakusanaohjelma ja muita alan hyötyohjelmia.
179. Trivial-paketti. Neljä tietokilpailuohjelmaa.
181. Venäjän kielikurssi aloitteleville opiskelijoille.
182. Espanjan kielikurssi sekä matkaopas matkailijoille.
184. Avaruussukkulan jäljitysohjelma. Hieno VGA-esitys.
185. Konekirjoituskouluttaja, joka opettaa pelin avulla.
186. Cosmos Adventure. Yksi parhaista lastenpeleistä.
188. House of Horror 1. Larry-tyylinen kauhugrafiikkaseikkailu.
189. House of Horror 2. Peljättävän ykkösosan vaivisuttava jatko.
194. World Rescue 1. Tyttö tai poika seikkailee. Hyvä lastenpeli.
196. Fintris (VGA). Kovatasoinen suomalaishaastaja Tetrikselle.
197. Drum Bloster. Näppärä Soundblasterin rumpaliohjelma.
198. Electric Almanac. Muistuttava ikikalenteri, 10:niä optioita.
199. Battle ship V. 2.3. Näyttäväksi hiottu laivanupotuspeli.
200. P. Ford biorytmi V. 3.0. Vertailee käyriä, laatii ennusteita.
202. Where's that Mouse opettaa lapsille englantia.
203. Robomaze. Tuhoa taisterurobotillasi Cyborgit.
204. The Orion. Raketit selkään ja arvoitus ratkaisuun.
205. Jill of the Jungle. Tarzanin tytär taistelee. + äänieditori.
206. Hugo 3 eli Jungle of Doom. Hyvä haastaja Larrylle.
208.–209. Wolfestein editori pack. 2 x 15,90. (Vaatii n:o 12:n)
211. Anthillissä olet muurahainen joka hyökkää naapuripesään.
213. Battle for Atlantis. Valloita muinainen Atlantis.
214. Audio 3:lla teet ja tulostat C-kasettien kannet.
215. Audiolab Calculator. Todella monipuolinen laskinohjelma.
216. Air Controller Traffic. Olet ruuhkalentojen lennonjohtaja.
217. Astrologilla näet tähtitaivaat ja laadit horoskoopit.
218. Army VGA. Tasokas North & South tyylinen sotapeli.
220. Wolfenstein Spear of Destiny. Klassikon raju jatko-osa.(prev.)
221. Diskcopy Fast V 4.2. Kopioi korpun jopa tiedostottain.
222.–223. Envision Publisher Plus V 1.52 on kovatasoinen julkaisuohjelma, joka toimii lähes kaikissa PC:issä (Herculeskin). 2 x 15,90
230. Battfish simussa olet 2.MS. sukellusveneen kippari.
231. Conquestissa yrität valloittaa vihoilliskaupungit.
232. Empire. Kuuluisan strategiapelin uusi laaja versio.
233. Jump Jet. Ohjaa Harrier-hävittäjä taisteluun.
234. Front 1. Hyvin toteutettu 2. MS. länsirintaman sotapeli.
235. Front 2. Vastaava sotastrategiapeli itärintamalta.
236. King's on hieno yhdistelmä Empireä ja Civilizationia.
238. Scorch Earth V 1.2. Uusi versio hyvästä tankkisotapelistä.
239. Civilization Cheat 2:lla modifioit Civilization-peliä.
240. Screen Saver Pack. 6 erill. näyttöä säást. Dos-animaatiota.
241. Musiikkimoduleita (mod.).
242. S3MRip:llä nappaat demoista ja peleistä musiikkifilet.
243. 412 vitsiä vaaleatukkaisista blondeista.
244. Bio Menacessa olet mutaatioiden tuhoajapoliisi.
245. Neverlock purkaa Everlock-kirjasuojaukset.
246. Major Stryker. Hyvä Xeviousmainen avaruusräiskintäpeli.
247. Llamatron. Olet Soundblaster-tuettu taistelulaama.
248. Capture the Flag. Kaupallistasoinen lipunvaltaspeli. Tosi hyvä.
249. Qedit + 2.15 & Boxer 5.0. Mikrobitti 8/92 hyvät tekstieditorit.
250. Telemate 4.00 n:o 39:n uusi zipillä pakattu huippuversio.
251. Slics'n Slide 1.25. Päältä kuvattu tosihyvä autopeli.1–4 pelaajaa.
252. Jeff. 45 levellillistä haastavia siirtolohkareseikkailuja + editori.
253.–255. Doom on alien-tyylinen 3D-peli, joka kerää 96–98%:n peliarvosteluja. Vuoden peli! 3 x 15,90.
256. Excelsior on Ultima 4:sta muistuttava hyvätasoinen roolipeli.
257. Epic-flipperi on huippuhieno Androidinherätysflipperi.
258. Hurvana helposti opittava seikkailupeli Suomesta.
259. Sanakoe for Windows. Kirjoita ja opettele vieraskielisiä sanoja.
260.–262. File Express V 5.1. Hyvä kortisto/laskutusohjelma. 3 x 15,90
263. Stellar Defense avaruustaistelu asteroidipilvessä.
264. Speed 600:lla testaat PC nopeud.mm. proses. matik. näytönohjain.
265. Hexxagon. Animoitu 1–2 henkilön strategiapeli.
266. Scrollit V 17 näyttää tekstitiedostot vaikka taaksepäin.
267. Acteonilla voit siirtää ja editoida disk. mast. ja NC:n tavoin.
268. Hyper Disk muistinhallintaohjelma 286- ja 386-koneille.
269. Eemram nostaa PC:n perusmuistin max. 736 K.
270. Vuimagella katselet Gif-kuvia. Sis myös printtausohjelman.
271. Konvertoi Adlib-musat Soundblasterille sopivaksi.
273. Disk Catallog syst. V 4.63 tekee disketin sisäl.selvityksen.
274. Game Winner 1.0 jäädyttää pelitilanteen Dos-peleissä.
275. Promod V 1.1 Mod. tai NST soittaja vain SB Pro äänikortille.
276. Sea 1.5 on ehkä paras musik.modul. kaappaaja pel./demoista.

277. Voc 386 Voc ja Wav-musan editoija, leik./muokkaaja.
278. Mod Toolsilla soitat moduleja ja talletat eri formaatteihin.
279. Triton Fast Trackerilla sävellät ja editoit STM/MOD. modul.
283. CBS CD Catalogilla löydät vuoteen 1988 menn. julkaist. levyt.
284. Multi CIV:illä muutat Civilization tietokonevastustajat ihmispelaajiksi.
286. Crusher on agentti, joka selvittää toimiston salaisuuden.
287. Crazy Shuffle muistipeli lapsille. Värik. eläin yms. kortit.
288. Life Cycles biorytmiohjelmalla tulostat biorytmisi paperille.
290. Financial Calculatorilla pankki- ja pörssilaskenta.
291. Calc taskulaskimen saat esiin (alt+s) tarvittaessa.
292. Formsilla (ASC II) käsittelet ja tulostat tekstiä.
293. Catch'em on hauska eläintennappauspeli lapsille.
294. The Civilwar. Haastava peli USA:n sisällissodasta.
295. Claude the Talking Computer. Uskomaton kotipsykiatri.
296. Cunning Footballissa johdat jenkkifutisjoukkuetta.
297. Coin Managerilla rekisteröit ja tulostat rahakokoelmasi.
298. Captain Comic II. Upea jatko-osa lasten seikkailupelille.
299. Concentration. Pasianssimuistipeli pikapimennysnapilla.
300. Conquest on valloituspeli, jossa on 1–7 ihmis/tietokone-vastustajaa.
301. Conquer of the World. Edellistä vaativampi strategiapeli.
302. Kolme klassikkoa. Invaders, Centepede ja Worm Game.
303. Suomalaisella sukupuu-ohjelmalla sukupuu kuntoon.
304.–305. Blakestone. Hyvä haastaja Wolfesteinille (2x15,90)
306. Nostalgy Collection. 12 peliä yhdelle levylle pakattuna.

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

Erä sekalaisesti tarroitettuja hyvälaatuisia 3,5" DD YLIJÄÄMÄDISKETTEJÄ HUIPPUHALVALLA 19,-/10 kpl

AVE ILLUSION SAMPLES PACK

Copyright Avesoft

7-levyinen Avesoftin huippusyntikoilla teettämä musiikintekijän peruspaketti. Laaja yhteensopivuus ja kattavuus. Rumpusoundit käytetyimpinä erityisen painotettuja. Korkea, puhdas näytteenottotaajuus, josta 7. levyllä olevia laajoja ohjeita noudattaen on helppo editoida soittimia peli- ja demokäyttöön. Samplet ovat käyttövalmiissa IFF-muodossa.

vain **95,-**

Hyvin kiinnipysyviä 3,5"
DISKETTITARROJA
joko traktorivetoisina blancotarroina (printteriinkin) tai viivallisina irtokappaleina

100 kpl **vain 29,-**

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

39,-

Huipputason soittimia Amigalle:

AVE ICE-9 -SAMPLES à 15,90 välillä 1-40

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

Nyt kaikki Amigistit musiikkia ja demoja tekemään.
MUSIIKKIKURSSI

USKOMATON HINTA! **95,-**

Sisältää kädestä pitäen neuvovan suomenkielisen kurssioppaan ja 4 disketillistä ohjelmia. Opit säveltämään Amigallasi musiikkia ja tekemään omia demoja, vaikka et osaisi ohjelmoida. Kun vielä hankit Easy Demon (Ave säästöohjelma 14) voit vaikka perustaa oman musiikki/demotiimin. (Ei A1200)

Digital Recording Studio
KEYSOUND HUIPPUSAMPLER

ohjelmineen vain 399,-

Helppokäyttöinen, nopea (n.60 kHz!!) digitointiohjelma muuttaa Amigasi näppäimistön pianokoskettimistoksi, jolla voit välittömästi soittaa digitoimiasi ääniä eri sävelkorkeuksilta. Apunasi on mm. erittäin selkeä aaltomuotonäyttö, suomenkieliset ohjeet sekä yli/alimenoilmaisin, joka yhdessä samplerin tasoitetun voimakkuussäädön kanssa mahdollistaa tarkan, säröttömän lopputuloksen. Korkealuokkaisella AD-muuntimella toteutetussa samplerissa on lisäksi mm. nollatason hienosäätö sekä tehokkaasti häiriöäänet poistava kolmiasteinen alipäästösuodin. 60 cm liitäntäjohto joystickporttiin säästää sinut samplerin sijoittelu- ja kytkentäongelmilta! Sisäänmeno 100–1750 mVrms/50 kΩ. (Ei A1200)

AMIGAN KONEKIELEN ALKEISKURSSI

vain 195,-

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

AVE- SÄÄSTÖOHJELMAT (AMIGA) 39,-/kpl

1. KAKSI PELIKENTTÄEDITORIA Ammattilais-sarjan Ave- pelikenttäeditori sai nyt rinnalleen uuden kätevän Ave-Blockeditorin.
2. AVE-MENUEDITORI 2 Miksi tuhlaat diskettejä? Kokoa nyt itse peli- tai hyötyohjelmasi samalle levylle
3. SURVIVAL-DUETTO Kaksi englanninkielen opiskeluun kehitettyä seikkailupeliä.
4. MEMOHEX & HEXTIME (uutuus) Kaksi haastavaa nopeus- ja muistipeliä Speden Spelien tapaan.
7. AVE KORTISTOIJA 2 (uutuus). Tällä ohjelmalla pidät kätevästi kirjaa sadoista nimistä, osoitteista ja puhelinnumeroista. Täysin uudistettu ohjelma
8. EXTERIVM I (uutuus). Ohjaa mikrobitin tiimi läpi seikkailujen. Mukana myös seikkailupeli Aluksen arvoitus jatko-osineen.
11. COLORIS 5 tähteä Mikrobitin tiukassa pelitestissä. Avesoftin paras pelituote säästöohjelmana - tosi on.
12. BOOTMASTER Muotoile ohjelmaasi oma boottiblokki.
13. FORMULA ACE 27 rataa, ennätyspeli ja fantastinen kaksinpeli. Huippumusa & grafiikka.
14. EASY DEMO jolla teet omia demoja jopa ilman ohjelmointikokemusta.
15. S.E.U.C.K. Games Vol 1 Kolme rajua ammuntapeliä samalla disketillä. Dragon, Bioblast ja Terminator näyttävät mihin Seuck pystyy. 1 Mb
16. S.E.U.C.K. Games Vol 2 Rajut uutuuspelit Flying A.C.E ja D-6000. Mukana myös Shaman Intro. 1 Mb
17. AMOS UTILS Pakko-ostos Amoksen omistajalle. Font Editor, Boot Blocker, Clipper, Fractal Editor 2, Memed, Rawer, Scrambler
18. PRO LOTTO Täysin uusi ammattimainen ja monipuolinen lotto-ohjelma äkkirikastumisen tavoitteluun.
19. AMOS FRACTAL & OTHERS Amoksen laajentamiskyvyn huipentuma. Fractal Creator, n. 40 lisäkäskyä, helppokäyttöiset toiminnot, sis. esimerkkiohjelman ja ohjeet.
20. AVE PROCOPIER X Copyakin nopeampi selkeän tyylikäs kopiointiohjelma, jonka mm. Avesoft on valinnut omaan ammattimaiseen kopiointikäyttöönsä. Tarvitsee ainakin yhden lisälevyaseman.
21. EAT OR DIE Syö käytävät tyhjiksi ja jujuta takaa-ajajia vauhdikkaasti aineensiirtimillä. Vauhtia piisaa!
22. VAKIOVEIKKAUS Erinomaisen monipuolinen apuväline veikkaajalle. Tee voittoisa tilaus.
23. AVE ASKMASTER Tenttaa valmiiksi ohjelmoituja aihepiirejä monin eri tavoin sis. mm. n. 7700 engl. sanaa ja kemialliset merkit. Voit laatia myös itse omat tentti- ja tietokilpailukysymykset.
24. ELECTRONIC WORM 1-4 pelaajaa. Ohjaa sähkömatoa ja pussita vastustajasi. Mitä useampi pelaaja sitä hauskempi. 1Mb
25. EXTERIVM II (uutuus) Kolme kovaa Amos peliä, Oderfront-taktiikkapeli, Eye of the Mutant, Spacestarlazer. 1 Mb
26. AVE STRATEGY PACK. (uutuus) Sisältää strategiapelit Star front ja Conflict sekä älypelin Master Mind.
27. LINE UP (uutuus) Hedelmäpelin eli yksikätisen rosvon improvisoitu versio, jota voi pelata myös kaksin.
28. ROLLING (Uutuus) Ohjaa kuulasi halki uskomattomien ratojen ja kerää energia-aarre. Erikoisesteet vaikeuttavat matkantekoasi.
29. LASER MAZE. (uutuus) Laske siirtosi ja ohjaa säde maaliinsa. Kymmenittäin haastavia leveleitä.
30. AVE DISKETTIREKISTERI (uutuus). Todella monipuolinen ja helppokäyttöinen ohjelma Amigadiskettiesi luettelointiin.
31. VELORIS (uutuus) Kunnon kotimainen haastaja Tetrikselle. Varo riippuvuutta.
32. VAKIO 1 x 2. (uutuus) Uusi erilainen vakioveikkaajan työkalu. Uusi versio 2.12. Tilaa yksin tai Ave 22:n kanssa.
33. VIDEO SCROLLERILLA (uutuus) teet kätevästi tekstit videoesityksiisi.
34. Coodix (uutuus). Tämä tyylikäs älypeli haastaa 2-ulotteisella pinnalla Rubikin kuution.
35. AMDI SYNTHESIZER (uutuus) Tällä äänisynteesiohjelmalla teet itse muistia säästäviä soitinsampleja. Voit myös soitella tekemiäsi ääniä näppäimistöllä.
36. AMBUSH (uutuus). Järkeile ja ammu reitti läpi vihollisken ttien ja tuhoa Zharin pääperkele.

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

KOPIOINTILAITE AMIGALLE ALLCOPY SYSTEM 2

ACS 2-kopiointilaitteen sisältävä varmuuskopiointiohjelma selvittää osaavissa käsissä useimpien alkuperäisohjelmiesi sellaiset suojaukset, mistä vastaavat paljon kalliimmat automaattikopiointiohjelmat eivät (1991) selviydy. Tarvitset Amigaasi yhden lisälevyaseman, jotta voit hyödyntää tämän lähes omakustannushintaan myymämme varmuuskopiointijärjestelmän monipuolisia ominaisuuksia. ACS 2 Adapteri on yhteensopiva useimpien muiden automaattikopiointiohjelmien kanssa ja sen mukana toimitetaan selkeät suomenkieliset ohjeet. HUOM! Emme vastaa tehokkaan ACS 2:nmahdollisesta käytöstä laittomassa kopioinnissa. (Ei A 1200)
PS. Saat kaupanpäälle Ave Procopier -ohjelman (Ave 20) suojaamattomien ohjelmien ennätysnopeaan kopiointiin.

- LEIKKAA KUPONKI - POSTITA ILMAISEKSI!

TILAAN SEURAAVAT TUOTTEET

PD-OHJELMAT 3,5" DD korpuilla (vain sarjan nimi ja numerot)

_____

_____

_____

_____

_____

MUUTA tai jatkoa ed.

_____

_____

Ave-säästöohjelmat 39,- (rengasta haluamasi)
1 2 3 4 7 8 9 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36

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

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

HARDWARE + MUUT
____ kpl Keysound DRS sampler ohjelmineen Amigalle **à 399,-**
____ kpl Suuri (80-100 kpl) diskettiboxi 3,5" disketeille **à 69,-**
____ kpl Upea Ritarihiirimatto **à 39,-**
____ x 100 kpl 3.5" traktorivetoisia blanco diskettitarroja **29,-**
____ x 100 kpl 3,5" viivoitettuja irrallisia diskettitarroja **29,-**
____ x 10 kpl 3.5 " DD- disketit pienerissäkin hintaan **29,-**
____ x 10 kpl 3,5" HD disketit pienerissäkin hintaan **39,-**
____ kpl PC:n Super Mouse II. Hyvä hinta/laatusuhde **á 139,-**
____ kpl Allcopy System 2 Amigalle **à 95,-**
____ kpl Golden Image Gi-600 testivoittajahiiri Amigalle **á 239,-**
____ kpl Amiga-musiikkikurssi **à 95,-**
____ kpl Amigan konekielen alkeiskurssi **á 195,-**
____ kpl Amigan autom. hiiriportinjakaja à **139,-**
____ kpl "Mainoksin markkinavoittoihin" -menestysyrityksen perustajan sekä kehittäjän tietopakettia, n. 250 sivua. Kova kansio. Ennen 395,- **NYT LOPPUERÄ VAIN 95,-**
____ kpl Ave-stereokuulokevahvistin kuulokkeineen Amigalle **vain 195,-**
____ kpl Avehitit PD-luettelodiskett Amigalle **à 9,90** sis. mm. suomenkielisen Fish-esittelyn 1–400
____ **x 10 kpl sekalaisesti tarroitettuja 3,5" diskettejä vain 19,-**

Nimi _____

Osoite _____

_____

_____

Alle 18-vuotiaalta holhoojan allekirjoitus

Postikulut normaalisti 39,- paitsi, jos tilaat yli 10 ohjelmaa, jolloin ne ovat vain 10,-. Tilauksen minimisuositus on 50,-. Ainoastaan postimyyntiä. Voit tilata myös tämän kupongin kopiolla tai vapaamuotoisesti.

Pelit kesäkuu/94

AVESOFT MAKSAA POSTIMAKSUN

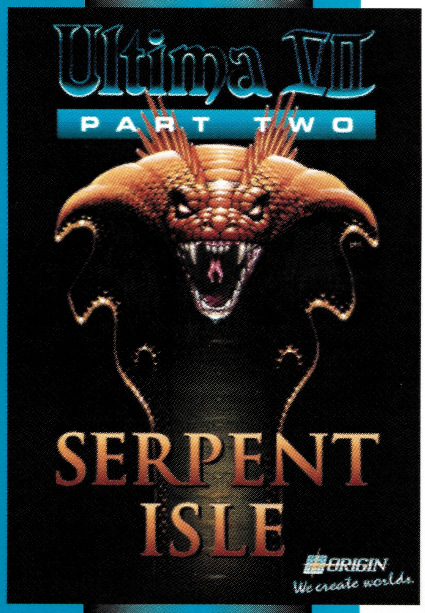


Avesoft
PL 219, 33101 TAMPERE

VASTAUSLÄHETYS SOPIMUS 33820/7

33003 TAMPERE

Ratkaise





Tasapainoa etsimässä

Voitokkaasta mustan portin tuhoamisesta on kulunut 18 kuukautta, mutta Batlinin tavaroiden joukosta löytyvä käärö kertoo paikasta nimeltä Serpent Isle. Avatarilla on jälleen töitä ja hän suuntaakin ystävineen saarelle pysäyttämään Batlinia.

Osa 1



Ultima VII: The Serpent Isle ratkaistaan tapamme mukaan kahdessa osassa. Ensimmäisessä osassa pääsemme miltei lumen ja jään maahan asti.

Löylynlyömiä ritareita

Teleportauduttuasi rannalle kävele alas ja tapaat munkin. Tämän mentyä tapaat Shaminon ja menet punaisen puskan vierestä valeseinän läpi luolaan, jossa keräät tavarat myös pohjoisen valeseinän takaa. Mene Monitoriin hautakammioihin ja poimi matkalla luurangon vierestä taikajousi. Haudassa juttele Marstenille ja saat luvan ritaritestiin. Lässytä vielä muille läsnä oleville ja Dupren palattua joukkoosi käy jututtamassa Ioloa vankilassa.

Mene ritaritestiin pohjoisemmas. Testissä juokse ansojen ohi ja hakkaa arkku auki tapettuasi gremlinit. Ota arkusta avain ja mene sillä ovesta, jonka jälkeen ota toinen kivien avulla pylväästä. Hae kolmas avain alhaalta ja oikealla käy neljän arkun kohdalla idässä hakemassa avain valeseinän takaa. Mentyäsi ylhäällä ovesta poimi avain ja avaa salaovi vivusta.

Hae salaoven takaa uusi avain ja nouda kynsi ylempää sokkelosta. Palaa alemmas ja avaa salaovi länsiseinässä, käppäile tuhkauurnalle ja nyhdä kynnellä itsestäsi verta. Sekoita veri tuhkaan, tapa susi ja ota tämän ruumis avaimineen. Mentyäsi ovesta ota kamasi Shmedin majasta ja palaa Monitoriin. Vaihda rahoja Spektorilla ja vie lihat Lucillalle. Kärrää vielä suden turkki Cellialle ja riennä hankkimaan tatuointisi Lydialta, minkä jälkeen huomaat pian olevasi myrkyttynyt. Hae apua Harnnalta, ja käväise noutamassa varolehdet Fawnista Delphynialta (seuraa tietä pohjoiseen).

Fawnin portilla otat viestin Ruggsilta ja annat sen Delphynialle vierailusi yhteydessä. Poistuessasi tiputa vastaviesti Ruggsille ja Monitorissa käy Hernnan luona parantumassa. Käy kostamassa Lydialle ja nouda viittasi Cellialta, minkä jälkeen menet iloitsemaan ritariudestasi kaupungin juhlahalliin. Cantran kadottua puhu Hernnalle ja vilkaise kristallipalloon. Lupauduttuasi auttamaan surevaa äitiä jatka lupautumisiasi Marstenille ja voit käydä vapauttamassa Iolon, jonka varsijousen löydät haudoista.

Kipaise ärsyttämässä Luther tappeluun ja jututa Lucillaa tulevasta tappamisesta. Vieraile Simonilla maistamassa tämän outoa olutta, heittele huulta Renfryn ja Kraygille ja suunnista Fawnin edustalla olevalle tornille tappamaan goblinit (valtaat tornin takaisin). Hiippaile metsään monoliitille (83s18w), jossa noukit mullasta tutun viinipullon ja palaa syyttämään Simonia petoksesta. Eliminoituasi tämän ota ruumiilta avaimet.

Aamuyöllä tapaat Lucillan pu-

bissa ja rankan yön jälkeen kuulustele Andranin kuulumisia ennen kuin menet harjoittelukentälle voittamaan Lutherin. Keskustele tämän kanssa myöhemmin ja saat Dupren kilven.

Kauneuden kaupunki

Karista Monitorin pölyt jaloistasi ja tarvo metsään suurelle puulle (69s32w), josta pääset maan alle portaita pitkin. Luolastossa palloile tiesi ylimpien portaiden kautta luolan suulle, josta hiippaile goblinkuninkaan talolle (30s21w) tappamaan valtiasta. Verityön jälkeen nyi ruumiilta avain, mökistä hiusharjaan vaihtuneet räjähtävät nuolet ja toinen avain ja kompuroi varastolle (19s17w) vapauttamaan sotilas sellistään.

Palaa luolaan ja siellä ovelle, joka aukeaa kuninkaan avaimella. Ota sisältä Helm of Courage, lue molemmat sen vieressä olevat viestit ja voit palata Monitoriin. Kaupungissa etsi Brendann ja kerro tälle Marstenin ja Spektorin olevan pettureita. Vieraile vankilassa vankien juttusilla ja hipsi pubiin puhumaan Lucillan kanssa. Loiki läntisessä vuorenseinämässä olevasta valekalliosta ja luolassa lukaise ruumiin käärö. Käy kertomassa asiasta Hernnalle ja suunnista Fawniin. Kauneuden kaupungista itään käväiset juttelemassa fellowship-jengille ja saat maan kartan.

Fawnissa Iolon soitettua luuttuaan puhu Olonille ja etsi Jorvin, jolle juteltuasi kiiruhda heittämään huulta Alyssandin kanssa. Luvattuasi apusi lässyttele Zulithille ja nouda taikapanssarisi Kylindan talosta (temppelistä vasemmalle), ja puhu itse talon omistajalle. Kipaise Yelindan talosta (palatsista oikealle) avain ja jututa suuria kapteeneita, Voldinia, Jorvinia ja Garthia. Kuuntele Jendonin juorut ja piraatti (Kalen) hyökkää kimppuusi. Huhki Delinin luo keskustelutuokiolle ja pian Jorvin tulee ilmoittamaan Yelindan vastaanotosta, jonne menetkin puolenpäivän jälkeen.

Dupre onnistuu möläyttämään itsensä liriin ja heräät hotellissa ja menet temppelille seuraamaan oikeudenkäyntiä. Käsittelyn päätyttyä käy puhumassa Alyssandille, jonka antamalla avaimella menet temppelin kellariin. Tapettuasi kontrollihuoneessa Voldinin väännä kaikki vivut alas ja itäisin vipu ylös. Käske oraakkelia paljastamaan koko petos ja palaa seuraavana päivänä puolenpäivän jälkeen kuuntelemaan oikeuden päätöstä.

Dupren vapauduttua ja saatua kristalliruusun tallustelet Sleepin Bulliin, jossa jututat kaikkia läsnäolijoita. Hae eteläaidan takaa ontosta puusta avain ja käy jututtamassa härkätornin vartijoita sakonmaksuaikeissa. Palaa majataloon, jossa suostu auttamaan Selinaa kaveriasi kanssa. Ota tytöltä tämän avain ja pompi rahavarastolle (76s81e), josta nouda muutama kultaharkko. Paluumatkalla lue tappamasi rosvon käärö ja poikkea turinoimassa Kaaoksen ylipapin hengen kanssa (72s53e).

Takaisin majatalossa laskeudu kellariin, jossa avaa salaovi luoteisnurkan tynnyriparin takaa. Käy vetämässä piilossa vipua ja noutamassa vasemmasta arkusta avain. Laskeudu lounaisnurkan portaita ja alhaalla ota käärö oven jälkeiseltä ruumiilta. Käy noutamassa lännestä arkusta Silverpaten aarrekartta ja avain vivuista välittämättä ja nouse takaisin maan pinnalle. Tallusta lahjomaan härkätornin vartijat kultaharkoilla ja voit vapauttaa tornin kellarissa viruvan Hawkin. Majatalossa pyydät Hawkilta kuljetusta Moonshadeen ja talsit laiturille.

Yliannostus suuria egoja

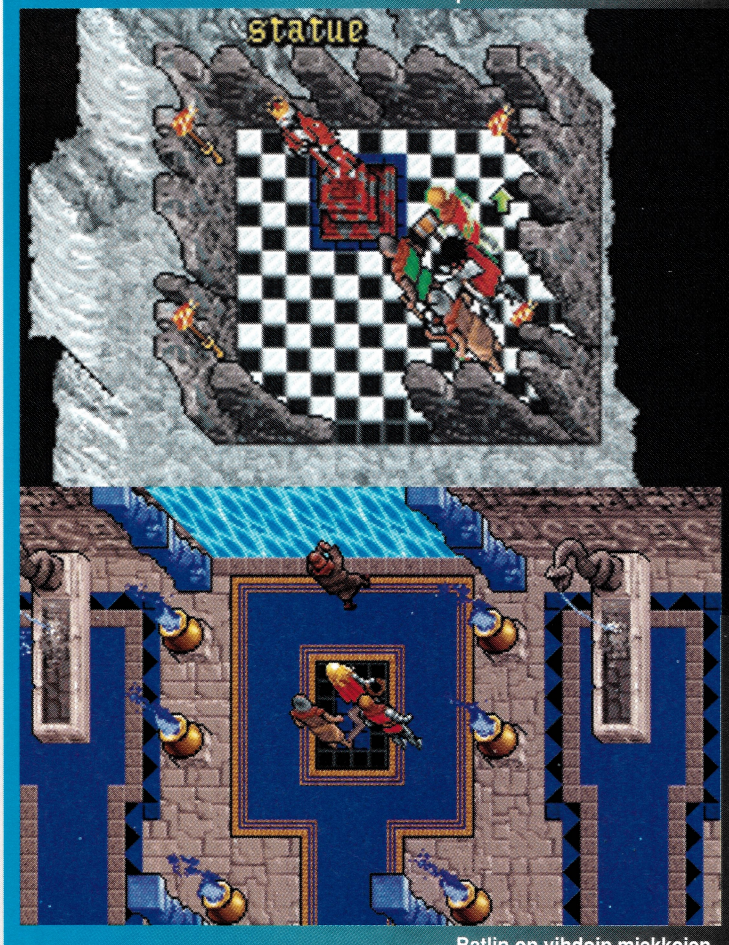
Lyhyen merimatkan päätyttyä kivikkoon jutustelet Flindolle ja navigoit tiesi seminariumiin Fedabiblion puheille. Kuultuasi taikakirjan aineksista jututa vielä Freliä ja Andriota, ja pian paikalle saapuu automaton viestin kanssa. Lue viesti äläkä paljasta salaisuuttasi. Pompi Columnan talolle, jossa nouda pohjoisseinän salaoven kautta puutarhan arkusta Comb of Beauty. Sisällä poimi avain ja mene kellariin lukaisemaan käärö sahaa varoen. Vierailtuasi vielä Rotoluncian talolla pöllimässä yhden käärmehampaan astut Frigidazzin taloon, jossa avaat labraoven kukan alta löytyvällä avaimella.

Lue arkussa oleva käärö ja

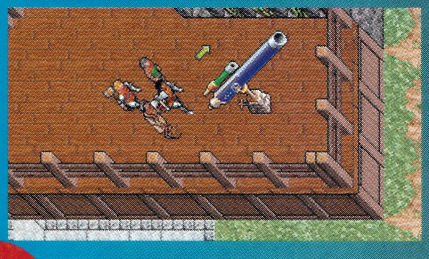


Avatarin ilta näyttää kehittyvän lupaavaan suuntaan.

Varovaisuus on hyve, sillä patsas saattaa olla noiduttu.

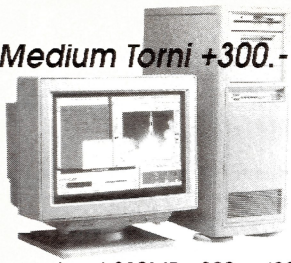


Batlin on vihdoin miekkojen ulottuvilla, mutta onko kaikki jo liian myöhäistä.



Gustagion kaukoputki soveltaa täsmäasetekniikkaa.

TEHO 486



Medium Torni +300.-

486	33MHz, 170MB kovalevy 2MB RAM, 14" SVGA	5.395,-
486	40MHz, 170MB kovalevy 4MB RAM, 14" SVGA	6.495,-
486	50MHz, 170MB kovalevy 4MB RAM, 14" SVGA	7.495,-
486	66MHz, 170MB kovalevy 4MB RAM, 14" SVGA	8.195,-
pentium		13.995,-

Kovalevyt 210MB +200,- 420MB +600,- +4MB 1000,- Soundman 2.0 +250.-

PC-Tarvikkeet

KFC 14" CK-1450 SVGA monitori 1024x768I	1790.-
KFC 15" CK-1511 SVGA monitori 1024x768NI	2695.-
KFC 15" CK-1506 digital ohjaus 1280x1024NI	2995.-
KFC 17" CK-1718 digital ohjaus 1280x1024NI	5995.-

Pöytäkotelo	399.-	SVGA ohjaimia ISA	alk. 295.-
Minitornikotelo	399.-	SVGA ohjaimia VLB	alk. 695.-
Mediumtornikotelo	795.-	Käsiscanneri 800dpi	999.-
486DLC-40 emolevy	1295.-	210MB kovalevy	1395.-
486DX VLB emolevy	695.-	420MB kovalevy	1995.-
PC-HIIRI ohjelmalla	69.-	1MB SIMM moduli	alk. 269.-
Super I/O kortti	149.-	HP Deskjet 310	1890.-
3.5" 1.44MB levyasema	269.-	HP Deskjet 520	2195.-
Fax Modeemi 9600/2400	595.-	Pelihohjaimet	alk. 159.-

CD-ROM Ohjelmat

Erotiikka
Extream Heat
La Traviata
Oriental Hot Night I
Oriental Hot Night II
Sakura

Hyötyohjelmat
14400 Multimed.
27000 True Fonts
35000 Clipart 1
35000 Clipart 2
35000 Clipart 5
Communication
Compufix
CD Blitz
Computer Supermarket
Desktop Publisher Dream
Icon Library
Image Library
Ful Range
Open DOS
Programmer Power
Top 101 Shareware
United Computer
Windows at it´s Best
Windows Programs
Windows Soft Treasury

Kuva Demo
94 Car Show
16 bits sound Masterp.
Exped to the Moon
Fashion Show I & II
Photo CD Demo China
Photo CD Demo 1
Photo Madness
Pianole Multimd. 1 ja 2
Power Source Photo

PC Peli CD:t
All You Can Play
Chinese & Games
Chinese Com. Game
Family Fun
Game Galore
Windows 49 Games
Windows 50 Games 1
Windows 50 Games 2
Windows 50 Games 3
Windows 50 Games 4
Windows 51 Games

Yksittäin 159.-
5kpl a´ 139.-
10kpl a´ 119.-

CD-ROM ohjelmissa ei ole palautus eikä vaihto-oikeutta.

ÄÄNIKORTIT

SoundMan 2.0 329.-
SoundMan MC edullinen 8bittinen äänikortti. Yhteensopivuus SB 2.0:n kanssa.

SoundPower PRO16 695.-
Tämä kortti on täysiverinen 16 bittinen äänikortti. Myöskin Soundblaster PRO yhteensopiva. Sisältää laajan valikoiman CD-ROM liittimiä!

Tuplanopeus CD-ROM 1150.-
Äänikortteihin stereokaiuttimet 69.- Dynaminen mikrofoni 49.-



AMIGAT

AMIGA 1200 alkaen 2.799,-
CD-32 alkaen 2.995,-
A4000-30-2MB-170HD 9.999,-

1200 muistikortit 2/4/8MB	1195/1995/2995.-	RF302C Amigan lisälevyasema	545.-
Kovalevyt 2.5" 80/130	1895/2095.-	A500 sisäinen levyasema	495.-
1200 kovalevysovitin 3,5" kovolle	*295.-*	A500 512KB muistikortti kellolla	249.-
ROM piiri 1,3 tai 2,04	195/395.-	A500/1200/4000 Scanneri 400dpi	795.-
A500/600/1200 virtalähde	495.-	A500/600/1200 virtalähde	495.-
Stereo äänendigitoija OMNI	395.-	Stereo äänendigitoija OMNI	395.-
Mikrokytkinhiiri A500 - 4000	129.-	Mikrokytkinhiiri A500 - 4000	129.-
TACII tai mikrokytkin TURBO peliohjain	85.-	286 emulaattori kortti VORTEX	299.-
Käytettyjä A2000 ja 3000-25MHz	2200 / 4900.-	A2386sx korti A2000 - 4000	1495.-

Pidätämme oikeuden muutoksiin itsellämme.

DISKETIT

tyyppi	10kpl	100kpl	400kpl	1200kpl
3,5'HD LINFORD	3,20	2,70	2,50	2,40
3,5'DD LINFORD	3,00	2,50	2,40	2,20
3,5'HD NIM.	2,90	2,40	2,10	1,95
3,5'DD NIM.	2,80	2,40	2,10	1,95

LINFORD ja nimetön 3,5" DSHD levykkeet ovat valmiiksi 1.44MB formaatissa. Lisäksi myönnämme HD levyillemme 100% takuun.

ATK-TARVIKKEET

50kpl Diskettiboxi	39.-
100kpl Diskettiboxi	49.-
150kpl Diskettiboxi	59.-
Puhdistusdisketti	9.-
Hiirimatto	9.-
Printterikaapeli	39.-
Modeemikaapeli	19.-
Printteriportinjakaja	195.-
Serial portin jakaja	195.-

Postitilauskeskus;
90-666 907

Man & Man Co
Liikkeet; Tampere puh. 931-2132130
Merimiehenkatu 26 00150 Helsinki
Hallituskatu 13 33200 Tampere

Serpent Isle

poistu jututtamaan Duciota ja Topoa. Keskustele myös Torrission kanssa (älä mainitse sukkahousuja) ja nyi tämän talosta avain. Puhuttuasi vielä Bucian kanssa (älä mainitse kättä tai munaa) hae Montegron talolta pari avainta ja etsi käsiisi Juliaranger. Keskustelussa käske Dupren olla hiljaa ja palaa muistuttamaan Flindoa tämän lupaamasta audienssista.

Palloiltuasi hetken teleportaat Filbercion päivälliskekkereille. Juhlien päätyttyä puhu Moshille (jos löydät tämän) ja etsiydy jälleen keskusteluetäisyydelle Flindosta. Tämän jälkeen voit mennä heittämään huulta Pothoksen kanssa ja kerrottuasi tietäväsi salaisuudesta saat noutaa tälle bloodmossia eteläiseltä suolta (124s153e). Suoritettuasi tehtäväsi kuulet Pothoksen neuvoja ja poistut takaisin ulos, jossa yksi kamuistasi katoaa. Juokse oitis valittamaan asiasta Filberciolle, jonka neuvosta käyt tutkimassa Rotoluncian talon. Viisaampana palaa Filberciolle, jonka jälkeen uiskentele tämän lautalla järven keskustan saarelle. Noudettuasi yläkerrasta avaimen laskeudut kellariin, jossa Rotoluncia saa kohdata loppunsa. Nyysi ruumiilta avaimet ja vapauta kamusi. Nyt voitkin suunnistaa Moonshaden pohjoisrannalle, jossa laiturilla soita kelloa ja ratsasta kilpikonnalla Erstamin saarelle.

Tuntiessasi jälleen turvallisen maan jalkojesi alla käppäile sisälle Erstamin juttusille. Puhu apulaiselle ja uudelleen maagille, joka teleporttaa sinut pohjoisemmalle saarelle. Taistele tiesi ulkoalueen kautta paikkaan, jossa lintu makaa laavan keskellä. Vedä vivusta ja saatuasi Phoneixin munan poistu paikalta itäisellä teleportilla takaisin Erstamin saarelle, jossa kerro asiasta maagille. Laita koneeseen kaksi kättä, kaksi jalkaa, torso päineen ja Phoneixin muna. Saatuasi Erstamilta avaimen käy noutamassa leukaluu varastosta ja hae vielä maagilta siihen muutama hammas. Palaa varastoon, laita hammas nro. 6 leukaluuhun ja tuplaklikkaa käärmeporttia, eli siirry Monk Islelle.

Valeoikeutta jakamassa

Luostarissa lukaiset alttarilla olevan kirjan ja kaikki kirjaston riipustukset. Juttele Karnaxille, Thoxalle ja Broccusille (puutarhuri), joka kertoo suon nousuvedestä. Puhu myös Praxtalle, seuraa tätä visioiden seinälle ja katso ilmestys. Tämän nähtyäsi kahlaa suon keskellä olevalle rauniolle (14n144e) ja kaiva viereisestä kelosta avain ennen kuin laskeudut portaat.

Mene vielä alas ja käytyäsi ovesta laskeudu saaren portaita hautaan, jossa lainaa ruumiilta avain. Järven tasolla kohella ovesta itään ja maan pinnalla ota ruumiilta avain, jolla pääset järveltä etelään ja luostariin. Etsi jälleen Broccus ja kuultuasi laskuveden olevan sopiva kipaise suolta vähintään kolme tuoretta mandraken juurta. Palaile Moonshadeen hampaalla nro 13.

Taikurien kaupungissa viet rehusi Fedabibliolle, joka kyhää sinulle taikakirjan. Voit käydä ostelemassa muutamia taikoja ja Silver Seedin omistajien kannattaa käydä tässä välissä suorittamassa lisätehtävänsä. Jatka puhuttamalla Montegroa ja osallistumalla tämän istuntoon, sekä sopimalla Frigidazzin kanssa myöhemmästä tapaamisesta. Hae neidon makuuhuoneesta avain ja kuuntele Hawkin kertomukset, jonka jälkeen käy vonkaamassa avainta Julialta (et saa sitä vielä). Nouda Stefanon kotoa avain ja samoa länteen miehen vanhalle talolle (80s100e), jossa ovi aukeaa läheisestä puusta löytyvällä avaimella. Pölli sisältä kaikki tarpeellisen oloinen ja mene puolenyön paikkeilla Frigidazzin talolle.

Aamulla joudut pulaan ja pikaoikeudenkäynnin jälkeen Mountains of Freedomin vankilasiirtolaan. Vastattuasi automatonin uteluihin mene eteläisestä ovesta robotin siitä kulkiessa. Eliminoi virkailija ja nyysi tältä avain. Poimi huoneesta vielä toinen avain ja kulje luolasta luoteisnurkan valeseinän kautta käytävään. Kierrä oikealta alas ja vasemmalle, kunnes tulet verisille jalanjäljille. Mene jälleen valeseinän läpi etelään, jossa kulje itään teleportille. Tiirikoituasi oven teleporttaat jälleen



Savuavat rauniot tervehtivät uneksivaa Avataria.


Hannibal on iskenyt jälleen.

ja etsit tiesi vielä yhden teleportin kautta Stefanon luo. Tämän liityttyä joukoosi ota seuraavalta pöydältä avain ja jatka pohjoiseen Black Swordin luo (älä vapauta tätä vielä).

Teleporttauduttuasi jälleen tapa läntinen luurankolohhari ja nouda eteläisestä makuuhuoneesta avain. Käy itään ja vivuista vedettyäsi astu teleporttiin, josta päästyäsi hae ylemmästä varastosta telekinesis-käärö. Taio laskusilta alas telekinesiksellä ja mene vipuhuoneeseen. Vipujen keskellä vedä ylärivin neljättä ja alarivin kolmatta namiskaa. Puhuttuasi nukkuneelle naiselle johdata tämä hevosen luo ja ota ruumiilta porkkanat ja avain. Seuraavaksi kiskaise ylärivin ensimmäistä vipua ja aseta juurekset kanin eteen lautaselle, niin saat kukkasia. Nyhjää vielä alarivin ensimmäistä vipua, puhu surevalle rangerille ja laita kukkaset naisen ruumiin viereen. Kiskaise nyt alarivin neljännestä vivusta, astu teleporttiin ja puistossa käännä kanki toiseen asentoon.

Takaisin huoneessa käännä alanurkkien vivut ja lompsi etelään nuotioon hypätäksesi jälleen eteenpäin. Käytävässä etsi eteläisen tien itäseinältä valeseinä. Tultuasi seinällä kiikkuvalle kellolle rakenna portaat laatikoista ja jouduttuasi jälleen käytävään valitse läntisin vaihtoehto. Kaupassa tapa automaton ja ota tältä avain, loiki länteen ja Lorthondon ilmestyttyä vapauta demoni miekastasi.

Sähköinen ilmapiiri

Ilmestyttyäsi jälleen Moonshadeen kaivat omat kamasi arkusta ja avaimet pöydältä. Kerää kaverisi takaisin yhteen noutamalla Dupre pubista ja Iolo Gustagion talosta. Nouda vielä Shamino tien läheltä läntisestä metsästä ja palaa Gustagion luo iskemään tarinaa. Suostu avustajaksi ja loiki pohjoiseen koetornille (37s142e), jossa laita energiapallo alttarille ja väännä vinssistä. Viskottuasi kaikki vivut toiseen asentoon käännä uudelleen vissiä ja palaa tornille noutamaan kaverisi.

Kerro tulokset Gustagiolle ja käy turinoimassa Fedebibliolle. Vilkaistuasi kristallipalloon puhu asiasta Fedabibliolle ja Gustagiolle, vangitse papukaija häkkiin ja mene tornille. Laske häkki sivulevennykselle ja toimi kuten aiemmin, puhu Edrinille ja palaile Gustagion luo. Kiitoksena saat Mirror of Truthin ja ilmaisia taikoja. Kerro Kanelle ilouutiset ja riennä puhumaan Duciolle.

Takaisin Gustagiolla kysy tältä miekasta ja höpötä Torrissiolle ennen kuin käyt hakemassa avaimen Julialta. Kiiruhda järven eteläpuolelle (96s133e) raunioportaita alas maan alle. Luolastossa taistele rottamiesten kylän ja villimiesten läpi portaille ylös ja saavut nostosillalle. Pidä kamusi kylmänä chill-loitsulla ja puhu gargoylelle lupautuen osallistua testiin. Hölkkää itään kirjastolle, jossa lue kirjat ja ota ruumiilta avain. Käväise kellarissa noutamassa muutama taikakäärö ja mene etelässä sijaitsevaan kylpylään. Nyysi ruumiilta tuliavain ja loiki arenalle, jossa tapa hyökkäävät gladiaattoriautomatonit (4 kpl). Nouda koillisnurkan huoneesta avain ja mene tuplaovista itään suurelle aukemalle, jonka kaakkoisnurkasta ota ruumiilta jääavain ja käärmeen hammas.

Palaa taialla lukitulle ovelle ja mene siitä pohjoiseen, jossa tuplaklikkaa tulipilaria. Testissä paina oikeanpuoleista nappia, älä seuraa Ioloa porttiin äläkä seuraa Duprea, vaan tapa kaikki madot. Zhelkasin annettua sinulle Serpent Ringin kompuroi ylemmäs temppeliin, jossa aseta tuli- ja jääavaimet alttarille saadaksesi blackrock-avaimen. Käy avaamassa yläkerran ovi ja pyydä Zhekasilta poispääsyä. Palaa nostosillalle, pyydä vielä apua ja voit jatkaa matkaasi etelään avatusta ovesta. Sillan jälkeen kömmi länteen trollien luolaan, jossa ota avain tappamaltasi trollilta ja avaa ovi saadaksesi Serpent Staffin. Kulje länteen ja pois luolasta.

Unissa kaikki on mahdollista

Jälleen kirkkaan taivaan alla kulkien vieraile Monitorissa, jossa voit harjoittaa hahmojasi ja ostaa Cellialta tarvittavat talvivarusteet (jokaiselle viitta, karvasaappaat ja karvahattu). Vieraile Sleeping Bullissa ostamassa Ensorciolta taikoja ja tarvo metsään (85s23w) ontolle puulle, josta löydät Serpent Crownin (Hawkin aarre).

Vie Frelin kirje Delinille Fawniin ja varmista, että Helm of Courage, Mirror of Truth ja kristalliruusu ovat Avatarilla. Pompi Gorlabin suolle, jossa pian vaivut uneen. Unimaailmassa käy koillisnurkassa jututtamassa Lord Britishiä ja kaapimassa valtaistuimen takaa varusteita. Jatka luoteisnurkkaan Siranushin puheille, josta loiki aloituspaikasta länteen olevaan linnaan. Tavattuasi Rabindrinathin etsi tämä etelästä, jossa tyypin haihduttua ota ruumiilta avain ja mene pohjoiseen makuuhuoneeseen. Pahiksen kuoltua ota tältä avain, nouda unikristalli oikealta ja vie se Siranushille, niin saat Serpent Necklacen.

Herättyäsi ylitä suo ja palloile metsässä länteen Forest Masterin luo (54s22w), jossa keskusteltuasi vieraile metsästäjien luona (17s28e). Jatka kullankaivajien leirille (2n66e) ja jutustele siellä Berylille yksityisesti ja Drayganille muuten vain. Palaa Forest Masterille ja udeltuasi King's Saviorista käy poimimassa niitä (kellertävä kukka) metsän luoteisosasta. Tee muutama uninuoli yhdistämällä kasvia ja nuolia ja kiirehdi takaisin leirille, jossa ammu Draygania nukuttaaksesi tämän. Ota mieheltä jalokivi ja tapa heppu ennen kuin viet jalokiven Forest Masterille, joka antaa sinulle koirapillin.

Koikkalehdi itään Shaminon linnan ulkopuolelle (2n99e), puhalla pilliin ja anna koiran nuuhkaista Cantran harjoitusmiekkaa. Hauvan osoitettua pohjoiseen mene lännemmäs (1n78e)ja astu salakallion läpi läntiseen käytävään. Etsi tiesi parien portaiden kautta Shaminon linnaan, missä kävele idän puoleiseen keskihuoneeseen (makuuhuone) ja sieltä pohjoisen salaoven kautta vipujen luo. Vedä kaikki vivut alas ja kierrä viereiseen varastoon, josta löydät kirstusta Beatrixin viestin. Käy keittiössä lukemassa ruumiin päiväkirja uuneja varoen ja voit käydä tuplaovista sisempään linnaan.

Käväise vasemmalla tappamassa yksinäinen rosvo ja kömmi oikelle, jossa niistät osan Batlinin porukasta. Miehen haihduttua nouse yläkertaan, jossa munkki hakee Cantran ruumiin. Ota lattialta Batlinin medaljongi ja ulkona anna Doskarin koiran nuuhkaista sitä, niin hauva osoittaa taas pohjoiseen.

Tapio Salminen

NYT EI CDROM'in HANKINTA OLE HINNASTA KIINNI.

- PANASONIC 562B
- MITSUMI FXOO1D
- SONY CDU-33A

-tuplanopeuksisia, MPC-II, Photo-CD

Kaikki **1650,-** kpl

PC-KONEIDEN HINNAT LASKEVAT (TAAS)!

Niinpä me ilmoitusta tehdessämme jätimme vielä varaa muutoksille. Pyydä nyt tarjous Sinulle sopivasta kokonaisuudesta. Esimerkkeinä

486 SX 25 MHz alk. **7995,-**

486 SLC2 66 MHz alk. **8990,-**

Ja kun hankit konettasi, muista hinnan lisäksi laatu - näinhän teet muissakin ostoksissasi.

SOUND BLASTER 2.0 Deluxe 595,-

tai vapaavalintaisen PC-diskettipelin kanssa (tämän lehden listastamme) **895,-**

SOUND BLASTER Pro Deluxe 995,-

Saatavana myös UUTUUS SOUND BLASTER 32 AWE -kysy tarjous!

ÄÄNIKORTIN KAVERIKSI: UNITONE KAIUTTIMET - MikroBitin testimenestys! **195,-**

DISKETTEJÄ!
100 kpl 3.5" HD + säilytyslaatikko + hiirimatto **395,-**

sama satsi DD-disketeillä **350,-**

MICROSOFT ENCARTA '94 CDROM 995,-

MIRACLE 2995,-

PC/Amiga/Nintendo

Nimensä veroinen laite: pianonsoiton opetusjärjestelmä (mukana MIDI-kosketinsoitin ja kaapeli/ohjelmistopaketti), joka sopii niin vasta-alkajille kuin jo pidemmälle ehtineille. Harjoittelu ei koskaan ole ollut näin hauskaa!

Joystickit

PC:lle

Megastick III	159,-
Mach I	190,-
Gravis	299,-
Gravis Pro	360,-
Flightstick	350,-
Flightstick Pro	550,-
Tulevaisuuden ohjain: digitaalinen	
Phase 9	159,-

-huippukestävä, kuusi tulitusnäppäintä

AMIGALLE

Megastick II	69,-
Megagrip III	109,-
Tac-2	100,-
Pro 5000	149,-
Zipstick	149,-
The Bug	159,-
Gravis Gamepad	220,-

AMIGA 1200 ja CD32 alkaen 2850,-

COMMODORE 1942 - monitaajuusmonitori A1200/4000:lle **3550,-**

HP-mustesuihkut

HP 310	1950,-
HP 500 C	2695,-
HP 550 C	3450,-

... ja mustepatruunat edullisesti

Hiiret

AMIGALLE

Eklipse	179,-
Sunnyline	179,-
Golden Image	240,-
Logitech Pilot	265,-

PC:lle (sarja)

Mouse	129,-
Genius	195,-
Logitech Pilot	295,-

HUOLTO PELAA.

Vantaan liikkeemme
- korjaa PC:t ja Amigat
- tekee päivitykset ja asennukset

Huollon neuvontapalvelu arkisin klo 10–18 puh. 0700-946 46, vain 2,85/min. + ppm

Usein ongelmat ratkeavat jo puhelimitse.

AMIGA

Alien Breed II	229,-
Ambermoon	229,-
American Gladiators	200,-
AMOS Pro Compiler	295,-
AMOS Professional	395,-
Bart Vs. the World	185,-
Beneath a Steel Sky	250,-
Campaign II	260,-
Cannon Fodder	240,-
Championship Manager '93	169,-
Chaos Engine	240,-
Civilization	280,-
Combat Air Patrol	240,-
Cool Spot	179,-
Dogfight	280,-
Dune II	250,-
Eye of the Beholder	145,-
F1	179,-
F-117A Nighthawk	260,-
Frontier	240,-
Genesia	260,-
Goal	230,-
Hired Guns	249,-
Innocent	295,-
King's Table	250,-
Larry I	145,-
Larry II	145,-
Maelstrom	280,-
Micro Machines	225,-
Maniac Mansion	129,-
Mortal Kombat	220,-
Overdrive	195,-
Patrician	280,-
Police Quest	145,-
Police Quest II	145,-
Premier Manager 2	220,-
Prime Mover	250,-
Quest for Glory	145,-
Second Samurai	250,-
Secret of the Monkey Island	145,-
Settlers	260,-
Simon the Sorcerer	280,-
Skidmarks	240,-
Space Hulk	280,-
Stardust	169,-
Street Fighter II	145,-
Syndicate	280,-
Turrican III	220,-
Wiz'n Liz	229,-
Zak MacKracken	129,-
Zool 2	195,-

Amiga 1200:lle

1869/CD32	240,-
Alfred Chicken	195,-
Alien Breed II	240,-
Banshee/CD32	240,-
Body Blows Galactic	240,-
Chaos Engine	240,-
Chaos Engine/CD32	240,-
Civilization	300,-
Deluxe Paint IV	795,-
Fireforce/CD32	240,-
Frontier/CD32	240,-
Ishar 2	195,-
Liberation	250,-
Liberation/CD32	250,-
Lionheart/CD32	195,-
Overkill	240,-
Pinball Fantasies	260,-
Pirates Gold/CD32	240,-
Second Samurai	240,-
Sensible Soccer/CD32	220,-
Simm Life	195,-
Star Trek 25th Anniversary	280,-
Trolls/CD32	240,-
Zool 2/CD32	240,-

Saatavana myös paljon muita A1200- ja CD32-pelejä.

PC - Pelit 3.5"

Aces Over Europe	330,-
Air Combat Classics	360,-
Airlines	280,-
Alone in the Dark II	330,-
Campaign II	300,-
Cannon Fodder	260,-
Carries at War II	330,-
Championship Manager '93	169,-
Chessmaster 4000 Turbo for Windows	290,-
Civilization	300,-
Classic Adventures	360,-
Day of the Tentacle	300,-
Dune II	290,-
Dungeon Hack	300,-
Elder Scrolls	330,-
Empire Deluxe	330,-
F1	250,-
F-14 Fleet Defender	330,-
Fantasy Empires	300,-
Fire & Ice	280,-
Flight Simulatortool Kit	380,-
Frontier	295,-
Gabriel Knight	319,-
Goal	260,-
Heir to the Throne	330,-
Hired Guns	260,-
Incredible Toons	300,-
Indy Car Racing	300,-
In Extremis	300,-
Kasparov's Gambit Chess	330,-
Larry 6	330,-
Legend of Kyrandia II	250,-
Links 386 Pro	330,-
Master of Orion	330,-
Merchant Prince	329,-
Micro Machines	249,-
Mortal Kombat	249,-
NHL Hockey	280,-
Nomad	260,-
Pacific Strike Speech Pack	150,-
Patrician	290,-
Pirates Gold	295,-
Police Quest IV	319,-
Premier Manager II	260,-
Quest for Glory IV	329,-
Rally	260,-
Ravenloft	319,-
Red Crystal	330,-
Sam & Max Hit the Road	280,-
Seal Team	280,-
Seawolf	330,-
Sensible Soccer	260,-
Sim City 2000	319,-
Simon the Sorcerer	300,-
Space Hulk	319,-
Starlord	295,-
Star Trek II	300,-
Street Fighter II	280,-
Strike Commander	260,-
Subwar 2050	330,-
Syndicate	280,-
Tornado	330,-
Tornado Mission	179,-
Ultima VIII	330,-
Ultima Underworld II	319,-
Wolfenstein 3D	199,-
Xanth	300,-

CD-ROM parhaimmistoa:

7th Guest	330,-
Adult Sampler	89,-
CD Powerbox	229,-
Conspiracy	440,-
Cream of the Crop	260,-
Day of the Tentacle	330,-
Dragonsphere	300,-
Dr. Fun Pack	220,-
Dr. Games	220,-
Dune	240,-
Dungeon Hack	330,-
En-Core	295,-
Frontier	300,-
Gabriel Knight	360,-
Game Arena	195,-
Games '93	290,-
Gateway II	300,-
Indiana Jones Fate of Atlantis	330,-
Iron Helix	330,-
Languages of the World	250,-
Larry VI	380,-
Lemmings Double	280,-
Megarace	330,-
Microcosm	480,-
Microprose 6-pak	240,-
Night Owl	320,-
Nightwatch	450,-
Nomad	300,-
Police Quest IV	380,-
Publique Arts	349,-
Rebel Assault	350,-
Sci-Fi Games	290,-
Shareware 2 the Maxx	180,-
Space - Visual History	330,-
Super Games for DOS	149,-
Super Games for Windows	149,-
Star Trek 2	349,-
Up All Night	290,-
Ultima I–VI	495,-
Ultima VII Pack	440,-
Ultima VIII + Speech	480,-
Ultima Underworld I + II	420,-
Who Shot Johnny Rock	360,-
World of Windows	195,-

Saatavana myös valikoima aikuisten CD-ROM alkaen 89,- Pyydä uusi ilmainen CD-ROM-ohjelmaluettelo.

Nämä hinnat ovat POSTIMYYNTIHINTOJA.

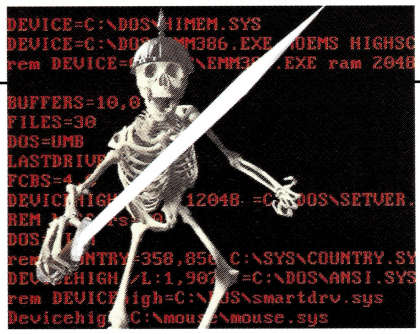
TOUKOKUUN BONUS!

Kaikki yli 200 mk:lla tilaavat saavat tilauksensa mukana HIIRIMATON tai PUHDISTUS-DISKETIN. Muista ilmoittaa valintasi tilauksen yhteydessä.

TRIOSOFT

931-213 0292
fax 931-213 0538

Postimyynti ark. 9–20, la 9–15
Postiosoite: PL 78, 33211 Tampere
Liikkeet: • Puutarhakatu 12, 33210 Tampere
• Kultarikontie 1, 01300 Vantaa
puh. 90-835 566, fax 90-835 840



●● Motto: Maailman parhaastakaan pelistä ei ole iloa, jollei se toimi.

Rakasta konettasi

Sitä kuulee väitettävän, että jos vain pelaa, ei opi itse koneen käytöstä yhtään mitään. Näin on, onneksi esimerkiksi PC-pelit käynnistyvät helposti ilman että pelaajan tarvitsee jatkuvasti räplätä käynnistystiedostoja. Uudet äänikortit ja romppuasematkin suorastaan hyppäävät koneeseen ja toimivat heti.

Otetaanpa CD-ROM-peli, joka vaatii pyöriäkseen vaikka vaatimattomat 550 kiloa perusmuistia. Ei mikään ongelma, ennen kuin selviää, että peli kaatuu, jos EMM386-muistiajuri on asennettu. EMM386 pois ja muut ajurit eivät enää sujahdakaan ylämuistiin. Kone käynnistyy ja muistiajurin, CD-ROM-ajurin, MSCDEXin, hiiriajurin ja äänikorttiajurin(reiden) jälkeen vapaata perusmuistia on 527 kiloa. Siinä on sellainen jokamiehen Kobayashi Maru -testi, että.

Seuraa tarina "Kun minä konettani päivitin". Hyvät lukijat, tämä tarina on tosi (eikä edes kovin erikoinen).

Johdanto

Oi auvoista menneisyyttä: niin kauan kun koneessani lymyilivät vain AudioImage PCM ja Sound Blaster 2.0, kaikki pelit toimivat, ainakin pienen config-repostelun jälkeen. Käynnistystiedostoiksi riitti kolme perusversiota, joista sai näppärästi viritettyä sopivan version.

Onni oli tuhoontuomittua. Ongelma: ETCS-messuilla tuli harvinaisen selväksi, että CD-ROM tulee ja lujaa. Kauhukseni huomasin CD-ROMia kilokaupalla joka julkaisulistalla, puhumattakaan siitä, että avustajanpahuksetkin ivailivat ja kutsuivat minua multimediavammaiseksi. Ratkaisu: jätin ostamatta uuden keittiökaluston vaikka vanhassa oli tahroja, ja sijoitin rahani tuplanopeuksiseen CD-ROM-asemaan (Mitsumi FX001D, mikäli tieto kiinnostaa).

Osa 1: Romppu koneeseen ja menoksi

Yllättävästi asema meni heittämällä paikalleen ja jopa toimikin. (Levyasema A sen sijaan ei toiminut, koska onnistuin huomaamattani irroittamaan virtajohdon). Uhraus riitti tyydyttämään PC-räpeltämisen jumalat ja olin tuore Multimediamies. Onni hymyili muutenkin: löysin välittömästi uudet, koneen mukana tulleita ajureita puolet pienemmät ajurit Mitsumin tukipurkista. Luonnollisesti kannoin kotiin joka ikisen CD-ROMin puolikkaan ja täytin pienen satamegaisen kiintolevykkeeni konfiguraatiotiedostoilla.

Ongelma: romppu paljasti aika selvästi, että Sound Blaster 2.0 jättää toivomisen varaa mitä tulee äänenlaatuun, jollei satu pitämään naksunnasta ja paukkeesta. Ratkaisu: nälkään tottuu viikossa ja uusia vaatteita ovat pyykkinarut täynnä, joten seuraava investointikohde olikin 16-bittinen äänikortti.

Osa 2: Sekainen tusina

Valitsin Sound Blaster 16 Value Packin, koska CD-ROM-ohjain ja MIDI-kortti jo koneesta löytyivät. SB 16 oli uutta mallia, jossa jumpperit on minimoitu ja niitä asetellaan ohjelmallisesti. Asennus onnistui, pakollisena töppinä tosin sijoitin kaksi DMA:ta päällekkäin, ja romppuasema ei hetkeen toiminut.

Ongelma: ajurihirviöt popsivat napaansa hilpeät 36 kiloa muistia ja yhteensopivuuden kanssa tuli jonkin verran ongelmia. Ratkaisu: pistin takaisin wanhan uskollisen Blaster 2.0:n. Ongelma: käynnistystiedostoja vaadittin tuplaversiot, yhteensä 12 kappaletta. Ratkaisu: DOS 6.2. Mutta jotenkin en ollut oikein onnellinen....

Osa 3: AmiBIOSin kosto

Vanhanaikaisiin arvoihin uskovana päättelin, että vanha jumppereilla, käsikäyttöisellä äänenvoimakkuusnappulalla ja ennen kaikkea pienellä ajurilla varustettu vanhempi SB 16 on ratkaisu ongelmiini. Ystävällisesti maahantuoja Toptronics minulle sellaisen etsikin.

Mutta: AmiBIOS on varmaan suurimmassa osassa PC:itä. On olemassa ainakin yksi versio, jonka kanssa SB 2.0:aa kehittyneemmät kortit eivät tuntemattomasta syystä toimi, koska kortin osoitetta ei löydy, vaikka tekisi mitä. Ja kuinka ollakaan....

Uutta emolevyä en sentään ollut valmis ostamaan. Koska uudempi SB 16 pääsääntöisesti toimii (ja varmaan vielä paremmin jollain muulla BIOSilla), sujahti se pikkuveljineen takaisin. Niinpä minulla on edelleen kolme äänikorttia, 12 käynnistystiedostoa, ja paljon lystiä muistikonfiguraatioita virittäessäni, mutta 99 prosenttia peleistä sentään toimii. Syndicaten CD-ROM-versioista Syndicate tosin vaatii SB 2.0 -konfiguraation ja saman levyn American Revolt toimii SB 16 -asetuksilla, mutta se on vain maallista. Horde sen sijaan täysin yllättäen lopetti toimimisen, enpä tiennytkään että peleilläkin on takuuaika.

Osa 4: Varsinainen pointti

Minä olen kaukana PC-hardwaregurusta, mutta ymmärrän koneen sielunelämää tarpeeksi. Entäpä jos en ymmärtäisi koneestani muuta kuin virtanappulan paikan ja olisin ostanut valmiiksi asennetun koneen Windowseineen ja vähemmän optimoituine käynnistystiedostoineen? Hiiri ei toimi DOSissa, config ja autoexec ovat täynnä muistiasyövää rojua, johon äänikortin ja romppuaseman automaattiset asennusohjelmat lisäävät omat rivinsä, tietysti alamuistiin? Ja tällä yhdellä config/autoexec-hirviöllä yritetään saada toimimaan Englannissa ohjelmoidun PC-pelin CD-ROM-versio (karmein mahdollinen yhdistelmä, ja minä puhun kokemuksesta).

Suuressa, joskin kyseenalaisessa viisaudessamme olemme toimituksessa tulleet siihen johtopäätökseen, että juttusarja aiheesta on syytä tehdä. Johtoajatus ei ole "PC:n ääni paranee äänikortilla, joita on monta eri mallia" -tyyppinen näennäisjuttu, vaan raakoihin käytännön kokemuksiin perustuva artikkelisarja, joka toisaalta käsittelee aivan perusteita, mutta toisaalta käsittelee myös "DOS4GW – The DOS-extender From Hell" -tyyppisiä juttuja. Omilla ongelmillamme pääsemme alkuun, mutta koska kesällä kuitenkin sataa, niin heittäkääpä ongelmianne ja niiden mahdollisia ratkaisuja tänne päin osoitteella

Pelit
Kone kuriin!
PL 64
00381 Helsinki.

Aiheitahan riittää. "Peli, joka kaatui aina", "Sitä jumpperia en unohda koskaan", "IRQ 10 olikin varattu", "Savu nousi ja perhe parkui" ja sitä rataa. Ongelmiin on pantava liitteeksi mukaan sekä config.sysin että autoexec.batin sisältö. Tietysti myös amigistit mielellään kertokoot vastaavista ongelmistaan.



WEXTEEN PELI henki

California ~~girls~~ games, here I come

Mielikuvia matkan varrelta

●● Ameriikassa on tunnetusti kaikki suurempaa ja hienompaa kuin meillä täällä Pohjan perillä. Totta toinen puoli, mutta on jenkinpurijoilla paljon opittavaakin.



Sierra On-Linelle päästäkseen joutuu ajamaan myös kuuluisaa kultareitti Neljäysiä, josta on porattu suoraan kallioon useita kultakaivoksia.

Nyt jos joku vielä luulee, että Wexteen on Sari Alho, ostakoon silmälasit.



Tunnista Hollywoodin kadusta kuvattu nimmari, lähetä arvauksesi Pelit-lehden toimitukseen Wexteenille ja voit voittaa kirjapalkinnon.



Tsunamilta löytynyt peliohjelmoijan työpöytä sen jälkeen, kun se oli siivottu "kuvauskuntoon".

Viihdebisnes kasvaa rapakon takana kuin pullataikina, ja tietokonepelit ovat alan nopeimmin kasvava osa. Pelikonsoleista liki puolet myydään jo nyt koteihin, joissa ei ole lapsia. Ei siis ihme, että esimerkiksi elokuvastudiot tunkevat kiivaasti kakulle. LucasFilmin sisaryhtiö LucasArts X-Wingeineen ja Rebel Assaulteineen antanee parasta esimakua tulevasta. Tilanteesta kertoo myös se, että amerikkalaisten lehtien tv/video-sivuilla repostellaan nykyään myös tietokonepelejä.

Nykyinen pelibisnes on kuitenkin pelkkää näpertelyä ennusteisiin verrattuna. Edes jenkit eivät jaksa enää löhötä kasveina teeveen alttarin ääressä, oli kanavia miten paljon tahansa. Tekninen valmius television korvaamiseksi pelivisiolla on jo olemassa. Kuluttajat eivät vain ole vielä äkänneet, että heidän ei tarvitse olla mitään bittivirtuooseja tai pelifriikkejä singahtaakseen MUDin tai Air Warriorin linjoille.

Tarjouksia ja tuliaisia

Pelien ohella myös koneet käyvät Yhdysvalloissa kaupaksi. Kalifornian kuusikaistaisten moottoriteiden varsilla mainostetaan Pepsin ja rasvassa tiristettyjen kanapalojen ohella PC:n äänikortteja. Friscon lehtipisteissä voi valita kolmesta monisatasivuisesta ilmaislehdestä, jotka kustannetaan paikallisten tietokone- ja softakauppiaiden ilmoituksilla.

Piinkovasta kilpailusta huolimatta helposti kuskattava rautatavara kuten muistipiirit ja CD-ROM-asemat ovat Amerikoissa yhtä kalliita kuin Suomessa. CD-ROM-levyt kustantavat sen sijaan alle puolet Suomen hinnoista eli niitä kannattaa tilata tuliaisiksi.

Ilmaislehtien ilmoituksia ei muuten ole syytä niellä pureksimatta, sillä monen mainostajan myymälät ovat todella aneemisia. Kannattaa soittaa etukäteen ja kysyä, kuinka laaja "Länsirannikon laajin CD-ROM-valikoima" heillä todella on, ja missä myymälässä se on.

Suurimpia pettymyksiä olivat kuitenkin pelihallit, joiden tarjonta jäi Linnanmäen tasolle. Edes Disneylandin pelisali ei erottunut edukseen, semminkin kun Star Wars -aiheinen Star Tours oli rempassa maanjäristyksen aiheuttamien vaurioiden vuoksi. Lisäksi Universal Studios oli lopettanut legendaarisen Star Trek -ohjelmansa. Byäääääh! Myös paikalliset sarjakuvakaupat olivat yllättävän kehnoja. Helsingistä löytyy kaksikin putiikkia, joiden valikoima on kattavampi kuin yhdessäkään löytämässäni Friscon tai Losin kaupassa.

Piilaaksosta Sierra-vuorille

Pelisoftataloja on joka lähtöön. Vaikka ohjelmistobisnes on tunnetusti bisneksistä rennoimpia,

Satamanosturi avaruusaseena

Jos joskus olette ihmetelleet, miksi ihmeessä George Lucas on nostanut panssarivaunut Star Wars -leffoissa neljälle jalalle, piipahtakaa hänen kotikaupunkinsa San Franciscon satamassa. Ranta on täynnä jättiläisnostureita, jotka ovat niin korkeita, että niiden ohjaamojen katolla on varoitusvalot lentokoneita varten. Muutenkin nämä neljällä jalalla kiskojen varassa kulkevat goljatit ovat kuin pahimmasta teknopainajaisesta, etenkin öisin, kun ohjaamo ja muut rakenteet on valaistu.

ja pelisoftabisnes vielä erikseen, Piilaakson ytimessä sijaitseva **Strategic Simulations Inc.** on aivan eri maata kuin Sierra Nevada -vuorilla piileksivä **Sierra On-Line**. Siinä missä Piilaaksossa ei ole edes jalkakäytäviä (koska kaikki liikkuvat autolla), Sierran piha on täynnä vuoristofillareita.

Jalan liikkuminen on Silicon Valleyssä tosiaan mahdotonta. Jo ajatus, että olisin tallustanut kilometrin lähimmälle julkisen liikenteen seisakkeelle aiheutti SSI:ssä hermokrampin, eivätkä he laskeneet minua ulos ovesta ennen kuin sen edessä seisoi taksi. Kulutin odotusajan kertomalla, miten lapsilla on Suomessa tapana hiihtää kouluun kesät talvet. Friscon keskustasta löytyy myös yksityisiä jalkakäytäviä eli jos naama ei miellytä jalkakäytävän omistajaa, sillä kävéleminen voidaan kieltää. Näin esimerkiksi pankit estävät kodittomia juurtumasta porttikonkeihinsa.

Ei sillä, etteikö SSI:n väki erottuisi Piilaakson liituraita-aavikolta. Olin tullut hyvissä ajoin ennen sovittua aikaa Sunnyvaleen, SSI:n pääkonttorin läheisyyteen ja tapoin aikaa paikallisessa MacDonaldsissa bongaten lähettyville laskeutuvia US Navyn koneita. Asiakaskunta oli poikkeuksetta sonnustaunut eurooppalaisiin design-pukuihin, kunnes sisään astui räjähtäneisiin farkkuihin ja rispaantuneeseen D&D-paitaan pukeutunut olio. Tutustuin häneen lähemmin pari tuntia myöhemmin, kun minulle esiteltiin SSI:n projekteihin osallistuvia ohjelmoijia.

Kiemuraisilla vuoristoteillä vietettyä päivää myöhemmin edessäni istui vastaavasti Sierran naapurin *), **Tsunamin** kansainvälisistä suhteista vastaava tiedotuspomo **John Jarrett** sortseissa ja teepaidassa tentaten minulta VL Pyörremyrskyn huippunopeutta. Muodollisuus oli vierailusta kaukana, joskin koko henkilökunta oli ollut edellisen yön töissä testaamassa Ringworld kakkosta, ja iso osa väestä vietti kotona rokulipäivää. Mutta kuten Sierran lehdistöpomo **Bill Lynn** totesi ihmetellessäni putiikin syrjäistä sijaintia: "Meille hakee töihin niin paljon Losin ja Friscon hullunmyllyyn kyllästyneitä ohjelmoijia, ettei meidän ole koskaan tarvinnut aktiivisesti etsiä henkilökuntaa."

*) Jup, molemmat sijaitsevat samassa kyläpahasessa keskellä ei mitään.

Minne hän meni? Pois. Mitä hän teki? Kaikkea.



Englantilainen 2000AD-lehti on tuonut maailmaan monia muitakin sarjakuvatuksia kuin **Judge Dreddin**. Useimmat 2000AD:n kuvasarjat ovat kuitenkin olleet Dreddin ja **Nemesiksen** tavoin toimintapainotteisia. **Halo Jones** on tässä suhteessa kuitenkin miellyttävä poikkeus.

Halo Jones eroaa tavanomaisista sarjakuvasankareista siinä, että hän on nimenomaan kuka tahansa. Hänessä ei ole mitään erikoista – ei supervoimia, ei mutaatioita, ei ylivertaisia älynlahjoja – vain halu päästä pois, murtaa omat ja maailman rajat. Mutta miksi Mooren ja Gibsonin kaltaiset tekijät vaivautuvat piirtämään näin tylsästä naisesta peräti kolmen älppärin mittaisen tarinan?

Juuri siksi. Sarjakuvien massa on juuri siksi niin tylsää, että sankarit ovat niin ylivertaisia ympäristöönsä nähden. Siksi heidän riesakseen on luotava myös superroistoja, eikä tarina millään tavoin kosketa lukijaa.

Vaikka Halo Jones elää 4900-luvulla, hänen maailmansa on tuttu. Mihin ihmisluonto muuttuisi. Työttömiä vain on vähän enemmän kuin ennen. Siirtolaisia on aina liikaa. **Kauniita ja Rohkeita** voi katsoa ja kuunnella ja kosketella ympäri vuorokauden. Ja avain ulos tästä kaikesta on sama kuin aina: oma tahto. Helpolla neiti Jones ei kuitenkaan selviä, vaan hän joutuu kulkemaan pitkän tien, aina avaruuden Vietnamin, Tarantulan sodan kautta.

Vaikka Jalavaa onkin kiitettävä Halo Jonesin kaltaisen epävarman myyjän suomentamisesta, heille on annettava myös moitteita. Heiskasen suomennokseen on jäänyt muutamia "Magellaanisen pilven" kaltaisia kökköjä, jotka toimittajan olisi pitänyt korjata. Myös painoa olisi pitänyt pitää silmällä.

Kaikki mitä omistan on murskana: ystäväni, unelmani, pyrkimykseni. Elämäni sirpaleet lojuvat täällä kaikkialla ympärilläni. Tänä aamuna istuin murskan keskellä... ja söin elämäni parhaan aterian.

Halo Jones, Kustannus Oy Jalava
Teksti: Alan Moore, Kuvat: Ian Gibson,
Suomennos: Jukka Heiskanen,
Tekstaus: Reima Mäkinen.

PELIT ★posti

Postiruuhka on melkoinen, toukokuussahan ei ilmestynyt lehteä, joten yritetään purkaa sitä nyt. Moni kirjoittaja pyytää kannanottoja muilta lukijoilta, kertokaa omat mielipiteenne.

Pitkät tekstit ottaisin mielelläni levykkeellä ascii-muodossa, säästän sormiparkojani. Ja postia lisää osoitteella

Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

P.S. Olkaahan tarkkoja postinumeron kanssa, jostain syystä se oli useassa kirjeessä väärin, ja silloin kuori saattaa seikkailla ympäri Helsinkiä ja myöhästyä seuraavasta lehdestä.

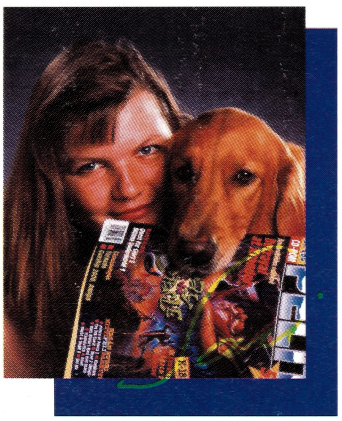
Dynaaminen kampanjamoodi

Marisen Nirville ja Laaksoselle asiasta dynaaminen kampanjamoodi. Arvostelitte pelit Aces of the Pacific ja Aces over Europe. Tiedoksi teille, että olette täysiä myllysikoja, jos todella kaipaatte kampanjamoodia, jossa pelaajan hoitamat tehtävät ratkaisevat sodan. Eipä tainneet saksalaislentäjien pudotusluvut auttaa sodankulussa, kun esimerkiksi Erich Hartmann saavutti 352 ilmavoittoa ja kymmenet muut lentäjät 150–250 ilmavoittoa. Näitä pilotteja eivät liittoutuneiden lentäjät olisi ansainneet edes katsoa, kun verrataan pudotuslukuja. Muuten koko toimitus tekee upeaa työtä, jatkakaa samaan malliin.

Teini-ikäinen mutantti kannibaali pietu

Tyttöjä 24 kappaletta

Pelit-lehdessä 3/94 pyysimme tyttölukijoitamme lähettämään kortin, jossa tytöt kertoisivat mielipelinsä. Pelaavia tyttöjä lienee vähän, sillä vain 24 tyttöstä muisti meitä. Yllätyspalkinnot arvoimme seuraaville: **Hanna Pekkanen, Rantakylä ja Noora Hoisko, Hoisko.** Kiitoksia kaikille muille, pelailkaa edelleen!



No eivät ratkaisseet. Mutta nyt puhumme lentosimulaattoreista tietokonepeleinä, joihin kampanjamoodi antaa saman säväyksen kuin turkinpippurit kebabeihin. –nn

Johdoista

Pelit 1/94:ssa sanoi Wexteen, että PC täytyy kytkeä suojamaadoitettuun pistokerasiaan. Onko suojamaadoitettu jatkojohto sama asia?

Ostoa harkitseva

On, jos tämä jatkojohto on puolestaan törkätty maadoitettuun pistorasiaan, ei päinvastoin. –Wexteen

486/33MHz ei ole liikaa

Keskustelu postipalstalla on käymässä kuivaksi, koska olette lopettaneet tietyntyyppisten kirjeiden julkaisun. On tietysti selvää, ettei ole järkeä julkaista kirjeitä, jotka vain toitottavat "Amiga on paska", mutta jos jollain on rakentavaa kerrottavaa esimerkiksi konesodasta, ei kirjettä saisi automaattisesti hylätä.

Pelien laitteistovaatimuksista: 486/33MHz ei ole liikaa, sillä nykyään yhä useampi ostaa tämän teholuokan laitteita (itselläni on 486/50DX). Esimerkiksi viime vuonna KAIKISTA myydyistä mikrotietokoneista noin 80 % oli 486:sia. 386-koneita ei myyty juuri yhtään. Nämä tiedot käyvät ilmi Market Vision MikroPC:lle tekemästä tutkimuksesta. Saman tutkimuksen mukaan 90,9 % kaikista mikroista (joita on yhteensä noin 840 000) on PC-yhteensopivia.

Lopuista 9,1 prosentista ison kakun haukkaavat Mac ja Amiga. Tutkimuksessa ei ilmeisesti ole mukana käytöstä poistetut ja nurkissa pölyyntyvät mikrot kuten C64 monessa kodissa.

Ihmisten olisi myös hyvä muistaa, että suurimman osan tietokoneen hinnasta muodostavat monitori ja kiintolevy, ei prosessori. Nykyään 486-luokan prosessorit maksavat saman minkä 386-luokan prosessorit muutama vuosi sitten. 486/33-emolevyn saa nykyään alle 2000 markalla. Ja on vieläpä varaa mistä valita (Intel, AMD, Cyrix).

Kysyitte alkuperäisistä peleistä. Itselläni on 12 alkuperäistä ohjelmaa/ohjelmakokoelmaa PC:lle. Suurin osa näistä on CD:llä. Vanhin alkuperäinen pelini PC:lle on Their Finest Hour. Alkuperäisten ohjelmien kokoelmani kasvaa aina silloin tällöin hyvällä CD-levyllä. Olen elävä esimerkki siitä, että CD-ROM-pelien tekeminen on kannattava business pelien tekijöille, sillä ennen CD-ROMia lähinnä vain kopioin!

Dempsey

Emme hyllytä suinkaan automaattisesti, vaan ihan omin käsin. Vakavasti puhuen: asiallisia kirjeitä "konesodasta" ei toimitukseen asti saavu, jäänevät pöytälaatikkoon.

Toimiiko?

Lehdessä 1/93 Star Control 2:n arvostelussa luki kohdassa äänet: Sound Blaster (Pro). Tarkoittaako se esimerkiksi, että Sound Blaster 16 ASP ei toimisi?

Starcon 2 -fani

Ei tarkoita.

CD-ROMista

CD-ROM tulee rytinällä peliareenalle tuoden mukanaan monia hyötyjä, muttei haitoiltakaan totaalisesti vältytä. Katseltuani lehdistä kuvia CD-pelien digitoiduista grafiikoista olen tullut siihen tulokseen, että esimerkiksi simujen välikuvissa ne ovat ihan ok, mutta kokonaan videolta digitoidulla grafiikalla toteutetut seikkailupelit ovat vaikuttaneet melko luotaansatyöntäviltä.

TV:stä näkee päivittäin poliisisarjoja ja B-tason leffoja, en kaipaa niitä enää monitorilleni. Kuvien laatu on kuitenkin tv-kuvaa huonompi ja liike hitaampaa. Enkä minä halua ohjata näyttelijää vaan pelihahmoa! Kuvitelkaapa vaikka LucasArtsin viimeisimpiä seikkailupelejä realistisilla grafiikoilla. Toivottavasti kehitys ei koskaan mene siihen asti, että näyttelijät sonnustautuvat koiraksi ja jänikseksi ja tekevät yli-inhimillisiä asioita. Sijansa se on sarjakuvallakin.

Kaikkien keskustellessa siitä, tekevätkö Doomin kaltaiset väkivallan ylistyslaulut pelaajista aggressiivisia psykopaatteja, haluaisin esittää veilä yhden näkökulman. Pahimmat raivokahtauksieni olen nimittäin saanut Goal!:ia ja WG Hockey 3:sta pelaillessa. Ovatko todelliset vaarat aivan toisentyyppisissä pelissä, vai otanko minä ne vain turhan tosissani?

Crystal Clear

Taidatpa ottaa turhan tosissasi, mutta lieneekö se nyt niin vakavaa?

Pelaajan lehtiopas

■ Lajin nimi: Pelit (Computersus Gamesus)
■ Tuntomerkit: korkeus 27,3, leveys 21 cm. Upea logo, värikäs kansi ja sisällöltään erittäin selkeä. Tunnistaa parhaiten ympärillä kuolaavista lukijoista, jotka huutavat: lisää, lisää! Ulkoasultaan asiallisen hillitty, mutta samalla räikeän kirjava.
■ Levinneisyys: levinnyt koko Suomeen, noin 20 000 kappaletta. Tavoittaa parhaiten hyvin varustetuista kaupoista sekä lehtikioskeista.
■ Muutto: muuttaa kotipaikkakunnaltaan Helsingistä koko Suomeen kahdeksan kertaa vuodessa.
■ Muninta: munii 8 kertaa vuodessa runsaasti uutisia, peliarvosteluja, ratkaisuja.
■ Ääntely: fläp, fläp, fläp.
Hyvää jatkoa Pelit-lehdelle!

Joonas Linkola

Kiitos Joonas, toivomme että kohta "levinneisyys" entisestään leviäisi.

Ehdotuksia

Lyhentelettekö tai muotoiletteko kirjeitä? Ilmestyykö pelejä enemmän kuin lehdessä arvostellaan? Mikä estää julisteen julkaisemisen? Saako MikroBitin halvemmalla, jos tilaa jo Pelit-lehteä? Wallu saisi piirtää enemmän.

Paha Piraatti

Kyllä lyhennämme ja muotoilemme kirjeitä, asia pysyy samana. Pelejä ilmestyy enemmän. Juliste saattaa jälleen joskus putkahtaa mukaan. MikroBittiä ei saa halvemmalla, vaikka tilaa Pelit-lehteä. Wallu saisi meidänkin mielestä piirustella enemmän, yritetään ehdottaa jälleen. (Pienenä vinkkinä kerrottakoon, että on olemassa Punaniskaniminen lehti, joka suorastaan pursuaa piirroksiani. –Wallu)

Amiga-asiaa

Toivon, että uskaltaisitte vihdoinkin tunnustaa, että vihaatte kaikkia koneita, joissa lukee C=.

Ville L.

Höpöhöpö. Miksi vihaisimme?

Roland-tuki takaisin

Te kaikki, jotka närkästyitte uutisesta, että Origin siirtyy tukemaan vain General Midiä ja dumppaa Rolandin... nouskaa vastaan! Jos meitä on iso joukko, jotka vastustavat tätä päätöstä, Origin voi ehkä perua sen. Joten kirjeet (englanniksi) menemään osoitteella Electronic Arts Ltd, 90 Heron Drive, Langley, Berkshire SL3 8XP, United Kingdom. Attention: Customer Service.

Jarmo Pimperi

Amiga-lehti

Jusa kyseli Pelit 2/94:ssa Amiga-lehteä. Suomessa on ainakin yksi suomenkielinen, SAKU eli Suomen Amiga Käyttäjien Unioni, joka ilmestyy levykkeellä, paperilla ja hypertekstimuododssa. Lehti (disketillä) on PD:tä, joten sitä saa kopioida. Lehden voi tilata osoitteesta Mika Välitalo, Valtatie 5, 99100 Kittilä.

Saku-reader

Pelit huononevat

Ensiksi kiittäisin erittäin hienosta lehdestä, joka on alansa paras lukuun ottamatta jo vainaata ACEa. Ja sitten varsinaiseen asiaan. Olenko aivan väärässä jos sanon, että pelien taso on huomattavasti huonontunut? Kun vertaa vanhoja ja uusia Sierran pelejä niin uusissa on hieno grafiikka mutta muuta hienoa niistä ei sitten löydykään, musiikkikin on kaameeta. Kaikki vanhat Sierrat tuli taottua puhki mutta näitä uusia ei jaksa pelata kun pari päivää. Ne ovat liian helppoja (Larry 6) tai liian vaikeita (Police Quest 4) tai muuten vain tylsiä (Quest for Glory 4). Tänä vuonna on Sierralta ilmestynyt vain yksi hyvä peli: Gabriel Knight.

Sama pätee Originin peleihin, joista vanhat Ultimat ja Wing Commander I & II olivat hyviä. Nämä uudet Strike Commander, Privateer, Underworldit, JA ETENKIN UUDET ULTIMAT ovat tahmaavia ja muutenkin huonoja, paitsi ulkomuodoltaan. Ja kaiken huippu on se kun paikallisessa tietokoneliikkeessä kokeilin CD-ROM-peliä Iron Helix ja voih! jos PC-pelit menevät tähän niin julmat konsolit saavat yhden Trekkien sielun lisää.

Tähtilaivaston kapteeni von Soininen

Et ole väärässä, kyseessähän on sinun mielipiteesi. Ottakaahan kantaa, lukijat.

Korjauksia

Väitätte, että Privateerissa olisi alus nimeltä Hunter. Ei ole, ainakin omassani se on Centurion. Lisäksi puhuitte bugista tavarankuljetustehtävässä. Ohjekirjassa mainitaan asiasta, kyseessä ei siis ole mikään bugi, vaan ennalta suunniteltu juttu.

X-Wing kehuttiin kattoon, mutta Privateer haukuttiin lyttyyn. Omistan kummatkin pelit. Haukuitte Privateeria vihollisten "wilhemtellmaisista" kyvyistä. X-Wingin vaikeustasosta ette valitelleet samoissa määrin, vaikka siinä viholliset ovat kovempia kuin itse Hän. Sanoitte, että Privateer tuntuu Wing Commandereihin verrattuna alkeelliselta. Eihän niitä voi edes verrata: ne koskevat eri asioita!

Tämä oli vain jäävuoren huippu. Lehdessä on tosiaankin parantamisen varaa. Ei ihme, että teille tulee valituksia yhtenään. Uusikaa ulkoasu ja nopeasti. Ja mitä oli tämä "Vain Trekkieille" tarkoitettu kilpailu? Olen Star Trekin vastustaja, ja tämä viimeisin typeryytenne oli selvä sodanjulistus!

Yades.plt

Ei meille nyt niin kauheasti valituksia tule, ja sitäpaitsi me haluamme valituksia, koska niissä on usein erittäin hyviä parannusehdotuksia. Kaikkia ei voi kuitenkaan miellyttää. "Vain Trekkieille" tarkoitti sitä, että kysymykset olivat hiivatin vaikeita ei-trekkieille. –sa

Jos rekka matkalla Rovaniemelle pysähtyy Tampereella kahville ja huomaa Rovaniemellä, että lasti on jäänyt matkalle, yksi lysti vaikka se olisikin suunniteltu juttu. Saimme muuten sellaisen Privateerin, jossa oli ranskalaiset manuskat, mikä aiheutti tiettyjä ongelmia.

Vaikka X-Wingin viholliset olivatkin kovempia, X-Wingissä sentään oma alus lensi kunnolla. Privateerilla ja Wing Commanderilla ei loppujen lopuksi kovin suurta eroa ole, koska Privateerin pääasia on tappelu. Sinä et ole ainoa joka pitää Privateerista, me emme ole ainoita, joista Privateer on varsin köyhä. –nn

Mister Hannu "psykologi, Underworld-fani" Soroselle!

Olipa hauska lukea Pelit-lehti 3/94 ja todeta, että "järkevät ihmisetkin" pelaavat innokkaasti. Juttusi oli muutenkin mielenkiintoinen, mutta muutama kohta sai sappeni kiehumaan.

Kerrottakoon heti aluksi, että en kuulu siihen ihmisryhmään, joka pitää psykologeja yhtä hulluina kuin heidän potilaitaan. Päin vastoin, arvostan erittäin paljon työtänne.

Allekirjoitat varmaan väitteen, että "älykkäiden ihmisten" kesken pitääkin syntyä väittelyä asioista, joista ollaan eri meiltä. Totesit, että psykologia perustuu tarkkoihin tutkimustuloksiin eikä mielivaltaisiin päätelmiin ja maalaisjärkeen. Muistaakseni luin jostain, että psykologian perusasioita on lapsen kehittyminen ainutlaatuisena yksilönä. Lainaan nyt Sinua: "Nirvi kuuluu pelaajien vähemmistöön ollessaan vanhempi, arvostelukykyisempi ja koulutetumpi kuin keskimääräinen Pelit-lehden lukija tai pelien suurkuluttaja. Lapsi ei kykene arvioimaan pelejä samoilla tavalla kuin Nirvi. Lapsi kokee ne eri pohjalta, todellisimpina." Pelaajan arvostelukykyä ei suinkaan ratkaise parran pituus, (anteeksi, Nirvi) eikä se, miten kauan on istunut koulun (kovalla) penkillä. Ihminen on mieleltään yksilö, ei samaa massaa samanikäisten kanssa. On myöskin todistettu, että liika vanhempien ohjaus tukahduttaa luovuuden ja päätöksentekokyvyn.

Tunnut myös luottavan herra Nirvin arvostelukykyyn rajattomasti ainakin pelien suhteen. Kuitenkin Nirvinkin mieli on hyvin ailahtelevainen: Lainaan nyt Syndicaten arvostelua, 5/93: ..."ja mies vaipuu huutaen polvilleen. Jihuu, huutaisin, jos nauttisin tästä sairaasta viihteestä". Doomin 1.2 (2/94) arvostelussa meno oli kuitenkin toinen: "Vade retro, satanas!" Teepä muuten joskus ihan huviksesi analyysi Jay Wilburista vaikkapa Doomin perusteella. Jokainen tietysti ajattelee, että eihän noin leppoisa mies voi vaarallinen olla, mutta jos noin sairaan pelin tekee, täytyy ainakin alitajunnassaan elää pelin maailmassa. Oletko samaa mieltä?

Väkivallassakin on eroja, jopa tietokoneen kuvaruudulla. Vai onko Betrayal at Krondorin miekkataistelut sama asia kuin moottorisahalla sahaaminen? Kerropa minkä ikäinen on vielä mielestäsi lapsi? 18? 15? Itse olen 13-vuotias, mutta puhun silti ihan samaa kieltä parhaimpien tietokoneasiantuntijoiden kanssa? Tai siis ainakin ymmärrän heidän kirjoittamansa tekstin. Kaverini, joka on minua vuotta nuorempi ymmärtää täysin samat asiat ja kun tapaamme, vaihdamme kuulumiset niin peleistä kuin ohjelmistoista, tietokoneiden kehityksestä ja erilaisista alan kuulumisista. Ja jos nyt jatkan vielä, 7- ja 9-vuotiaat pikkuveljeni osaavat sujuvasti MS-DOS- ja Windows-käyttöjärjestelmät silti tuntematta mitään kiinnostusta tietokoneisiin.

Jos kirjoitat kirjeestäni, siis paikkailet psykologista tietämystäni, niin jätäthän latinankieliset termit ja alan hienoudet pois. Kirjoitelkaa toki muutkin lukijat. Pelit-Postissa tavataan.

Tuomas Tikkanen, 13 vuotta

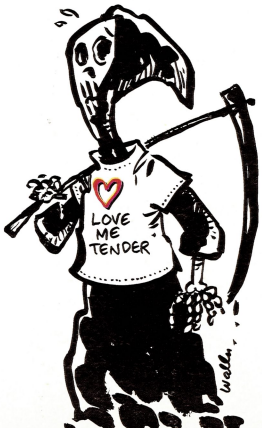
Moraaliset paheet

Minua ärsyttää suunnattomasti lehden ihannoiva asenne moraalisia paheita kohtaan, kuten väkivaltaa ja demoneja. Lehden lukijoihin kuuluu ikäjakaumatutkimuksen perusteella harvinaisen monta alaikäistä, jotka innolla ahmivat suunnilleen jokaisen kirjoittamanne sanan. Pelit-lehdellä on lukijoittensa piirissä arvaamattoman suuri vaikutusvalta asenteisiin ja peleihin, joita lukijat pelaavat. Tällaisen aseman käyttö on erittäin vastuullista, joten olisi syytä tarkistaa omien asenteiden asiallisuus.

Nnirvi kyseli palstallaan, miksi pehmeät arvot eivät kiinnosta kansalaisia. Se, mikä kiinnostaa ei ole sama kuin hyvä, kasvattava ja turvallinen valinta. Ei, vaikka kuinka olisi aikuinen ja asenteiltaan kypsä. En usko Nirvin kasvattavaan vaikutukseen, kun hän ei itse ole kaikessa täysi-ikäisyydessään asenteiltaan kypsä, eikä pysty kannustamaan alaikäistä lukijakuntaa kohti positiivisempia asioita. Mikäli todella NAUTTII väkivallasta ja kuolemasta missään muodossa, on syytä huolestua. Nirvi antaa myös ymmärtää, että on parempi purkaa aggressionsa tietokonepeleissä kuin mennä käytävään ja potkia pari koukkuselkää hissikuiluun. Sitä en kiistä, mutta luulisi tyhmemmänkin tajuavan ilman tutkimuksia, että jatkuva aggressioiden purkaminen ei suinkaan vähennä väkivaltaisuutta, vaan lisää sitä.

Myönnän olevani sen verran kristillinen, että minua arveluttaa kaikenlainen demonien ja riivaajien kanssa leikkiminen.

Olen myöskin melko pessimistinen sen suhteen, että ikäraja poistaisi ongelmat ja sen jälkeen voisi hyvällä omalla tunnolla tehdä niin pöyristyttäviä



PELIT PELIT PELIT

ANTAA TULLA, VALMIINA OLLAAN!

☐ Tilaan **PELIT-lehden** edullisena kestotilauksena, 12 kuukautta vain **198 mk**. 4K02

☐ Tilaan **MikroBITIN** edullisena kestotilauksena, 12 kuukautta vain **228 mk** 4K04

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n jaksoissa kulloinkin voimassaolevaan hintaan. Voin halutessani keskeyttää tilaukseni ilmoittamalla siitä asiakaspalveluun.

☐ Tilaan **PELIT-lehden** 12 kuukauden määräaikaistilauksena **208 mk**. 4K03

Nimi

Osoite

Postinro ja -toimipaikka

Puhelin

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680

Helsinki Media
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
PL 34
Vastauslähetys
Sopimus 01620/50
01003 Vantaa 300

PELIT-lehti 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)
❒ 61327 Amigan pelintekijän opas + levyke 150 mk
❒ 61325 PC:n käytön perusteet 125 mk
❒ 61324 Bittinikkarin käsikirja 155 mk
❒ 61329 PC Pintaa syvemmältä 155 mk 4C02

Kirjojen ja listausten lähetyskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat.

❒ 64701 **Pelit-lehden säilytyskansio 36 mk, ____ kpl.** 4C01

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

Helsinki Media
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
Vastauslähetys
Sopimus 01620/43
01003 Vantaa 300

PELIT-lehti maksaa postimaksun

pelejä kuin itse haluaa. Pelit leviävät aina alaikäisten käsiin, jos ei muuten niin kopioimalla. Doomin ensimmäinen episodikin levitettiin sharewarena. Tuskin kukaan tekisi pelejä, ellei suurin pelaajien ryhmä, alaikäiset, saisi pelata niitä.

Minäkin olen huomannut, ettei kyseisiä pelejä ole pakko pelata. Mutta haluan vaikuttaa pelien kehitykseen ja erityisesti Nirviin.

Ajatelkaa

Väkivalta tehokeinona peleissä on vähän sama asia kuin väkivalta elokuvissa: joihinkin se kuuluu, joissakin se on vain halpaa rahastusta. Pidän tavattomasti HYVISTÄ kauhuelokuvista, sen sijaan jotkut Friday The 13th -sarjat, Nekromantikit et ceterat ovat pelkästään pitkäveteisiä. Doomissa ja Space Hulkissa väkivaltaa käytetään hyvin.

Demonit ovat aina muuten altavastaajan asemassa... –nn

Pelin vaatiman konfliktin esittäminen ilman väkivaltaa on usein vaikeaa, tai sitten tuloksena on The Last Action Hero -elokuvan kaltainen vetistys, jossa räiskinnästä loogisesti seuraavat ruumiit peitetään räjähdysten ja tehosteiden taa. Pelien väkivallan viehätys onkin usein siinä, että pelissä pelaaja pystyy tekemään itseään uhkaaville asioille jotain – samanaikaisesti kun todellisuus on paljon karumpi. Tai sitten meidän on tartuttava rynnäkkökivääriin. –Wexteen

Tarkemmat konevaatimukset

Arvosteluissa pitäisi olla tarkemmat konevaatimukset. Elite 2 -pelissä ei mainittu konevaatimuksia, mutta se ei toimi 386SX/16 MHz:n koneessani, jossa on vain 1 Mt keskusmuistia.

Sierra-hullu

Yritämme tarkentaa. Syy pelin toimimattomuuteen voi olla sekin, että koneessasi on liian vähän vapaata perusmuistia, esimerkiksi.

Ostajalle ja tuntemattomalle

Kiva tietää että kohtalotovereita/virkaveljiä/rehellisiä ihmisiä vielä on. Itse en ole kopioinut ikikuunapäivänä. Omistan 22 alkuperäistä peliä Amigalle ja kuusnepalle niitä on kymmeniä. Sarille tiedoksi: vanhin minulla oleva Amiga-peli on vuodelta 1986 oleva Fireblaster. Pistääkö joku paremmaksi?

Herra ????

Kiitos, hauskasta nimimerkistäsi en kyllä saanut aikaan mitään: Macista ei löytynyt sellaisia erikoismerkkejä! Saat papukaijamerkin ja 9 pistettä.

Sillisalaatti

Äänikorttivertailussa sanottiin seuraavasti: on syytä harkita Gravista peruskortilla täydennettynä. Kuitenkin Graviksen ohjekirjoissa lukee laatikossa: erittäin tärkeää, että samassa koneessa ei saa olla Gravista ja muuta äänikorttia kiinni samaan aikaan. Muutenkin Gravis lyötiin lyttyyn. Onneksi kuitenkin ostin sen, ja olen ollut erittäin tyytyväinen.

Hankkikaa lisää linjoja purkkiin. Lisätkää myös lehden ilmestymiskertoja ja nostakaa kestotilauksen hintaa.

Saatte kuulla lisää

Linjoja on jo lisätty yksi kappale, sen täytyy riittää toistaiseksi.

Wexteenin konesuositukset

Luin Wexteenin palstaa lehdestä 3/94 ja meinasin lentää tuoliltani. Olen nimittäin aikonut ostaa PC 486:n pääasiallisesti pelikoneeksi. Kannattaako siis sitä ostaa, jos kaikki vähänkin raa'alta kalskahtava peli päätyy roskiin? Tarttis tehdä jotain.

Söpöpelien vihaaja

Pahalta näyttää, mutta jäähän jäljelle Bubble Bobble ja Barbie. Mutta ei, vakavasti sanottuna uusimmatkin pelien ikärajat sisältävät myös mahdollisuuden K-18-pelien tekemiseen. Ongelmana on vain se, että tällöin ohjelmoijat sulkevat ison osan potentiaalisista ostajista asiakaskuntansa ulkopuolelle. Onko heillä tähän varaa, semminkin kun ilmeisesti K-18-peleihinkin on tulossa tiettyjä rajoituksia? –Wexteen

Ratkaisut pois

Minua harmittaa, että julkaisette pelien ratkaisut useimmiten heti arvostelun jälkeen, saisitte hävetä. Olen samaa mieltä parin kirjoittajan kanssa siitä, että ratkaisut edistävät piratismia. Kuinka moni pelinsä kaupasta ostanut muka haluaa mennä pelin läpi yhdessä päivässä läpimeno-ohjeilla? Paljon järkevämpää olisi, että julkaisisitte vinkkejä vain pelien kiperimpiin khtiin. Ottakaa nyt muutkin tähän asiaan kantaa.

Jouni Pihlainen

Odotamme vähintään puoli vuotta pelin ilmestymisestä, ennen kuin julkaisemme ratkaisun. Kiperät paikat ovat eri pelaajille erilaisia: siksi kaikille ei löydy apua vinkeistä, ja jälleen soivat toimituksen puhelimet ja PelitSeis ruuhkaantuu. Kerrattakoon vielä, että puhelimitse emme ehdi neuvoja antamaan, ainoat avun lähteet ovat purkki ja PelitSeis.

Tytöt ja pelit

En näe mitään väärää siinä, että tytöt harrastavat tietokoneita. Jotkut luulevat tyttöjen olevan liian tyhmiä osatakseen käyttää tietokonetta: ja vain siksi, että he ovat tyttöjä! Itse olen täsmälleen päinvastaista mieltä: tietokoneilevat tytöt kuuluvat nykypäivään kuin Nirvi Pelit-lehteen.

Kyöpelit alkaa vihdoinkin päästä asiaan.

Demonimetsuri

To Talasmaa with Love

Jo henkilökohtaista pahastusta lähentelee Talasmaan arvostelu pelistä War in Russia.

Kyseisen artikkelin alku sisältää yleistä kuvausta, missä ei ole suuremmin vikaa, paitsi ettei siinä ollut mitään uutta. Mutta mitä syvempää merkitystä on väliotsikolla "pitäkää Stalingrad"? Artikkelin lopussa Talasmaan omat mielipiteet sen sijaan särähtävät korvaani ja pahasti. Viimeisen otsikkonsa alla hän esittää näkökohtia, joita en mitenkään voi hyväksyä.

Omat aksioomani strategiapeleistä yleensä ovat varsin konservatiivisia, mutta se ovat pysyneet samoina siitä asti kun aloitin strategiapelaamisen.

WIRiä on tuskin tehty ihmisille, jotka ehkä luulevat olevansa kiinnostuneita strategiapeleistä. Se on tehty niille, jotka tietävät mitä haluavat.

Missä mielessä WIRin grafiikka on "rupista" kökkögrafiikkaa? Kartta on selkeä, eri maastotyypit erottuvat toisistaan, samoin joet, kaupungit, rautatiet ja yksiköt. Yksinkertaiset ja pienet ikkunat, jotka ovat mielestäni turhia, antavat yleiskuvan taistelevien joukkojen voimasuhteista.

WIRissä on kaikki tarpeelliset ääniefektit, joita se tarvitsee. Olisi todella mielenkiintoista kuulla, minkälaisia ääniefektejä Talasmaa peliin kaipaa. Suorastaan vaadin arvostelijalta perusteltua näkemystä esittämiensä mielipiteiden tukemiseksi.

Strategiapelaajille suunnattu strategiapeli olisi arvosteltava strategiapelaajille suunnattuna strategiapelinä, eikä minään muuna.

Jani Hurskainen

"Pitäkää Stalingrad" oli Hitlerin käsky Pauluksen kuudennelle armeijalle. WIRin grafiikka on rupista kökkögrafiikkaa siinä mielessä, että se on rupista kökkögrafiikkaa. Tämä on mielipiteeni ja sillä sikari.

Minullakin perusperiaatteet strategiapeleistä ovat pysyneet kutakuinkin samana siitä saakka, kun aloitin pelaamisen. Maailma ei vaan ole pysynyt paikallaan ja jos muissa peleissä jaksetaan hieroa käyttöliittymiä ja grafiikoita itse strategian lisäksi niin kyllä Grigsbykin saisi istua takaisin koodipenkin ääreen. Mielestäni ei haittaa, jos strategiapelienkin käyttöliittymiin ja grafiikoihin panostetaan. Äänien puutetta en sinänsä moiti – eiväthän ne strategiapeleissä yleensä olekaan tärkeitä. Sen sijaan ihmettelin sitä, kun ohjelma kyselee kortteja, jos se ei niitä ihmeemmin hyödynnä. – TJ

Ikärajoista

Toimitus suosii piratismia, koska suositte pelien ikärajoja. Älkää ihmeessä kirjoittako peliarvosteluihin "ei sovi perheen pienimmille", minultakin meinasi Doom pakkopoistua. Älkää enää päästäkö Ossia lähellekään lapsille tarkoitettuja pelejä. Väitit Putt Puttin arvostelussa, että peli sopii 1–4-luokkalaisille. Pikkuveljeni, joka on 7 vuotta, pelasi sen läpi kymmenessä minuutissa. Ossi aliarvioi 7–12-vuotiaita tietokoneen käyttäjiä.

Nimimerkki

Täytyy sanoa, että pikkuveljesi on melkoinen velho. Oma tuolloin 8-vuotias pikkusiskoni joutui kamppailemaan vähän enemmän Putt Puttin kanssa. –Om

Miten niin suosimme pelien ikärajoja? Mehän vain uutisoimme, että sellaiset ovat tulossa. Eikä Doom todellakaan sovi perheen pienimmille. –tl

Tietoa Doomista

Onko Doomin suunnittelusta vastannut Sandy Petersen peräti sama henkilö, joka on ollut mukana Runequest-lautaroolipelin ja lisäosien tekemisessä?

Luther Arkwright

Hmmmm, tämä tuli niin äkkiä, mutta yritän ottaa asiasta selvää. Asiasta jotain tietävät lukijat saavat myös ottaa yhteyttä. –Wexteen

Video Pelit-lehdestä

Missä viipyy Pelit-video "Päivä pelimiesten (naisten) maailmasta?" Voiko toimitukselta saada nimmarit? Nirvi saisi kirjoittaa enemmän trekkie-asiaa. Miksei suomalaisten pikkutekijöiden peleistä voisi olla tilannetiedotuksia ja tilausosoitteita?

Megatrekkie by C64

Siksi, että sellainen video olisi pirun tylsää katsottavaa. Vai olisiko sinusta muka mielenkiintoista katsella 8 tuntia, kuinka me istumme monitorin ääressä ja kirjoitamme? Arvostelut teemme näet vasta kun päivä on jo ohi...

Toimitukseen satelee nimmaripyyntöjä tasaiseen tahtiin. Fanklubia ei vielä ole perustettu, joten vaikeaa on niitä saada. Sitä paitsi, eikö nimmarien idea ole se, että on itse henkilökohtaisesti idolinsa tavannut? Eihän sillä muuten ole mitään arvoa...

Mitä ovat pikkutekijät? Ja missä ne luuraavat? –tl

TEX SPEX

Kirjeitä PC:n perusmuistin kanssa taistelevilta näyttää tulevan runsaasti: kannattaa joko tehdä config.sys-tiedostoon useita käynnistysvaihtoehtoja tai hankkia tehokas muistinoptimointiohjelma (esim. Qemm). 2 Mt:n muistilla varustettuun koneeseen saa optimitilanteessa jatkettua EMS-muistia hyödynnettyä 1 Mt, mutta yleensä vain noin 0,5 Mt, sillä emm386 ei pysty hyödyntämään alle 1 Mt muistialuetta.

Ongelmia

Omistan SB Deluxe-äänikortin. Miksi Lemmings ja Fire & Ice jumiutuvat? Kone 486SX/25, 4 Mt, Svga, DOS 6.0 ja 2400 bps modeemi.

Hapa

Kokeile SB:n DMA share-optiota, joka on jumpperina äänikortilla. Ohjekirjasta löytyy. Kokeile myös toista Base-osoitetta kuin 220.

Amigasta

1. Onko Amigalle PC-yhteensopivaa CD-ROMia? 2. Voiko A1200:een asentaa PC:n kiintolevyn?

Mauno

1. Lähes kaikki CD-ROM-asemat (SCSI-liitännäiset). 2. Voi, AT/IDE-liitännäiset.

A500-päivitys

Haluaisin vaihtaa A500:n prosessorin nopeampaan, kuinka onnistuu? Kuinka paljon nopeampi on A590 21 Mt:n kiintolevy kuin Amigan sisäinen levyasema?

Blow up your PC

Prosessorin vaihto ei suoraan onnistu, tarvitaan turbo-laajennus, joita on GVP:llä ja Supralla (katso ulkomaiset Amiga-lehdet). Kiintolevy on monta kertaa nopeampi.

PAL/NTSC

1. Minulla on A500, miksi minulla NTSC-moodiin pakotetut pelit (Dynablaster) väpättävät? 2. Mitä teen koneen ilmoittaessa Disk is not validated?

Yx Mixa

1. Tarvitset Multisync-monitorin NTSC-moodia varten, vanha näyttö ei tahdistu. 2. Kts. Pelit Tex Spex 1/94, tarkista, että kirjoitussuoja on poissa päältä.

Doublespace

Omistan 386SX-33, 8 Mt ja matematiikkaprosessorin. Minulla on Dos 6.2 ja haluan pakata 85 Mt kiintolevyni Doublespacella. 1. Hidastaako se konetta ja Windowsia? 2. Mitä haittoja? 3. Pakkaako se ohjelmat automaattisesti?

Artun saunakaveri

1. Ei mainittavasti. 2. Pieni hidastus, mutta hyötyyn nähden mitätön. 3. Kyllä.

Modeemin käyttö

1. Onko modeemiohjelmilla eroa nopeuksissa? 2. Riittääkö Windowsin Pääte-ohjelma PelitBBS:ssä asiointiin? 3. Kuinka varmaa on Shareware-pelien maksujen perillemeno ja kannattaako lähettää seteleitä?

Tero R.

1. Ei, lähes kaikki tukevat yleisimpiä nopeuksia. 2. Kyllä, mutta Telixin imurointi on suositeltavaa. 3. Melko varmaa, varmin tapa on maksumääräys tai shekki ohjelman tekijälle.

Pelinteko

Aion tehdä pelin. Millä ohjelmalla saa piirrettyä 256-värisiä kuvia PC:llä. Entä millä onnistuu musiikin teko?

Piirtäjä

Piirto-ohjelmia on tarjolla runsaasti. Dos-käyttöön näppärimpiä lienevät Deluxe Paint, Harward Graphics ja Arts & Letters. Musiikkipuolella on paljon shareware-ohjelmistoa, mm. Tracker. Lisäksi kaupallisia ohjelmia musiikin tekoon on kymmeniä, esim. Cakewalk.

A500 jää jumiin

Minulla on Amiga 500 1 Mt. Välillä pelit katkeilevat itsestään. Joskus virtaa päälle laitettaessa Caps Lock jää palamaan ja kone jumiin. Missä vika?

Toivoton

Vika voi olla piiristössä ja voi olla ns. kylmäjuotos, eli lämpölaajeneminen aiheuttaa kosketushäiriöitä. Toinen mahdollisuus on, että muuntajasi alkaa olla elinpäiviensä lopussa.



Panu Mäntylahti & Niko Hellsten

Max

Tällä kertaa valloitetaan Orion ja Doomin loppudemonit saavat raketinheittimestä. Avatarta autellaan Paganissa, mutta missä ovat Amigan vinkit? Lähes kaikki posti oli PC:n peleihin, joten amigistit herätys. Vai onko jo liian myöhä?

Posti osoitteella
Pelit
Max & Mortiz
PL 64
00381 Helsinki.

Betrayal at Krondor

Nimimerkki **Vinkkien viljelijä** täydentää Krondorin ratkaisua.

Kahoolin temppeli on Kenting Rushin eikä Romhneyn pohjoispuolella. Navon Du Sandun voi paljastaa myös jututtamalla kaikkia hahmoja, erityisesti Peter the Greytä, Owynin siskoa ja Du Sandua, kunnes saat avainsanan "sword" Owynin siskolta. Kun Du Sandulta sitten kysäisee miekasta, niin johan rytisee.

Tapellessa peikkoja vastaan kannattaa iskeä kerran maksimitehoisella Flamecastilla ja jouduttaa poismenoa teräksellä. Kun yksi peikko on kuollut, ota hatkat, parantele ryhmä ja käy uudestaan kiinni. Ogret ovat muisto vain, kun taikoo voimakkaita Evil Seekejä ja wyrmit ovat Flamecastille helppoja uhreja.

Jouduttuasi ansaan, taio Skin of the Dragon ja kävele suojatulla sankarilla suoraan pois ansasta. Voit myös laittaa liekinheittimien eteen illuusion Dannons delusion -loitsulla ja livahtaa turvalliselta puolelta ohi.

Chaos Strikes Back

Tanis Puolhaltija tappoi lopusssa väijyvät demonilaumat suuren koneen avulla. Laita kolikko jokaiseen laitteen kolikkoaukkoon ja rauta-avain avaimenreikään suuressa hallissa. Käynnistä kone laittamalla kaksi rautaista avainta hallin luoteisnurkassa olevaan avaimenreikään. Kun ensimmäinen demonikammio on puhdistettu, laita avain siellä olevaan reikään ja loputkin demonit kärventyvät. Jos haluat hurjasti kokemusta, visko jalokiviä full ya- kuoppaan.

Curse of Enchantia

A. Moilanen seikkaili jäälinnassa tässä Amigalla yleistyneessä seikkailupelissä. Kun olet jäälinnassa, laita suurennuslasi yläoikealle säteen alle, jääkuutio ylävasemmalle, lasinpala alaoikealle ja alavasemmalle jääpuikko.

Death Knights of Krynn

Ulkoasun samanlaisuuden vuoksi vähemmälle huomiolle jäänyttä SSI:n kultalaatikkoa on pelaillut **Vinkkien viljelijä.** Fun housen arvoituksiin vastataan ensiksi water tai river, toiseen hands ja kolmanteen ring.

Doom

Ilffe lähetti hieman omaperäisempiä vinkkejä. Näille on kysyntää, joten laittakaapa kaikki parhaat taktiikkanne tulemaan!

Knee-deep in the Deadin loppuvastus kuolee, kunhan pinkaiset vasemmalle alas ja ammut helvetin paroneja konekiväärillä (100 luotia tappaa) tai raketeilla (5 kumpaankin). Itse kylläkin juoksin aluksi örkkien välistä ja sain näin hämättyä vihollisia kallisarvoisten muutaman sekunnin ajaksi. Vielä kun poimii näkymättömyyden, voi tähtäillä hieman rauhallisemmin.

Shores of Hell ja haastava cybergidemoni kohtaa loppunsa seuraavasti: Ammu tolpan takaa demonia plasmakiväärillä tai raketeilla samalla väistellen sivulle. Jos vastustaja tulee liian lähelle, pakene seuraavan pylvään taakse. Ultra-Violence moodissa 20 rakettia tai 200 energiapatia riittää tappoon.

Infernon liian helppo päävihollinen valuu lattialle tappamalla cacodemonit (ilmassa leijuvat pallerot) ja BFG9000 korventaa hämärin ongelmitta.

Elite II

Jos aluksessasi on tykkitorni, niin vihollisalusten hyökkäyksistä selviää hieman huijailemalla. Laita pause päälle, siirry tykkitorniin ja tähtäile rauhassa. Voit ampua kerran varmaa maalia ja kytke pause pois ja päälle uudestaan. Tee samat toimet, kunnes vihulainen on tyhjiössä leijuvaa romua. Rajaseudulla taisteli **John Zieman.**

Gabriel Knight

PJM avittaa jo Hesarin kuukausiliitteenkin käsittelemää ongelmaa, eli kuinka hyödytään rouva Cazanoux'n korusta. Rouvan osoite selviää, kunhan soittelet Gracen selvittämiin numeroihin. Yritä sitten eläinkauppaan ja juttele tanssivasta koirasta. Hae katedraalin takahuoneesta papin kaapu ja liperit. Pue puku päällesi ja geelaa tukkasi. Pyydä rannekorua ja kun siunaat sitä, käytä savimöykkyä siihen. Näin saat itsellesi käyttökelpoisen muotikopion.

Osta Dixieland-kaupasta krokotiilinaamari. Rahat saat myymällä maalauksen toimistostasi Brunolle (sata taalaa on käypä hinta). Suuntaa sitten Napoleon Houseen ja anna saamasi öljy purppuratakkiselle Samille. Kiitokseksi hän tekee sinulle kopion korusta (käytä savimöykkyä Samiin).

Shattenjägeriksi tullaan juttelemalla palvelijan kanssa ja käymällä tutkimassa kappelin gobeleita. Ota sitten perunakorin vierestä suolapurkki ja rappujen oikeanpuoleisen kaiteen luota tikari. Siirry huoneeseesi ja avaa ikkuna. Ota lunta ja pese sillä kätesi. Poimi pöydältä kaikki irtoavat tavarat ja leikkaa hiuksiasi. Nappaa seinustalta pergamentti mukaasi ja palaa kappeliin. Laita kulho alttarille, kaada siihen suolaa ja puukota Gabrielia verta varten. Polvistu alttarille ja käytä kääröä itseesi.

Historyline 1914–1918

Ilmeisesti punalaattaisena aikanaan palvellut nimimerkki **M.H.M** kertoo, että voitat useimmat skenaariot peräätymällä rakennustesi luokse ja asettamalla kaikki tykkisi oven eteen. Ympäröi ne toisilla yksiköillä ja laita ylimääräiset rakennuksen sisään. Siirtovuorollasi odota tietokoneen hyökkäystä, siirrä sitten vahingoittuneet yksiköt rakennukseen korjattavaksi ja ota sieltä uusia tilalle.

Hyökkäysvuorollasi tulita ainoastaan tykistölläsi lähimpiä vihollisia.

Empire Deluxe

Jos haluat komentajasi statuksia paremmiksi, niin heksaeditorilla EDPLYR.HST:n kimppuun **Mikken** ohjeiden mukaan poistu! Mutta Tosipelaajahan ei tämmöisiä tarvitse...

Etsi pelaajasi nimi. Sillä rivillä toiseksi viimeinen ja viimeinen lukupari ilmoittavat tehtävien lukumäärän. Seuraavan rivin ensimäinen ja toinen lukupari ilmoittavat voitot, kolmas ja neljäs puolestaan tappiot, viides ja kuudes luovutukset. Seitsemännestä ja kahdeksannesta ei ole tarkkaa tietoa, mutta yhdeksäs kertoo tyypin, maavoimat (01) tai laivaston (02). Huomaa, että jos yhdeksäs lukupari on jokin muu peli sekoaa. Kymmenes lukupari antaa sotilasarvon.

Luku	Maavoimat	Merivoimat
00	2nd Lieutnant	Ensign
01	1st Lieutnant	Lieutnant (J.G)
02	Captain	Lieutnant
03	Major	Lieutnant Commander
04	Lieutnant Colonel	Commander
05	Colonel	Captain
06	Brigader General	Rear Admiral (L.H)
07	Major General	Rear Admiral (U.H)
08	Lieutnant General	Vice Admiral
09	General	Admiral
0A	General of the Army	Fleet Admiral

Master of Orion

'Prosen MOO on klassikko jo syntyessään, ja nyt **PJM** antaa strategia- ja taktiikkavinkkejä kaikille Linnunradan keisariksi mieliville. Muistakaa, että ei ole yhtään täysin "oikeaa" strategiaa, ja muutkin kuin tässä esitetyt purevat hyvin. Lähettäkää omanne ihmeessä muittenkin iloksi lehteen.

Pelin alkupuolella koneen rodut luovat usein suuren laivueen hävittäjiä, joiden aseena on laser. Rakentamalla muutaman IV-luokan kilvillä varustetun sota-aluksen ei lasereista ole huolen häivää, koska kestää kauan ennen kuin kone korvaa heikkoaseiset alukset paremmilla.

Jos olet heikoilla kantimilla galaksin huippukokouksessa, muista, että kun lähetät joukkoja planeetalta toiselle, niitä (siirtolaisaluksissa olevia siirtolaisia) ei lasketa johtajaäänestyksessä.

Älä yliarvioi Orionin merkitystä: kun sinulla on laivasto, joka voi nujertaa Guardianin, useimmiten sieltä saatava tekniikka on korvattavissa. Minulla ei ainakaan ollut kuolonsäteelle suurempaa käyttöä, kun alukset olivat täynnä mauler devicejä. Koneen pelaajien yritykset valloittaa Orion ovat lähinnä pateettisia alemmilla vaikeustasoilla.

Jos yrität tuhota vihollisen siirtokuntaa, pudota sinne kaikki pommisi ja ohjuksesi ja pakene taistelusta. Kun kartalle tulee pommarilaivueesi, valitse sen määränpääksi pommitettava planeetta uudestaan. Tämä tosin vaatii 1.2- tai 1.3-päivityksen.

Jos mielit suuren avaruuslaivaston käden käänteessä keskivaiheissa peliä vaikkapa yllätyshyökkäykseen lähinaapurin kimppuun, suunnittele aluksi valtava alus, joka on mahdollisimman kallis rakentaa. Laita jokin planeetta tuottamaan jättialusta vain yhden, kahden pykälän verran, jolloin valmistumiseen menee satoja vuosia.

Jätä mammuttialus hautumaan, ja käy silloin tällöin muuttamassa se vielä kalliimmaksi. Kun sitten tarvitaan tappajalaivastoa, suunnittele pienempi sekä tietty halvempi alus, vaihda jättialus siihen ja ta-daa! Kannattaa myös buustata "säästöpossuplaneettaa" tukiaisilla. Tässä taktiikassa on etuna se, ettei suuren laivaston ylläpitoon mene rakentamisvaiheessa ylläpitorahaa, eikä valmistuva laivasto ole syntyessään vanhanaikainen.

Ei kannata pitää suurta laivuetta kaiken varalta olemassa, koska niitten ylläpito on kallista. Muutaman kierroksen kuluessa olisit saanut rahoilla kokonaan uudet alukset ja kuluneet rahat ovat paremmin hyödyksi tiedemiehillä.

Ällistyttävä **Stupendous Man** on käyttänyt voimiaan ja tutkaillut Orionin tallennerakenteen saloja. Aloita peli ja kirjoita muistiin planeettasi nimi, väkiluku ja maksimiväkiluku. Tallenna peli ja lataa heksaeditoriin saveX.gam (X=tallenteen numkero.) Etsi planeetan nimi. Väkiluku on sen perässä heksana muutaman rivin päässä, eli käytä laskinta muuttamaan 10-pohjainen lukusi heksaksi. Korvaa väkilukusi vaikka heksalla FF ja tallenna muutokset. Näin planeetallasi on 255 miljoonaa asukkia. Huomaa myös, että planeetan maksimiasukasmäärää kannattaa korottaa. (Luku on kirjoitettu kolmeen otteeseen melko lähelle planeetan nimeä.) Pari 300 asukkaan siirtokuntaa pelin alkuvaiheissa tekee gutaa.

Itse olen muuten melko varma, että tietokone huijaa ainakin vaikeustasolla hard. Koettakaapa kirjoitella aina silloin tällöin alt-näppäin pohjassa galaxy ja seurailla vihollisen laajentumista. Parinkymmenen kierroksen kuluttua vihulaisella on jo 5–6 planeettaa. Moinen ei kai ole mitenkään mahdollista.

Ammu myös kaikkia uhkaavia lentokoneita, sillä kone ei korjauta omia koneitaan ja ne ovat pian palasina. Tuhottuasi vihollisen tykistön on pelin voittaminen helpoa.

Larry 6

T&M Norlund pelasivat Sierran idealtaan jo hiukkasen väljääntynyttä uusinta erää Larryn seikkailuista ja keksivät ottaa baarista aurinkolasikotelon ja käytää mintun makuista hammaslankaa kotelossa olevaan kankaaseen. Uimahousut jalkaan ja johan hengenpelastaja antaa avaimen hyppytorniin. Paremman puutteessa avaimen voi kopioida saippuaan ja putkimiehen viila sekä roskiksesta löytynyt avain ratkovat monta ongelmaa.

Omega

Auttaja huijaa Amigan roolipeliä Omega ostamalla Knight's Pawn Shopista näkymättömän esineen k, jonka saa ilmaiseksi. Sen myymisellä saa suunnattoman määrän rahaa, ja temppua voi toistaa loputtomiin.

Populous 2

The Phantom ympäröi vihollisen palvontamagneetin muurilla. Näin sankareista ei ole huolia. Tyydytystä tuottaa myös suon levittäminen tiheälle asuinalueelle ja ukkosmyrskyn manaaminen paikalle.

Star Trek: Judgment Rites

PJM auttaa Kirkiä hädässä: Federation-tehtävässä Dr. Brendellin paon saa estettyä, kunhan käy antautumassa sukkulakammion vartijoille. Käske Spockin sabotoida molemmat vasemmassa reunassa olevat tietokoneet.

No man's Landin liitutaulun saa, kunhan juttelee tavernan takahuoneen vihreätakkiselle miehelle, ja antaa McCoyn lisätä rauhoittavia lääkkeitä oluttynnyreihin. Sido kaupasta saamallasi köydellä istuva sotilas ja käske Spockin hakea kassakaapin yhdistelmä hänen mielestään. Ota kivääri seinältä ja anna McCoyn herättää mies. Uhkaile vartijaa kiväärillä ja ota siirtopaperit. Anna ne lehtimiehelle ja puhu tavernan puolella istuvalle miehelle taulusta. Ota määräys ja anna se opettajalle.

Tehtävässä Voids tulee poimia siniset kivet pussiin, eikä Walker saa koskea niihin paljain käsin. Ole ystävällinen Savantille, ja kun neuvottelut ovat umpikujassa, viskaa pussillinen kiviä valopatsaaseen.

Syndicate

James Bond ja Mike keksivät persoonallisia nimiä tiimeilleen. Kirjoita nimeksi COOPER TEAM ja saat mukavasti varusteita. ROB A BANK rosvoaa tietysti pankin ja WATCH THE CLOCK täyttää tehtävässä jäljellä olevan ajan. NUKE THEM arvatenkin saa jotain kivaa aikaiseksi.

Ultima 6

S. Soininen löysi tämän iäkkäämmän roolipelin parhaan eph:n eli Segallionin Serpent's Holdista.

Ultima 8: Pagan

Mister L neuvoo Originin uusimman roolipelin alkuun. Devonin kanssa juteltuasi suuntaa länteen kohti Tenebareen kaupunkia. Kirjasto on kaupungin itäosassa ja siellähän Bentic onkin. Hän neuvoo sinulle tien Mythranin luokse. Saavut luolaan, jonka riippusillan takana olevia vipuja tulee väännellä niin, että jokaisesta kuuluu kolahdus. Vasta sitten voit vinssata oven auki.

Mythran asuu Platheaussa, omituisessa talossa. Hänellä on paljon kerrottavaa Paganista, ja loitsuja saat pientä korvausta vastaan. Hautausmaalla Vivian antaa sinulle tehtävän ja palatsiin vie tiesi. Valtaistuinsalissa on pöydän päällä tyyny ja sen alla avain Mordean huoneeseen. Arkkuun saat avaimen, kun käyt Bloodwatchin aikana Araminin luona kaakkoisessa kaupunginosassa.

Vie tikari Vivianille ja rupea hänen oppipojakseen. Hae kepit luoteesta, kummitustalon pihapuun luota ja kaavut hautuumaan eteläpuolelta. Vie kamat Vivianille ja hän lähettää sinut opiskelemaan katakombeihin. Seikkaile ensin ympäriinsä ja kerää varusteita ja taistelutaitoa. Kun tunnet olevasi kunnossa, suuntaa katakombeihin mukanasi roimasti hokkuspokkusrehuja. Etsi koillisesta pikkuinen huone, jonka lattian läpi putoat necromancerien joukkoon.

X-Wing

Garionilla on niin kova kone, että hän pelaa X-Wingiä Windowsista. Sound Blasterin digitoidut äänet saa silloin kuuluviin, kunhan Windowsin system.ini:n kohtaan (386Enh) viimeiseksi riviksi kirjoittaa dmabuffersize=049

Archmage tuhosi Tour of Duty 2:n Star Destroyer Interpedin keskittämällä kaiken huomion vihollisen hävittäjiin. Y-Wingejä nimittäin tulee lisää, vaikka lentue tuhoutuisikin. Fregatti Priamin kanssa on sama juttu, tuhoa sekä hävittäjät että miinat ja anna pommareiden pudottaa iso kohde. TOD 3:n tietoliikennesatelliitin neutralointi on hieman mutkikkaampaa. Aluksi pumppaa kaikki energiat moottoreihin ja käske siipimiehen suojata sinua. Kun olet tulietäisyydellä, ammu torpedosi ja pakene hyperavaruuteen. Näin vihollisalukset ja -ohjukset eivät pysy perässäsi.

K. Simola keksi käihän tempun tylsiin esteratoihin. Hidasta vauhti olemattomiin ja käänny ympäri. Lennä yhdestä portista läpi ja käänny uudestaan. Lennä nyt portista, joka on yksin laatallaan ja olet vetänyt radan läpi.

Alone in the Dark 2

Yksin pimeässä vaeltavien pahimmaksi ongelmaksi tuntuu muodostuneen amuletin hankkiminen. Kyseistä helyä ei saa, ennen kuin kaikki vaadittava on suoritettu. Seuraavassa helpotusta koruvarkaille:

Hankittuasi kellarista joulupukin asun pue se yllesi ja kiipeä katutasoon. Käppäile keittiön oven lähettyville odottelemaan pikkukokin paluuta. Tämän tullessa paikalle juokse keittiöön ja anna patsaan heittämän tridentin seivästää kokkiparka. Päästä ilmat myös isommasta kokista, ota viini ja myrkytä se nurkasta löytyvällä tökötillä. Vie väkijuoma läheisten tuplaovien eteen ja tapa paikalle koikkalehtiva paukkusankari. Viinin tehtyä tehtävänsä mene tuplaovista ja poimi lattialta kultadubloni. Investoi pelimerkkisi huoneen jukeboksiin ja käväise hakemassa paljastamastasi loukosta lipas, luodikestävät liivit ja epäkuntoinen konepistooli. Aulassa anasta patsaalta kruunu ja käväise vielä tappamassa ruokahuoneen gangsteriarmeija.

Loiki yläkerran pelihuoneeseen, jossa poimi miekkakeppi ja derringeri. Kirjahyllystä löydät vielä kirjan sekä palasen pergamenttia. Juokse makuuhuoneeseen, missä tapa kädet ja ota pergamentti. Yhdistä käärön palat ja lukaise juttu. Koristä rintakuva kruunulla ja voit poimia laatalle ilmestyvän amuletin.

Tapio Salminen

KÄYTETYT KONSOLI-
PELIT SEGA & SUPER
NINTENDO !
Konsolipelien mekka,
satoja käytettyjä
pelejä hinta alk.
100-400 mk/kpl.

Vaihdamme pelejä
vain 50mk:n väli-
rahalla. Hyvitämme
parhaan hinnan pe-
listäsi.

Ostamme tarpeettomat
pelisi hyvään hin-
taan !!!
Myymme myös uusia
pelejä !
Esim:SUPERNINTENDO

NHL-94.....455,-
Jurassic Park.495,-
Mario All Str.495,-
NBA-JAM.....525,-
WOLFENSTEIN...445,-
FX-TRAX.....525,-

Käytetyt SNES-PELIT:

Mortal Kombat.295,-
Street Fight..350,-
MegaMan-X.....330,-
Tourn.Fighter.250,-
ALLADIN.....295,-

VAIN POSTIMYYNNILLÄ!

Huom!
Tilaa ILMAINEN hin-
nasto !!

Avoinna ark.11-18
Lauantaisin.12-16

Puh. (90) 896 962
Hyvän palvelun
paikka !!!
VAIHTOPISTE

Hiekkakiventie 23
01700 VANTAA



Moritz

Mahtaa Mortal Kombat olla suosittu ainakin lähetettyjen fataliteettivinkkien perusteella: ei muuten enää tarvitse lähettää, sillä kaikki julkaistiin jo edellisnumerossa. Ja nyt kesällä voikin lähetellä uusia kuumia vinkkejä, jotta palsta voisi jatkossakin ruokkia pelimiehiä/naisia tuoreilla vinkeillä.

Body Blows

Amiga Paina Options-ruudussa ykkösporttiin kytkettyä joystickiä vasemmalle ja kakkosporttiin kytkettyä joystickiä oikealle noin kuuden sekunnin ajan ja pääset Cheat Options -ruutuun, jossa voit valita esimerkiksi Max vs. Max ottelun tai haavoittumattomuuden.
M.H.M

Brutal Sports Football

Valitessasi joukkuetta liigassa paina L ja sen jälkeen 1–3 riippuen liigasta missä haluat pelata (1 = viimeinen liiga jne.). Seuraavaksi paina M ja 1–6, jolla valitset ottelun. Lisäksi painamalla seuraavia nappuloita tapahtuu kummia:

L	valoisuus
I	näkymättömyys
G	pallo alkaa kävellä
R	suoja
S	jänis ilmestyy
D	kilpikonna ilmestyy
F	este ilmestyy

Marcus Söderblom

Duck Tales

PC Etsi kartalta paikka, jonka nimi on kirjoitettu sinisellä. Jos onnistut pääsemään levelin läpi mene pankkiin ja takaisin kartalle johonkin paikkaan.
Doom

Larry I

PC Onko hankaluuksia hankkia rahaa casinossa? Tämä ongelma hoituu istumalla pelipöydän ääreen, tallentamalla tilanteen ja lopettamalla pelin. Tämän jälkeen voitkin aloittaa pelin uudelleen ja lataamalla äsken tallentamasi tilanteen huomaat lompakossasi olevan 250$. Toinen vinkki samaan ongelmaan: lisää rahaa saat painamalla Alt-D, kirjoittamalla sen jälkeen TP ja huoneen numeroksi 37.
Laurit Tanskanen ja Kärkkäinen

Cannon Fodder

Mission 10 tuottaa luultavasti vaikeuksia, joten tässä ohjeet:

Phase 1
Ota aseiksi singot ja laita ne yhdelle miehelle. Mene tällä oikealle ja tuhoa ensimmäinen talo. Tapa mies portilta ja kaksi muuta oikeasta nurkasta. Tuhoa seuraava talo ja jatka alas. Varo sinkomiestä keskellä aluetta. Tuhoa talo alhaalta ja sinkomies alhaalta keskeltä kiväärillä. Tuhoa vasemmanpuoleinen talo ja tapa sitten sinkomies ylhäältä kiväärillä. Alueen alareunassa aitojen takana on vielä kaksi miestä.

Phase 2
Heitä heti kranaatti vasemmalle ja oikealle ja vie miehet talon taakse vasemmalle. Tuhoa vasemmalta kaksi taloa ja juokse oikeaan reunaan. Tuhoa talo sillan edestä ja ylitä silta. Varo ansoja. Vie miehet hallin taakse ja käy yhdellä miehellä tuhoamassa kaksi tykkitornia alhaalta. Hae toiset, mene valkoisen aidan viereen ja tapa miehet sekä sinkomies. Jos käy tuuri tulee aitaan reikä. Ota aseiksi singot ja posauta talo vasemmalta. Tuhoa myös tykkitornit vasemmalta ja ylhäältä. Heitä kranu vasemmanpuoleisen talon ovelle.

Phase 3
Laita puolet kranaateista yhdelle ja tuhoa talot sekä tykkitorni oikealta. Palaa autolle ja hyppää aidan yli. Kierrä oikealle alas ja yritä hypätä ylemmästä hyppyristä. Onnistuttuasi aja jeeppi oikeaan yläkulmaan talon taakse. Laita yhdelle miehelle singot ja juokse tuhoamaan kaksi taloa vasemmalta.

Phase 4
Ota heti aseeksi sinko ja ammu vasemmalta talo. Mene ihan oikeaan reunaan, mutta älä liian lähelle bunkkeria. Tankin pitäisi tuhota bunkkeri. Juokse oikeaa reunaa ylös ja ammu kaikki mikä liikkuu. Tuhoa talo ylhäältä singolla heti kun se on mahdollista.

Phase 5
Juokse heti vasemmalle ja heitä kranaatti tykkitorniin. Tuhoa myös talo. Juokse vasenta reunaa ylös samalla kun ammut miehiä. Tuhoa tykkitorni kranaatilla ja mene tankkiin. Pamauta tykkitorni ja mene oikealle alas. Tuhoa sieltäkin tykkitorni ja lopuksi napsi kaikki talot.
General Zool

Keen 5E

Jos haluat saada viimeisessä jaksossa pisteitä ja ammuksia, mene vasemmalle pomppivien hyrrien ohi putkelle, jossa pyörii tulilieskoja. Mene aivan oikeaan kulmaan, paina alaspäin sekä pomppunappia ja sinun pitäisi saada pisteitä ja panoksia.
Masi Malmi

Alien Breed '92 Remix

Peli helpottuu hieman kirjoittamalla seuraavaa:
key to the city = loppumattomat avaimet
salman rushdie = näkymättömyys
jesus this jim beams is good stuff = loppumattomat energiat

Alien Breed

Kirjoittelemalla näitä pelissä pärjää huomattavasti paremmin:
is it true that the aliens support man utd = alieneista tulee heikkoja
pitbulls on the loose = öglistä tulee yhtä vaarallisia kuin terrieri
ben johnson trained these aliens = alieneista tulee nopeampia
the iraqis made the weapons = aseita tulee lisää
salman rushdie plays alien = näkymättömyys
beware aliens spadge has dropped one = alienit häviävät

(PC)

Taso 2	AAJIHGDDC
Taso 3	CGGHDGGDG
Taso 4	HDICICCII
Taso 5	IDHEHDGCC
Taso 6	IJIIDIHEC
Taso 7	CFDFEFEFJ
Taso 8	JIIJIIIIC
Taso 9	AAAABAAAA
Taso 10	CCGDGBBBB
Taso 11	HHIAAJJIG
Taso 12	GGDDJJHFD
Taso 13	JIECBFGFF
Taso 14	HGGEDDCCB
Taso 15	HHHGFGDCC
Taso 16	IHDCHGHFF

Iiffe

Dizzy's Magic Land

Atari ST Noidalle pitää antaa black cat, poisoned apple, leaf, lit torch, jonka jälkeen saa pullon jolla voi vapauttaa puskassa olevan kaverin. Lehden saa tikarilla puskassa olevalta kaverilta. Puussa olevalle Robin Hoodille stereot lahjoittamalla häneltä saa taikahuilun. Kaivoon tarvitset kahvan. Ota sieltä sanko, täytä se kuumassa lähteessä ja vie jäätyneelle tyypille. Jäälinnassa olevasta velhonaisesta pääsee ohi, jos mukana on cold cross. Jäälinnan alakerrasta saa tulen ja takaoven saa auki avaimella. Suurentuneelle tytölle pitää viedä "drink me" -potion. Prinssille pitää viedä Dora the frog. Laatoilla kummittelevista kummituksista pääsee ohi kantamalla power pilleriä.

aliens are benders = alienit häviävät
january sale now on = alieneista tulee pikkuisen nopeampia

Commander Keen 1

Salahuoneeseen pääset tiputtautumalla satelliitin romussa sijaitsevasta kuopasta alas ja kiipeämällä kanuunan luokse seinässä olevia askelmia pitkin. Tykki ampuu sinut salaportille.

Addams Family

Amiga Tässä koodeja:

Taso 2	91R18
Taso 3	R1R1G
Taso 4	R99K&
Taso 5	V919B
Taso 6	VGR12
Taso 7	BGKKX
Taso 8	BLJ12

M.H.M

Horror Zombies from the Crypt

Amiga

Taso	Koodi
2	WOLFMAN
3	HAMMER
4	LUGOSI
5	NOSFERATU
6	GARLIC

Kirjoittamalla koodin paikalle BOGEYEATER saat loppumattomat elämät.

Auvo

Rebel Assault

CD-ROM Tässä salasanat:

Easy-taso	koodi
4	FALCON
7	ANOAT
11	YUZZEM
15	BRIGIA
läpi	GREEDO
Normal-taso	koodi
4	BIGGS
7	KAIBURR
11	MYNOCK
15	DAGOBAH
läpi	MIMBAN
Hard-taso	koodi
4	ACKBAR
7	FORNAX
11	BESPIN
15	KESSEL
läpi	ORGANA

Ammutko aina Kuolemantähdelle tarkoitetun torpedon ohi? Kokeilehan naputtaa vähän aikaa Esciä kun ruudulle ilmestyy kuva Kuolemantähdestä sädettämässä Yavinia taivaan tuuliin.

Darth ja Nnyman

Flashback

Kävele Conradilla täysin seinän viereen ja käännä sitten itsesi tulosuuntaan. Paina nyt fire-nappula pohjaan, liikuta Conradia tulosuuntaan ihan vähän ja heti sen jälkeen seinää/ovea päin. Jos temppu onnistui, Conrad liukuu seinän/oven läpi kuten haamu. Tämä on erittäin hyvä kikka tietyissä tilanteissa ja muutaman harjoituksen jälkeen sen pitäisi onnistua.

Mortal Kombat

PC Tässä ensin pari yleisvinkkiä tähän mainioon mäiskintäpeliin. Kun tietokoneen pelaama hahmo lähestyy sinua, pakene taaksepäin ja aina sopivalla etäisyydellä potkaise kiertopotku/kääntöpotku. Mikäli tietokone tekee erikoisliikkeitä, kuten ampuu säteitä, väistät vain ne ja jatkat taktiikkaa.

Toinen helppo taktiikka on hyppypotkut. Heti erän alussa potkaise hyppypotku. Tämän jälkeen hyppää voltilla taakse ja heti eteen ja tee taas hyppypotku. Jatka kierrettä kunnes tietokone alkaa torjua hyppypotkusi. Tämän tapahtuessa vaihda taktiikka esimerkiksi ensin mainittuun. Seuraavaksi vinkkejä eri hahmoja VASTAAN:

Johnny Cage

Kun Cage potkaisee varjopotkun, mene matalaksi ja torju. Lopeta torjunta välittömästi kun potku on osunut torjuntaasi ja lyö upperkutti. Mikäli Cage ampuu säteensä, potkaise häntä välittömästi hyppypotkulla.

Sub-Zero

Sub-Zero on helppo nakki, kunhan torjut hänen jäädytystaktiikkansa ja pidät hänet kaukana hyppypotkuilla/energiasäteillä yms.

Scorpion

Scrorpioniin tehoaa sama kuin Sub-Zeroon, eli torju hänen keihästysrityksensä ja rankaise esimerkiksi ampumalla nopeasti jäädytys, säde tms. riippuen siitä, millä hahmolla pelaat.

Kano

Kano on helpoin hahmo voittaa kunhan vain pidät hänet kaukana. Kanon yrittäessä heitellä veitsiä kauempaa, väistä ne. Hänen tehdessä volttihyökkäyksensä torju se ja potkaise välittömästi kova potku. Scorpionilla pelattaessa heitä keihäs ja lyö upperkutti.

Goro

Goroa vastaan kannattaa pomppia, vedellä hyppypotkuja ja ampuilla säteitä. Lähikontaktia kannattaa välttää. Scorpionilla saat lähes takuuvarman Flawless Victoryn seuraavalla taktiikalla: Heti alussa hyppää taaksepäin voltilla ja osuessasi maahan hyppää voltilla eteenpäin ja tee hyppypotku. Tipahtaessasi maahan tee välittömästi keihästys. Saat Goron aina nalkkiin. Muista, että keihästettyäsi Goron lyö upperkutti, hyppää voltilla taakse ja jatka kierrettä.

Tässä vielä todella yksinkertainen vaikkakin aika raukkamainen keino hoidella tietokoneen pelaama vastustaja. Kun vastustajasi tulee lähelle ala tehdä koko ajan, niin nopeasti kuin pystyt, pyyhkäisyä. Nyt vastustajasi ehtii aina vain nousta uudelleen pystyyn ja kellahtaa taas kumoon. Tämä toimii ainakin mediumtasolla ja sitä alhaisemmilla.

Reptileä vastaan pääsee, kun pelaa tietokonetta vastaan PIT-ruudussa. Ruutu pitää päästä haavoittumattomana ja loppuun pitää tehdä fatality. Kun bonukset tulevat näkyviin paina fireä ja ruutuun pitäisi tulla teksti, joka ilmoittaa sinun onnistuneen.

Arcmage ja Juha Mertanen

Logical

Amiga

Salasanat:

1	welcome
2	the other side
3	quadri quadra
4	stone road
5	nice colors
6	more colors
7	real fun
8	pink and pink
9	green path
10	bad direction
11	dont panic
12	colormania
13	refreshment
14	full moon
15	running balls
16	green river
17	two islands
18	more islands
19	times change
20	other things
21	be honest
22	blue n violet
23	tree paths
24	dangerous
25	the wanderer
26	secret chamber
27	falcons flight
28	blue angel
29	far thunder
30	a simple one
31	blue velvet
32	paradise i
33	classic art
34	veni vidi vici
35	we like it
36	forever her
37	wonderland
38	the snare
39	cure it
40	sun is shining
41	a rainbow
42	arrow road
43	turning wheels
44	acceleration
45	the president
46	he is missing
47	picknick time
48	who is calling
49	ancient art
50	she is gone
51	logistic
52	turning colors
53	paramount
54	the ladder
55	back in red
56	treasure room
57	dont want that
58	the free fall
59	corrado beach
60	more popcorn
61	wild at heart
62	the dark age
63	dimlights
64	the fifties
65	picture of her
66	gordian knot
67	high speed
68	alexandria
69	running tears
70	her rainbow
71	walk in cream
72	touch her
73	shadowland
74	jack in bag
75	vitamin c
76	stunt ball
77	mirrorland
78	ace quest
79	boa boa boa
80	da da da
81	haunted house
82	the secrets
83	smiling joke
84	children go
85	it is atlantis
86	on the road
87	blue is first
88	wolfs moon
89	wild china
90	its logical
91	she compares
92	big mountains
93	tomorrow
94	teleporter jam
95	lever sunlight
96	new exodus
97	the peacepipe
98	final surprise
99	white miami

Kenttäeditorin salasana on THE FINAL CUT.

Mika Surakka

Lyhyestä vinkki kaunis...

The Amazing Spiderman

Amiga Kirjoita alkuruudussa SPIDEY'S GONNA CHEAT ja paina sen jälkeen pelissä HELP, jos energiasi on vähissä.

M.H.M

Life & Death

PC Kirjoita pelin alussa Shift pohjassa I AM TIRED ja voit tehdä potilaalle mitä tahansa ilman, että tämä kuolee.

Sikamainen Lurkki

Wolfenstein 3D

Kirjoita pelin aikana Shift pohjassa HITLER1917 ja neljännessä tehtävässä ei tule loppuvastusta ollenkaan. Kirjoittamalla Shift pohjassa AUSWITCH ei vihollisia tule ollenkaan.

Sikamainen Lurkki

Zool 2

Amiga Kirjoita alkukuvassa BUMBLEBEE ja voit pelin aikana hyppiä kenttiä eteenpäin painamalla Enteriä.

Kokko

Commander Keen 6

Salaiselle kuuasemalle pääset roikkumalla satelliitissa.

Jussi Gustafsson

Populous 2

Amiga Laita koodiksi WOITAB.

Impivaara Arska

Hired Guns

Amiga Kirjoita pelissä **Amiga** ja ruudun pitäisi välähtää sinisenä merkkinä siitä, että olet kuolematon.

Ville Huomalainen

Stardust

Amiga Kirjoita koodiksi: ADQQAAAASGIM ja pääset aloittamaan siitä mihin kuolit.

J-V

Vaxine

Amiga Kirjoita pelin aikana WILDEBEESTE ja voit hyppiä kenttiä nappuloista F1, F3 ja F10.

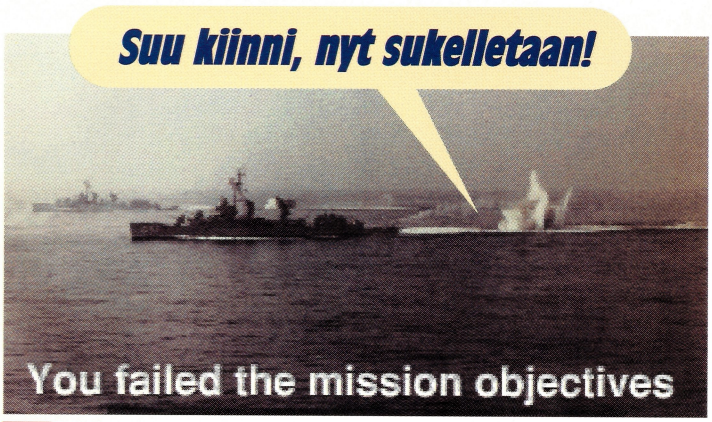
J-V

F-15 Strike Eagle 2

Amiga Paina lennon aikana pohjaan Ctrl, Alt ja R, saat täydet aseistukset.

M.H.M

PELIT SEIS?



Rakkaat lukijat! Käyttäkää nyt ihmeessä hyväksenne ratkaisupalvelua, lista oli Pelit-lehden numerossa 2/94. Emme millään pysty julkaisemaan ratkaisuja uudestaan, vaikka haluaisimmekin teitä auttaa, eikä kaikille kysymyksillä millään riitä tilaa. Sitäpaitsi nämä "mistä löytyy avain?" hipovat jo avustajiemme muistin äärirajoja.

Kiitos jälleen teille avuliaille, jotka lähetitte vastauksia edellisten lehtien kysymyksiin: teitte monta lukijaa onnellisiksi, samoin meidät. Erittäin hyvistä ja selvistä vastauksista kiitos Werewolfille, Pelit T-paita on tulossa postissa.

Ja lisää kysymyksiä ja vastauksia osoitteella

Pelit
PelitSeis
PL 64
00381 Helsinki.

Paganitzu

Miten pääsen huoneen 12 läpi?

Velociraptor

Tornado

(CD-ROM) Miten käytetään säiliötä, jossa on kaikenlaisia miinoja, jotka tuhoavat kiitoratoja?

Xx

Samoin kuin muitakin pommeja. Menköön tämän kerran: kun lähestyt pudotuskohtaa, viritä pommit ja pidä pomminpudotusnappulaa pohjassa, kunnes ne putoavat. –nn

Chaos Strikes Back

Miten saa Kaaoslordi-tasolla olevaan oveen (se ovi, joka löytyy Key of B:n vaativan lukon takaa) Topaz Keyn?

Tasslehoff Takiaisjalka

Civilization

Kuinka monta Future Technologya pitää selvittää? Olen selvittänyt jo 33.

Gamemaniac

Loputtomasti. –ts

Conquest of Longbow

Miten sen puun, jolle Maria käski mennä puhumaan, saa puhumaan?

Apua Pyytävä

Menninkäinen juoksentelee metsässä. Heitä sen päälle kultainen verkko, jotta se jää vangiksi. Menninkäinen lupaa viedä sinut tammen luo, jolloin tammi kyselee sinulta arvoituksia. –ts

The Lost Files of Sherlock Holmes

Miten Blackwoodin saa kertomaan panttilainaamosta ja riipuksesta kun hän on vankilassa? Läpipeluuohjeissa neuvotaan kiristämään mies kertomaan, mutta hän ei suostu silti puhumaan.

Apua Pyytävä

Muistaakseni Blackwoodin luona pitää käydä useamman kerran. Käy vaikka ensin hajuvesikaupassa ja yritä sitten uudelleen. –tl

The Legend of Kyrandia

Mistä löytää Sunstonen?

Apua Pyytävä

Purosta. –sa

Black Crypt

Olen suunnilleen tasolla seitsemän, jossa kysytään kauanko kesti Mustan Sodan raivo. Mitä pitäisi vastata tai tehdä?

Tietämätön

Spellcasting 201

Miten saan viikset patsaalle kun se on rasvattu, enkä pysty kiipeämään sitä pitkin?

Help!

Police Quest 2

Miten kutsun poliisit motelliin? Olen saanut search warrantin. Aina kun yritän soittaa, Keith sanoo: "But we don't have anything new to report."

Rolle the Cat

Call backup ja call warranty. –ts

Mistä löytää Steeltonin puhelinnumeron? Entä mitkä esineet pitää löytää Cotton Coven joesta?

Toni S.

Numerotiedustelusta, eli valitse 0 puhelimesta, keskus vastaa. Joesta löytyy veitseksi teroitettu lusikka, virkamerkki ja ruumis. –ts

Police Quest 3

Mitä pitää tehdä viidentenä päivänä? Entä jäljityslaitteella?

Apua pyytävä

Jäljityslaite pitää laittaa autoon kiinni, ennen kuin menee sisälle Golden Nugget -baariin. –ts

Shadow of the Beast 3

Mitä pitää tehdä sen jälkeen, kun on vapauttanut linnun ja lentänyt sillä? Olen löytänyt kuulat, joita voi laskea ratoja pitkin, sekä myös nuijat alhaalta. Olen käynyt verialtaassa ja tiputtanut katossa roikkuvan kiven. Miten pääsee sen putoavan kiven jälkeen tulevan korkean tasanteen päälle? Kun lasken kuulia ylemmälle tasolle, niin pian maassa oleva luukku aukeaa. Miten luukkua voi estää aukeamasta, tai sulkea uudestaan? Onko verialtaasta mitään hyötyä?

Teemu Haimi

Alien Breed 2

Mitä pitää tehdä toisessa tehtävässä, joka on talossa (yhteensä siis kolmas tehtävä)?

Teemu Haimi

Flashback

Hyppäsin alas ja käytin anti-G beltiä ja pääsin ilmeisesti jonkun toisen tason alkuun, mutta en siitä pitemmälle. En pääse hyppäämällä ylös eikä alas hyppäämisestäkään ole mitään hyötyä.

Indiana

KGB

Kuinka saan koodin varastoon? Ja mitä katolla pitää koikkelehtia? Kuinka toveri Stalinin hampailta säästytään?

Toveri Viktor

Katso kameran läpi, kun konna naputtaa koodia. Sitä kautta pääsee varastosta karkuun. Pysy piilossa, äläkä mene varastoon väärään aikaan. –nn

Fascination

Mitä pitää tehdä huoneessa, jossa on kolme kissaa, urut, tauluja ja mikroskooppi? Olen jo hoidellut etsivän.

Andy

Lands of Lore

Miten pääsee valkoisessa tornissa olevista kahdesta lukitusta ovesta läpi? Ensimmäinen on tornin ykköstasolla, ja siinä on avaimenreikä, jota en saa tiirikoimalla eikä millään avaimellani auki. Toinen ovi on kolmostasolla, ja siinä on Mystic-avaimenreikä. Minulla on yksi Mystic-avain, mutta se ei käy oveen, eikä lukkoa voi tiirikoida.

Apua Kaipaava

Etsi lisää Mystic-avaimia, niitä löytyy sieltä täältä, esimerkiksi itään päin nousevien portaiden yläpäässä olevasta huoneesta ja yksi putoaa ninjanaisilta. Avaimia löytyy lisää, tornissa on kolme tasoa + kellari! –tl

En löydä Vaelan's Cubea sieltä missä sen pitäisi olla Pelit 1/94:ssä olleen ratkaisun mukaan. Mikä avuksi?

The Dreamer

Vaelan's Cube näyttää sattumanvaraisesti löytyvän joko Paulsonilta tai Dawnilta. Kun olet selvittänyt Urbish Miningin ja saanut Gorkhan suolta Ruby of Truthin mene Opinwoodin metsässä oleville vankkureille. Dawn suostuu puhumaan kanssasi ja antaa kolmioavaimen ja Vaelan's Cuben. Toisen saat Yvelin metsän örkeiltä. –tl

Miten White Tower level 3:ssa pystyy tappamaan haamukäärmeen? Mitä level 2:n neljällä nappulalla tekee, tai missä järjestyksessä niitä pitää painaa? Mistä löytyvät avaimet City of Yvelin kolmanteen lukkoon?

Keijo Rules

Haamukäärme on loitsuefekti, et voi tappaa sitä. Kolme nappuloista sulkee tulipalloansat, neljäs laukaisee tulipallokanuunan. Idässä on talo, jonka ovi on naulattu umpeen. Murra ovi ja löydät sisältä Speckled Keyn, joka käy pohjoisessa olevaan oveen. Sieltä löytyy Jade Key, joka avaa viimeisen lukon. –tl

X-Wing

Mikä on helpoin (rehellinen) keino saada omat siipimiehet Top Aceiksi? Voiko pilotin tallentaa huijaamatta? Manuaalin kuvissa alukset lentävät yli neljääsataa. Miten se on mahdollista?

P.S.

Pelata tosi hyvin. Pilotti tallennetaan automaattisesti, "varmuuskopion" joudut tekemään COPY-käskyllä DOSissa. Ilmeisesti ne ovat juuri siirtymässä yliavaruuteen. –nn

Wing Commander 2

Kuinka saa tuhottua K Supply Depotin? Entä miten ejectoituneen pilotin saa kyytiin? Kuinka pääsee ylenemään?

Sleeper

Manuaalit ovat käytännöllisiä, niistä löytyy ihmeesti tietoa! KSD:n saat tuhottua torpedoilla/ohjuksilla. Targetoi pilotti, vaihda vetosäteeseen ja paina liipasinta. Ylenet onnistumalla tehtävissä. –nn

Ultima Underworld 2

En saa Lothin haudasta mustaa kiveä, koska isot kivet estävät kulun. Mikä neuvoksi?

Guardian

Isot kivet saa hakattua rikki kivivasaralla. –ts

Olen jumissa kohdassa, missä pitäisi puhua Altaran kanssa. Hän vain sanoo, ettei hän uskalla, ja ettei hänellä ole aikaa puhua. Entä miten Altaralta saa maagisen tikarin ja kepin?

Teemu-82

Puhu sen naapurihuoneen naisen kanssa, joka antaa tehtäväksi vakoilla Altaraa. Kun aikansa puhuu, Altara heltyy (ja antaa aikanaan tavaratkin). –nn

Alien Breed

Olen jumittunut tasolle 8, jossa pitää tappaa iso Alien, jonka jälkeen täytyy juosta tason hissille, mutta matka on liian pitkä, vaivaiset 90 sekuntia eivät riitä millään. Olenko valinnut liian pitkän reitin, vai mikä avuksi?

I love MegaZone

Curse of Enchantia

En pääse vedessä olevien sähköankeriaitten ohitse.

The Dreamer

Olet kai auttanut jumiin jäänyttä kalaa? Se tiputtaa simpukankuoren, jonka annat kilpikonnalle ja pääset ankeriaiden yli. –tl

Pitääkö Benin vaateliikkeen pukukopissa oleva ovi saada auki, miten ja millä? Miten baarin portsarin ohi pääsee?

Törppö Brad

Anna Benille rahaa ja hän taikoo sinulle puvun. Pane puku päällesi pukukopissa ja ovi aukeaa. Jos kyseessä on Mage's, anna miehelle rahaa ja hän taikoo sinut vuoristoon. –tl

Miten saan laivan hylystä kartan ja mitä sillä tehdään? Mitä teen muurin takana olevalla pilvellä?

Ääliö

Taistele robottia vastaan sukalla, jossa on kolikko. Laivassa laita siellä olevat lankut sillaksi vastarannalle ja voit ottaa paperin maasta. Pilven päälle pääset, kun annat luolan suulla olevalle pojalle kasetin ja saat häneltä pankkikortin. Laita pankkikortti erään oven vieressä olevaan reikään ja olet pilven päällä. –tl

Olen rotkon reunalla kaupungin ulkopuolella, johon maagi taikoi minut. Olen työntänyt jätöksen pois, mennyt putoavien kivien alta. Miten selviän isosta kivestä, joka roikkuu "tyhjän" kohdan yläpuolella?

K.J. 94

Mene varovaisesti kohti rotkoa. Vähän ennen sitä kalliossa on neljä tappia. Painele niitä, niin rotkon ylitse muodostuu silta. –tl

Miten pääsen pois huoneesta, jonka lattia on sähköistetty? Mihin pääsee yhtäkkiä tyhjään ilmestyneestä ovesta?

Kyllästynyt kokeilemaan

Mene ovesta sisään ja heitä tuttipullo seinään ja työnnä nahkapala seinässä olevaan roskaan. Paina ilmestynyttä nappia. Heitä pussissa olevaa taikajauhetta ja sen jälkeen tarjotin ison piirilevyn päälle. –tl

Patrician

Kuinka vain näppäimistöllä ohjaten voi päästä Mindenin kaupunkiin? Kuinka monta yksikköa ruokaa ja juomaa pitää olla jemmassa juhlaa järjestettäessä? Olen kokeillut aika suurilla määrillä, mutta silti tulee teksti "Ma-

PELIT SOI!

Ultima 7 Part two: Serpent Isle

Scullcrusher: Esine on kuin onkin Gwanin torvi. Energiakentän poisto tapahtuu menemällä Spinebreaker-vuoren alla olevaan kaupunkiin ja etsimällä sieltä Batlinin jengi. Heidät tapettuasi löydät eräältä Dispel Magic -loitsun, joka sinun pitää heittää Gwanin torven päällä olevaan kenttään. Cantralle ei luultavastikaan pidä tehdä mitään kun hän on munkkisaarella. Philader's Friend pitää antaa Torrisiolle vasta kun Moonshade on tuhoutunut ja Fedabibilio on muutettu takaisin eläväksi. Sitten kun tulee puhe matokristalleista, sinun täytyy vaihtaa se hänelle.

Temple of Hierophantiin pääsee laittamalla sen edessä olevalle alttarille vuorotellen jokin käärö, käärmetikari ja helmitaulu eli Abacus. Järjestys voi olla eri. Lodestonet täytyy laittaa Temple of Emotionin vesihuoneessa oleville pylväille. Jos et tiennyt, yksi niistä löytyy, kun puhut temppelin seinässä olevalle vihreälle läiskälle ja posautat sitten huoneessa olevan kivipaaden murskaksi. Vesiä täytyy käyttää Banejen vangitsemiseen, mutta en tiedä miten. @Tekijät:Auttakaa.

Foxil: Kyseessä on ilmeisesti valitettava bugi. Sinun pitäisi teleporttautua turvaan.

Mister L

Ultima 4

Avuton Ultimisti: Mandrakea löytyy, kun kuut ovat mustia Vesperistä lahden yli länteen olevalla yksinäisellä suotilkulla. Hopeinen Torvi on Spiritwoodin metsästä etelään olevalla pikku saarella. Ohjauspyörä on mantereen eteläkärjessä olevan lahden keskellä. Abyssiin päästäksesi sinun täytyy käyttää kynttilää, kirjaa ja kelloa kraaterin keskellä. Volorin riimu on muistaakseni jossain Jhelomin tavernasta lähtevän salaoven takana. Valkoinen kivi on hankalassa paikassa Serpent Spine -vuorten keskellä. Sinne päästäksesi joudut käyttämään Blink-taikaa oikeassa paikassa, tai sitten joudut turvautumaan Hythlotin suulta löytyvään ilmapalloon.

Mister L

Prince of Persia

Vastauksia kysymyksiin **Pelit 2/94:** Siitä kentästä, jossa palaa sinertävä tuli tasanteella pääsee läpi seuraavalla tavalla: Tapa ensin kaikki kotkamiehet, jotka ahdistelevat sinua ja hyppää sen jälkeen korokkeelle, jossa tuli palaa. Älä kuitenkaan hyppää tuleen! Sen jälkeen vain palaat alkuun päin, kunnes edessäsi on leveä kuilu, jonka yli olet jo aiemminkin hypännyt. Odota niin kauan, kunnes letka kotkamiehiä on juossut kuiluun. Sen jälkeen hyppää vauhdilla kuilun yli ja sitten vain juokset alkuun päin. Olet juuri päässyt läpi tämän kentän!

Siitä kentästä, jossa on shakkilauta, jättiläishämähäkki ja prinssin peilikuvat, pääsee läpi seuraavalla tavalla: Mene prinssin pelikuvien luokse ja hävitä ne miekkailemalla yksi kerrallaan. Ole kuitenkin varovainen, sillä yksi pelikuvista on Jaffar. Kun olet saanut peilikuvat häviämään, sinun täytyy tedä samoin kuin muuttuessasi varjoksi, eli painat yhä toistaen numeronäppäimiä 4 ja 6 (tai vastaavia nuolinäppäimiä). Nyt prinssi muuttuu sinistä valoa hohtavaksi ihmeukoksi (huomaa: jotta voisit muuttua, sinulla täytyy olla 12 "henkeä"). Sen jälkeen mene ylöspäin, missä näet yhden peilikuvasi. Nyt sinun täytyy saada peilikuvasi toistamiseen katoamaan. Se tapahtuu siten, että heität tulipallon kohti peilikuvaasi painamalla controllia. Mutta jos heität ohi, et saa enää tilaisuutta!

Tero Ovaskainen

Bart vs. Space Mutants

Haluan tietää Pelit 2/94: Väistele örkkejä ja kerää avaimia, joita tippuu. Vie ne sitten keskelle ruutua ja hyppää "pölkyn" päälle ja matka jatkuu.

Järö & Petri: Osta pilli ja magneetti. Magneettia käytetään myöhemmin onnenpyörässä/numerossa. Pillillä mennään viimeiselle ikkunalle ja käytetään sitä. Raketeista 7 ja 1 tulee pommi. Pommilla ammutaan lintua. Hyppää puhelinkopin tuolille ja käytä rahaa. Raketteja käytetään ikkunoihin ja lintuihin. Jakoavaimella avataan paloposti.

Ville Takio

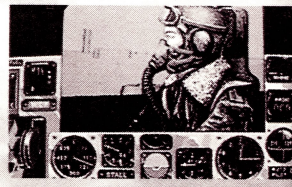
Quest for Glory 3

Ossi Mäntylahdelle pieni muistutus: Sinun pitää ensin kysyä maagina energiapilveltä orkideoista. Etsi niitä sitten. Muista kastaa ne kuutamolla Pool of Peaceen. Tarvitset

THE WAR IS

Kauan odotettu AIR WARRIOR modeemipeli on nyt Suomessa. Soitto modeemilla, ja koet lentosimulaattorihistorian mahtavimman ilmataistelun. Vastassasi on jopa 40 oikeata vastustajaa kaikkialta Euroopasta. Kolmiulotteisesti ja täysin reaaliaikaisesti.

Valitse mieleisesi 23 eri konetyypistä Spitfirestä Mig 15:een, joilla kaikilla on omat lento-ominaisuutensa. Osallistu taisteluun yksin tai lentueessa muiden pelaajien kanssa, joihin voit olla radioyhteydessä sekä suunnitella yhteisiä operaatioita.



AIR WARRIOR

TÄSSÄ PELISSÄ EI SOFTAILLA

MIKRO BITTI 2/1994 95

SOI!

myös vettä. Ratkaisussa oli muuten kolme virhettä: Ensinnäkin Leobardishamaanin takoessa illuusiokäärmeen loihdi Dazzle. Toiseksi demoninoidan taikoessa valkeita liekkejä maagia vastaan, käytä loitsua Calm. Kolmanneksi paladiinilla ei ole kuoleman keihästä demonivelhoa vastaan, joten paiskaa sitä miekalla.

Vinkkien viljelijä

Ultima 5

Heikki Hartikalle: Hanki lentävä matto. Laskemalla joistakin vesiputouksista alas pääset Alamaailmaan. Ylöstulo täytyy tehdä luolia rampaten. Muista ottaa paljon soihtuja mukaan!

Waltham & Star Trek: Kerää viljat ja etsi pieni rakennus Iolos hutissa. Se on metsässä. Älä poistu ulkokarttaan! Tiikiroi Iololla ovi auki ja tutki koria napaten pullo ja vilja. Tähän paikkaan tulee muuten maaginen hevonen nimeltä Smith, kun olet jutellut Pawsissa tai Trinsicissä hevosaitauksessa puuhailevan velhon kanssa. Kysy velholta work, monster, horse ja smith. Vastaa kyllä ja Iolos hut. Britishin linnaan pääsee menemällä hiukan etelään, itään, kunnes tulee vuoria. Etsi vuorista pieni sola ja ravaa etelään. Revi kylistä viljat. Viljaa tulee lisää, kun menet pois kylästä, ja sitten takaisin. Britanny-kaupungista sepän pajassa löytyy apua, kunhan kysyt. Pajassa tutki myös kori.

Britishin linnassa tutki kaikki laatikot, korit ja muut paikat. Seuraa tietä, niin tulet Pawsiin ja Trinsiciin. Pawsissa tutki kaikki puut. Löydät kätevän tavaran. Siltojen peikot ovat hyvää teurastamista ja saapa hyviä kamojakin. Alussa Shamimo on vahingoittunut. Se hoituu North Britannyssä olevassa majatalossa. Trinsicistä etelään olevasta majakasta löytyy sekstantti, kunhan kehut keksintöä.

Vinkkien viljelijä

Dragon Wars

King Drake Pelit 2/94: Magic Paintia en ole missään vaiheessa tavannut, enkä usko, että pelissä moista onkaan. Luultavasti se mainitaan paragraafeissa vain lunttaajien hämäämiseksi. Rustiville samoin kuin kaikille muille saarille pääsee laivalla. Mene Quagin phjoispäässä olevassa koukun mallisessa niemessä sijaitsevaan merirosvojen tukikohtaan (Pirate's Cove).

Sisälle rakennukseen pääsee muistaakseni, kun näyttää ensin taitonsa jossain varkaitten kyvyssä (esimerkiksi taskuvarkaus) ja antaa sitten vähintää 100 kultarahaa rosvolle. Sisällä mene siitä ovesta ulos, josta he kieltävät menemästä ja tapa kaikki, rosvoilta jää jälkeensä laiva, jolla pääse telmimään Oceanan merillä. Varoituksen sananen: merirosvot ovat todella kova vastus, joten vaikka ryhmäsi olisi kuinka kova, niin tallenna tilanne ennen taistelua. Big shillit, Poos's ortexit, Fire Blastit sun muut tulisi olla hanskassa.

Lauri Lehtinen

Ultima Underworld 2

Auttakaa minua eteenpäin Pelit 2/94: Ex-riimukivi löytyy Britannien 3. tasolta, gazerien luolassa olevasta arkusta, kuten myös pullo basiliskiöljyä. Rynni nopeasti gazerien luo ennen kuin ne tulittavat ja tastele rohkeasti, silmä silmää vastaan. Samalta tasolta päättömien luota löydät aina tuikitarpeellisen Shortsword of Minor Damagen. Killorn Keepin kellarissa päättömien montussa oleva miekka on Longsword of Major Accuracy. Britannian reaperin tapossa käytin water walkkia ja kappas, piru molskahti lammikkoon seuratessaan minua ja upposi sinne syvälle, minne aurinko ei taida paistaa.

Kerran kun Lord British alkoi miettiä kuuluisaa lakkopuhettaan, menin kaivamaan verta Pattersonin nenästä Longsword of Major Accuracylläni. Tämän jälkeen jouduin selliin, mutta puhuessani Britishille hän olikin tehnyt päätöksensä. Tosin en ole kokeillut, toimiiko jekku, jos palvelijat ovat jo pahasti lakossa.

Phantom Lord

Syndicate

Kummisedälle Pelit 1/94: Mene talon alle sivulla olevasta käytävästä. Kun olet sisällä talossa, mene katossa olevan neliön alle. Kun tulet siihen, lähde suoraan kohti security roomia. Sinun tarvitsee vain hoidella vartijat.

Pete

Maniac Mansion

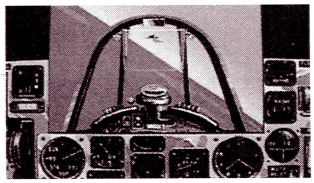
Toivoton kysyi Pelit 8/93:ssa miten saa avaimen kattokruunusta. Ota kasetti, mene vihreän lonkeron huoneeseen ja nappaa levy mukaasi. Mene pianohuoneeseen ja laita levy soittimeen. Laita myös kasetti levariin ja pistä se nauhoittamaan. Soita kasettia olohuoneessa ja avain on sinun.

Markus R.

NOT OVER !

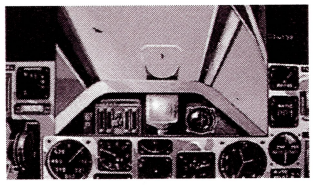


Pelaamiseen tarvitset tietokoneen lisäksi 2400 bps



tai nopeamman modeemin sekä AIR WARRIOR pääteohjelman. Tilaa ilmainen pääteohjelma SUOMEN ON-LINE PELEISTÄ sekä PC SVGA versio jälleenmyyjiltä.

NYT Voit muuttaa tietokoneesi tulevaisuuden peliko-



neeksi, kun hankit virheenkorjaavan DYNALINK modeemin. Saat samassa paketissa AIR WARRIOR PC/VGA pääteohjelman ohjeineen.

Kysy tilauksen yhteydessä myös muista pääteohjelmista!

HUOM!

Suomen parhaat lentäjä-ässät palkitaan joka kuukausi !

Koe nyt huima ilmataistelu todellisten vastustajien kanssa !

Kysy lisää

HOTLINE

(981) 311 2333

SUOMEN ON-LINE PELIT

PL 554, 90101 OULU

MODEEMILLA KAIKKIALTA SUOMESTA

929292

(Telesampo, kirjoita: S AIRWAR)
99 p/min.+ppm.
Kesällä arkisin 13-15 vain
75 p/min.+ppm.
Maksat pelaamisesi kokonaan puhelinlaskusi yhteydessä.

PC / AMIGA / ATARI / MAC

Dune 2

Janne the evil Harkonnen Pelit 2/94: Toisen Death Handin saat odottamalla. Kun olet ampunut yhden, odota vain rauhassa. Toinen keino on tehdä monta palatsia, niin tuhoaminen sujuu nopeammin.

Tilt, Talt: Emprorilla on Death Hand -palatsi 9. kentässä. Menettele näin: Alussa tee Windtrap ja Refinery, odota, että saat rahaa. Tee toinen Refinery ja sitten Outpost. Tämän jälkeen tee tukikohdan ylälaitaan paljon Rocket-turretteja. Tee palatsi, tilaa tai tee Combat tank. Tutki sillä aivan oikea ylälaita, löydät sardaukarien Const Yardin. Ammu se Death Handilla, odota toinen ohjus. Etsi odottaessasi sardaukarien palatsi ylälaidasta, ammu se Death Handilla. Näin pelin loppu helpottuu.

Duke Leto Atreides

Spellcasting

J & A kyseli Pelit 1/94:ssä miten viemäreihin saa valoa. Sitä saa, kun tutkii keittolan muhennosta ja käyttää sopivaa loitsua.

Sir Dragonfart

Return to Zork

Morfiuksen linnakkeeseen pääsee, kun juo Invisible potionin ja soittaa vartijalle Alexis-puudelin ärinää. Palapelin ratkaisu on muuten "water unseen at falls mix with bat dropping yields potion for invisibility."

Sir Dragonfart

Eye of the Beholder 2

Jumiutunut kysyi (Pelit 2/94), miten pääsee metsästä pois. Ota ikuisesti palava soihtu edessä olevalle tyypille ja käytä sitä samalla lailla kuin lyömäasetta joissain umpikujissa.

Loom Child

Elite

Epätoivoinen Pelit 1/94: Aseman löytää katsomalla oikealla puolen ruutua olevaa palloa. Kun pallo vaihtaa väriä, olet lähellä asemaa. Kytke docking computer päälle.

Sierra-hullu

Ultima 4

Avuton ultimisti Pelit 2/94: Mandrakea löytyy yksinäisestä suopalasta kohasta DG-LG pimeimpänä yönä. Dispel-loitsu vaatii Black Parlia, Garlicia ja Ashia. Silver horn löytyy pieneltä saarelta läheltä Spiritwoodia. Magic wheel vahvistaa aluksen panssarin ja löytyy Cape of Heroes -lahden syvimmistä vesistä. Rune of Valor löytyy Ihelomin kaupungista kaakkoisnurkasta. Mene Innin salakäytävästä.

Sininen aine on Lightning field, jota tuhotaan Dispell-loitsulla. Skull of Mondain ei ole pakko tuhota pelin loppuun viemistä varten. White Stone on Serpent Spine -vuoristossa. Lennä ilmapallolla, kunnes löydät ANKH:n. Abyssiin tarvitaan bell, book ja candle. Käytä ne kohdassa OJ-OJ. Abyssissa tarvitaan 8 kiveä ja riimua sekä kaikki seuralaiset. Aksiooma on Infinity.

Ace of Spades

Avatar Pelit 3/94: Pujahda Citadel of Doomiin mahdollisimman reunasta, jolloin hahmon säilyy hengissä. Taikasauvaa tarvitaan siellä.

Mr S.

Pools of Darkness

AD&D Forever Pelit 1/94: Wagon gatea eikä hissiä tarvitse avata. Jos tarkoitat Moander-ulottuvuutta, niin sen ratkaisu on Pelit 5/92:ssa. Muutama vinkki: Moanderissa pitää tappaa Tanetal, vasemmassa jalassa on kultin päämaja, hiuksissa on sisäänkäynti, korvassa asuu erakko, sydämessä on Tanetal, joka lähettää pelikuviaan kimppuusi, Watcher on avain.

VVK

Hän Pelit 1/94: Banen ulottuvuudessa käydään se lopullinen taistelu. Vale-Elminsterin jälkeen kuulet Gothmenesin keskustelua ja hän aktivoi kellonsa. Gothmenes ilmestyy sinulle aikanaan ja teleporttaa sinut lopputaisteluun.

Mr S.

Star Control 2

Pelit 2/94:ssa olleessa vastauksessa oli virhe. Spathit menevät orjakilven alle noin vuoden kuluttua siitä, kun puhdistat heidän planeettansa. Kohr-Ahit kun eivät voita Ur-Quaneja!

VVK

The 7th Quest

Seven: keittiön komeron purkeissa tulee lukea: SHY, GYPSY–SLYLY, PRYLY–TRYST, BY–MY–CRYPT.

7th Guess?

Xmas Lemmings

Velociraptorille Pelit 3/94: koodit ovat IJHLDLCCCJ, NHLDLCADCW ja HLDLCINECP. Peli on vain demo, ja siinä on neljä kenttää.

Werewolf

Indy 3 Adventure Game

Indylle Pelit 3/94: Katakombien kartat ovat Venetsian kirjastosta löytyvässä karttakirjassa.

Werewolf

★UUSI★UUSI★UUSI★UUSI★UUSI★UUSI★UUSI



HÄN ON TÄÄLLÄ! MIES JA ÄÄNI...

WALLUN & RALLUN LUOMA VILLIN LÄNNEN LEGENDA, JONKA HAJU ON HOUKUTELLUT PIIRTÄJISTÖÖN NYT MYÖS...

SPECIAL GUEST STAR:

HUNT EMERSON

BLUESMOST BLUES featuring REDNECK

EXTRA: MUKANA MAKU!

HINTA VAIN 27:-

OSTA POIS!



Helsinki Media Kirjat

PUNANISKA

HAE OMASI: R-KIOSKIT, LEHTIPISTEET JA KIRJAKAUPAT

SEIS?

ny are suffering from hunger and thirst."

I love MegaZone

Ultima 6

En saa ratkaistuksi Jhelomin alttarin oikeata mantraa. Bardi kapakassa antoi mantran "mul", mutta peli ei hyväksy sitä. Kopiointisuojasta ei voi olla kyse, koska pelini on oma ja ostettu.

Jumissa

Lord of the Rings

Mite Dol Guldurin tornissa saa voitettua Noitakuninkaan?

Edelleen Jumissa

Gabriel Knight

Mitä pitää tehdä kellolle mummon yläkerrassa? Entä miten saan maalauksen, joka lentää puiston keskellä olevaan aitaukseen? Mistä saa avaimen Gedden hautaan?

Gabriel

Kello täytyy avata: laita viisarit tasan kello kolmeen, väännä lohikäärmekaiverrus kohtaan 12. Puistossa on pikkupoika ja hotdog-myyjä. Anna myyjälle alennuslippu kirjakauppaan, hän antaa hotdogin, anna se pojalle ja pyydä poikaa hakemaan piirustus aidan takaa. Jonakin päivänä lukko on auki eli avain on unohtunut lukkoon, käy aina välillä tsekkaamassa. –ts

Miten pääsee rikospaikalle, jossa komissario Mosely on? Jos sinne tarvitsee jotain tavaraa, kertokaa mistä ne löytyvät.

Jumissa

Puistossa on moottoripyöräpoliisi, jonka radiosta kuuluu viestejä. Toisessa puistossa on matkija, odota kunnes matkija seuraa ohi meneviä tyyppejä, mene sitten itse matkijan luo. Kun matkija seuraa sinua, johdata hänet poliisin luo. Poliisi hermostuu matkijaan, ja voit kuunnella poliisin radion viestit. –ts

Olemme jumittuneet kolmanteen päivään. Miten madame Cazaunouxilta saa rannerenkaan?

Possu & Kärpänen

Jos olet sisällä talossa: ota murhapaikalta mutaa, kun madame ojentaa sinulle rannerenkaan, ota renkaasta mudan avulla muotti. Näin voit myöhemmin teettää muotin avulla samanlaisen renkaan. –ts

Ultima 5

Mitä Lord Britishin linnassa pitää tehdä? Olen hakenut taikamaton ja Sandalwood boxin. Mitä pitää sanoa laivaa ostettaessa? Miksi ratkaisussa kerrotut paikat eivät ole kartassa, joka tuli pelin laatikossa? Onko pelin mukana tulleella mitallilla mitään käyttöä?

Avuton Avatar

Kyrandia 2: Hand of Fate

Missä järjestyksessä luolassa olevan pääkallon hampaita pitää painaa? Jos järjestyksen saa tulikärpäsiltä, niin miten?

Mika & Make

Ota avuksi kynä ja paperi. –tl

Mortal Kombat

Olen kokeillut ja kokeillut, mutta en ole saanut selville kuin Kanon fataliteetin. Auttakaa!

Yoshi

(Amiga) Miten Scorpionilla tehdään Death Blow (minulla on 1-nappinen ohjain)? Ohjekirja ei kerro.

Tietämätön pelailija

Miten tehdään kaikilla hahmoilla Finish Him -temput? Osaan tehdä sen vain Liu Kangilla.

Niki Koivisto

Loom

Miten pääsee mustaan linnaan, kun on tullut lohikäärmeen luolasta, korjannut portaat ja herättänyt pojan?

Samle

Käytä loitsua, joka muuttaa sinut pojan näköiseksi, muistaakseni nimeltään Reflection. –tl

Zool

Miten pääsee 2. maan 2. vaiheen läpi? Olen jumissa ensimmäisellä pianolla. Entä miten kutosen pomppumittarit saa toimimaan?

Tiedoton

Jurassic Park

Mistä löydän toisen avainkortin 5. kentässä, sieltä missä täytyy kerätä varastetut dinoalkiot? En ole löytänyt kuin toisen kortin hajonneen auton vierestä.

M.J.T.

Muistaakseni taso menee näin: avaa tietokoneella portti, kerää tosi nopeasti sekä alkiot että kortti ja kiiruhda portista. –nn

F-19 Stealth Fighter

(PC) Miten koneen saa lentoon esim. lentotukialukselta? Olen koittanut kaikkia manuaalin kikkoja, mutta ei!

Pöljä Pilotti

Snoopy and Peanuts

Miten Snoopy saa vauhtia pitkään loikkaan joella hypätessään tynnyriltä pollarille (pelin alussa)?

Toni S.

Commander Keen 4

Miten pääsee pyramidiin, missä on käden kuva?

Jenny Heikkinen

Commander Keen 6

Olen päässyt siihen kenttään, mistä Mollyn löytää, mutta en ole löytänyt sitä. Mistä sen saa?

Terhi Airaksinen

Dragon Wars

Mitä Nergalille pitäisi Necropoliksessa syöttää ja miten se tehdään? Pitäisikö Phoebuksen alapuolelle kahlitulle lohikäärmeelle tehdä jotain? Millä vempeleellä pääsee sukeltelemaan uponneiden raunioiden alle ja mistä moisen saisi? Tekeekö merirosvon jalalla, papukaijalla, koukulla, flotsamilla (jos joku osaisi vielä suomentaa tuon) tahi ajopuilla mitään? Missä vaiheessa äitilohikäärme pitäisi kutsua toisen kerran ja mitä se vaatii palkkioksi?

Lauri Lehtinen

Mortville Manor

Tietäisikö joku, miten päästä alkuun tässä vuosia vanhassa salapoliisipelissä?

J. Lange

Dark Sun

Kuinka Gedronin kylä vapautetaan Wyrmiaksen vallasta? Sain toisen Statue piecen surraneilta idästä. Toinen lienee druidilla northeastissa, mutta en pääse hänen luokse. Onko paikalla olevista Mageroista mitään hyötyä?

Dark Avatar

Fury of the Furies

Miten pääsen pyramiditason neljännen kentän myrkkylammen yli?

Ökö 94

Elvira

Miten kokin saa tapettua? Entä onko kidutushuone luolissa? Miten koulutetun vartijan saa tapettua siellä muureilla?

Vanhat pelit kunniaan

Dungeon Master

Olen jumissa tasolla 7. En löydä Master keyta. Entä mistä löytyy Winged key?

Joku jumissa

Cavader

Miten pääsee 1. tasolla pyhätössä olevan oven taakse? Mistä saa Read magic -käärön?

Joku tyhmä vaan

Mitä tehdään toisella tasolla aivan alussa?

Mortal

Shadoworlds

Miten selvitetään 4. tasolla desert-osuus?

Mortal

Alcatraz

Miten pääsee kolmannessa taulussa vankilan katolta alas, kun on ensin vapauttanut ukkelin?

Vakooja

Wizard's Crown

Mistä ja miten löytää Emerald keyn? Vanhasta varkaiden killasta ei löydy muita vihjeitä kuin salaoven takaiset äänet.

Juffe

Cobra Mission

Miten pääsen loppulinnan 3. kerroksen seinässä olevasta kapeasta raosta läpi? Mitä 2. kerroksessa olevassa pimeässä huoneessa pitää tehdä?

Jr Knight

Deuteros

Voiko kuussa olevia tehtaita saada päälle ja miten?

Isaac Newton

Doom

(Knee-deep in the Dead) Miltä tasolta, ja mistä sieltä löytää moottorisahan?

Doom & Vector

Kakkostasolta ensimmäinen. Kun olet saanut sokkelon auki, muistaakseni länsipäädyssä on salaovi, joka aukeaa haulikolla ampumalla. –nn.

Mistä salaiseen sotilastukikohtaan kolmannelta tasolta pääsee? Miten voi vaihtaa asetta?

Aloittelija

Ishar 2

Missä on taikapata?

VMK

Betrayal at Krondor

Tarkennusta pyytäisin edellisen numeron vastaukseen Nirviltä: missä Kahoolin temppelin koe suoritetaan ja minkä tappelun jälkeen?

Ovet auki hlö 2

Gobliins 2

Pystyykö kellarin ovelle tekemään mitään? Miten koiran ohi pääsee? Pääseekö Wizardin taloon?

Jari Vauhkonen

Privateer

Oxford-systeemissä saa saattotehtävän, jossa pitää saattaa Hunter Toth turvallisesti perille. Miten se onnistuu ja jos ei, niin mistä löytyy lisää tehtäviä?

Toni

Eric the Unready

Mitä neitsyiden temppelissä täytyy tehdä?

Nyarlathotep

SEIS?

SOI!

Loom

Pekka Tuomelalle Pelit 3/94: F-nuotin saa huoneesta, jossa on rukki. Klikkaa rukkia ja soita siitä saatu loitsu lankakasaan, saat F-nuotin. Mene vesipyörteen luo ja soita siitä saatu loitsu pyörteeseen takaperin.

Werewolf

Wolfenstein 3D

Wolfille Pelit 3/94: Ykkösosan kenttiä ja salakäytäviä ym. voi tutkia sharewareohjelmalla mapedit.exe. Se tulee Wolfensteinin shareware-version mukana.

Werewolf

Captain Comic

Satu Tuomelalle Pelit 3/94: Taikasauvan löytää violetilta alueelta, jonne pääsee avaruustukikohdan jälkeen.

Werewolf

Treasure Island Dizzy

Omissa maailmoissa tarvitset vielä polttoainetta ja käynnistysavaimet. Ne saa samalta kauppiaalta jollakin seuraavista esineistä: brandy-pullo (maanalaisessa keittiössä), pussillinen rahoja (kaivoksessa), H. the Piraten aarre (hautakiven alapuolella) tai kultainen muna (maanalaisessa käytävässä). Lisäksi tarvitset 30 kolikkoa.

Roderick Usher

Amberstar

Masa Neloselle: Snakesignin temppelin aulasta pääsee eteenpäin keskiyöllä. En muista arvoitusten järjestystä, mutta vastaukset ovat: ear, snow, thought, shadow ja rainbow.

Dark Paladin

Curse of the Azure Bonds

EL Pelit 3/94: Moanderin tuhoamisen jälkeen palaa ykköskerrokseen ja suuntaa lounaassa olevaan huoneeseen. Pienen käsirysyn jälkeen voipi palata ulkomaailmaan.

Mr S.

NHL Hockey

Lätkäfanit kyselivät, miten liigan kaksinpeluu onnistuu. Kun aloitatte pelin, menette league calenderiin ja yläreunassa on valikko, jossa on 1. ja 2. pelaajan kontrollointi.

Teppo Joutsi

Eric the Unready

Two-headed squirrel: Drinkin saa tavernasta antamalla Brucelle lapun, joka oli Poncelta saamasi kirjan välissä. Blicester castlessa mene linnan ympäri (NW), anna ostamasi drinkki kaksipäiselle jätille, ota kärryistä oksa, mene muurille, kasta oksa tervaan, anna kilpikonnille Tort-Easea, ota avaimesta vahajäljennös, teetä tavernan avaimentekijällä toinen avain, avaa Blicesterissä oleva ovi uudella avaimellasi ja osallistut tietovisaan, jossa on palkintona eräs tarvitsemistasi esineistä (en nyt muista mikä).

Nyarlathotep

House of Horror 1

Lieviön bittirambolle Pelit 3/94: Talon sisälle pääsee ottamalla kurpitsan (pumpkin) ja pudottamalla sen. Löydät avaimen, jolla pääset sisään.

Werewolf

Kuka on Dave Gibbons?



Hollywood on ihastunut tietokonepeleihin ja niiden luomiin bisnesmahdollisuuksiin, mutta myös muun alan ihmiset ovat yhtäkkiä innostuneet antamaan panoksensa peleihin. Yksi heistä on sarjakuvapiirtäjä Dave Gibbons, jota tämänkertainen kilpailumme koskee.

Kysymykset kuuluvat:
1) Minkä juuri ilmestyneen seikkailupelin taustat ovat Dave Gibbonsin käsialaa ja mikä pelitalo on sen julkaissut?
2) The Watchmen on kuuluisa Gibbonsin piirtämä sarjakuva, mutta kuka sen on käsikirjoittanut?
3) Minkä maalainen Dave Gibbons on?
4) Oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja?

Frank Millerin ja Dave Gibbonsin yhteistyötä on neliosainen minisarja Give Me Liberty, joka on sidottu muhkeaksi englanninkieliseksi albumiksi. Oikein vastanneiden kesken arvomme **10 Give Me Liberty -albumia.**

Vastaukset postikortilla **25.7.94** mennessä osoitteella
Pelit
Gibbons-kilpa
PL 64
00381 Helsinki.

Älä unohda omaa nimeäsi ja osoitettasi!

Voittajien nimet julkaistaan Pelit 5/94:ssä elokuussa.



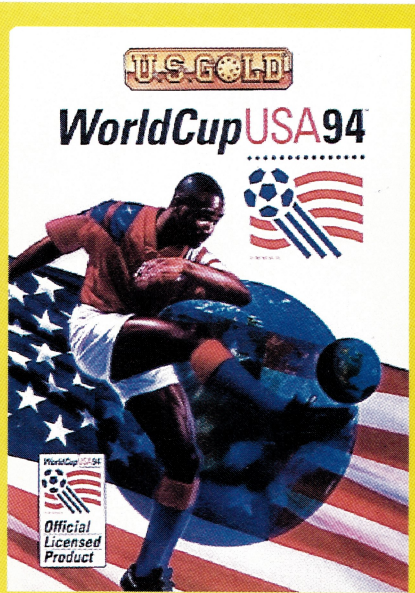
World Cup USA '94

Suuri futis-tieto-kilpa

Jalkapallon MM-kisat alkavat ihan pian ja kaikki penkkiurheilijat ympäri maailmaa liimautuvat ruudun ääreen.

U.S. Gold teki tietokoneversion World Cup USA '94:stä ja mehän tietysti annamme Toptronicsin ja U.S. Goldin avulla oman vaatimattoman panoksemme jalkapallon historiaan.

Testaa siis futistietoutesi ja vastaa seuraaviin kysymyksiin postikortilla **25.7.1994** mennessä osoitteella
Pelit
World Cup USA '94
PL 64
00381 Helsinki



Oikein vastanneiden kesken arvomme **5 World Cup USA '94 -yllätyspakettia**, jotka sisältävät pelin (PC, Amiga) lisäksi virallista World Cup USA '94 -krääsää (paitoja, julisteita, rintamerkkejä yms.)

1. Mikä afrikkalainen valtio on ollut maanosansa menestyksekkäin MM-kisojen historiassa?
2. Eusebio on kautta aikojen kuuluisin portugalilainen jalkapalloilija. Mistä maasta tämä vuoden 1966 kisojen musta tähtihyökkääjä on lähtöisin?
3. Kuka oli Meksikon kisojen 1986 maalikuningas?
4. Kuinka monennet järjes-

KILPAILU

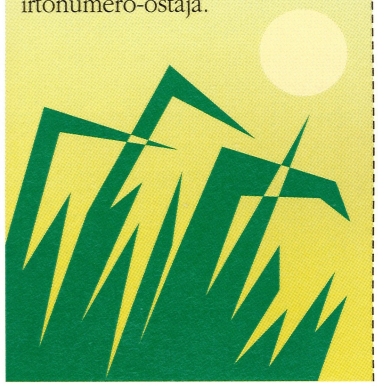
Kesä-ristikko

Kesäiltojen ratoksi tarjoamme taas rennon Pelit-ristikon. Ratkaisun pitää olla perillä **25.7.1994** mennessä osoitteella

Pelit
Ristikko
PL 64
00381 Helsinki

Oikein vastanneiden kesken arvomme **5 Pelit-paitaa.**

Muista nimesi ja osoitteesi! Mainitse myös oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja.



tyksessään ovat Yhdysvaltain MM-kisat 1994?
5. Mainitse kaksi ominaisuutta, jotka erottavat U.S. Goldin World Cupin muista jalkapallopeleistä?
6. Oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja?

JOKERI: Vastaa oikein ja voit voittaa ylimääräisen palkinnon! Kuka tummapintainen taituri teki maalin maansa jokaisessa ottelussa Brasilian voitettua MM-kultaa Meksikossa 1970?

Muista mainita konemerkkisi ja oma nimesi ja osoitteesi! Voittaneiden nimet julkaistaan elokuun Pelit-lehdessä.





CD-ROM
HÄN ON JO TUNNIN MYÖHÄSSÄ.
NAINEN LAPSEN SUUSSA
merkki tulevasta
sivusuuntaan isot
-keino
fiinit juomat
IDÄN ISO MAA
-RIITA TAI JULKI
sulkulaitteita
YHTEISYMMÄRRYS
ALTA AIKAYKSIKÖN
-LOCAL BUS
ÄLÄ LYÖ!
EIVÄT AUTIOITA
SARJISTYYPPI
ALOITTELIJAN PELITIETOUS
PELIT
..... pitää panna tietokone päälle
Hyi, konsoli!
PISTOKE SEINÄSTÄ
-H
-BLASTER
LEHTIPUU TAI DOOM!
ristikko sekin
pelifirman toimintaa
voi kulua tietokoneisiin
IMOLA ON SIELLÄ
JUOMA TAI ENGL. RETKI
ovat ilman veneitä
SAARTAMISET
ALAN SUURVAIKUTTAJAT
KLASSIKKOPELI
PIKKUTUHMA PELISANKARI
TEAN SUKUA
aivoriihi
JOKA KERTA
COMMODORE pelien läpipääsyhetket HANTTA ENNEN
PILAANTUNEET TAI ROYHKEÄT
– OF LORE
Ostan sen pelin...
KYNTÄMISIÄ vartalon osa
JALAT MENETTÄVÄN VERBI
-for the Skies
KITARISTI MANNBERG
JOHTI SUOMEA MAAILMANSODAN AIKANA
LAPSI
pyövelin verbi
sen kurssi vaikuttaa pelien hintaan
KYÖPELIKIN
TÄMÄ LEHTI LAJISSAAN!
silmän-
NYT MENNEE LÄPI ...
IRAKIN KAUHEA TYYPPI
Sari tai notko PILKAT
PYYDYS
EIVÄT USKALLA
Lemmings I ZOOL 2
– GUNS
RALLI-ARI
ESTÄÄ PELAAMISEN
HEINÄSUOJA
PYSÄHDY!
LIMIT
PYYDYS
HIRVONEN VÄLKKI

Sanaris Oy

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.

Nimi _____

Osoite _____

_____

☐ Olen tilaaja ☐ ostin irtonumeron. Paidan koko (S,M,L)_____

PARHAAT PELIT SAAT MEILTÄ



SUPER NINTENDO -KESKUSYKSIKKÖ

Markkinoiden täydellisin pelikone, jossa nyt uudenlainen turbomuotoilu, 16-bittinen prosessori, yli 32 000 värin paletti ja hifi-luokan äänentoisto. Pakettiin sisältyy myös kaikkien aikojen Mario-peli Super Mario All Stars: samassa kasetissa neljä peliä, Super Mario Bros. 1, Super Mario 2, Super Mario 3 ja vain Japanissa ilmestynyt The Lost Levels. Pelien taustat ja äänet täysin uusia.

1395,- (1495,-)

SEGA MEGADRIVE II -KESKUSYKSIKKÖ

Maailman suosituimman 16-bittisen pelikonsolin uusin malli. Pakettiin sisältyy kaksi peliohjainta ja Sonic the Hedgehog 2 -peli.

1395,-



NHL '94

Mahtava jääkiekkopeli, mukana kaikki aidot NHL-joukkueet ja pelaajat. Vie Winnipeg Jets Teemun johdolla mestaruusotteluihin. Verkkoa polttavia lämäreitä! Raudalujia taklauksia. Uusina ominaisuuksina mm. mahdollisuus pelata maalivahdilla ja laukaisu suoran syötöstä.

569,- (599,-)

UUTUUS! DAFFY DUCK

Avaruusankka on vaikeuksissa, kuten koko muukin galaksi. Asialla on jälleen paha muukalainen, Marvin, joka on rakentanut Repen reitille paljon esteitä ja komentanut omat joukkonsa tekemään Repen eteneminen niin hankalaksi, kuin vain mahdollista. Pystytkö estämään Marvinia tuhoamasta galaksia tässä hulvattomassa seikkailussa?

569,-

GOAL!

Kaikkien aikojen jalkapallopeli! Ota mittaa toinen toistaan kovemmista joukkueista, joko yksin tai toista pelaajaa vastaan. Kenellä on tarkin potku, kuka osaa tehdä parhaat liukutaklaukset? Valittavanasi on 11 joukkuetta ja peräti 7 vaikeustasoa. 8-bittiseen.

369,- (399,-)



SONIC 3

Pelitasot huomattavasti entistä laajempia sisältäen useampia isoja vastustajia, lisäksi uudet erikoistasot jalokivien keräilyyn ja bonustasoja lisäelämien saamiseksi.

499,- (599,-)

NHL '94

Kaikkien aikojen paras lätkäpeli päivitettynä versiona. Mukana kaikki NHL-huipputähdet ja joukkueet. Voit ohjata itse maalivahtiasi ja saat uusia laukauksia käyttöösi.

499,- (545,-)

FIFA SOCCER

Eurooppalaisen jalkapallon huippupeli. Erinomainen pelattavuus, selkeä kuvakulma TV-tyyliin ja runsaat pelivalinnat.

499,- (559,-)

TDK-DISKETIT 3,5" / 10 kpl HD **89,-** DD **69,-**

MEILTÄ SAAT BONUSTA

CITYSOKOS

• HAMINA • HELSINKI • HÄMEENLINNA • ITÄKESKUS • JOENSUU • JYVÄSKYLÄ • KAJAANI • KOTKA • KOUVOLA • KUOPIO • LAHTI • LAPPEENRANTA • • LOHJA • MIKKELI • OULU • PORI • PORVOO • SAVONLINNA • SEINÄJOKI • TAMPERE • TAPIOLA • VAASA • TAVARATALO WIKLUND TURKU •

Valtavasti voittajia, onnea kaikille!

Trekkie oli vaikea

Star Trek -kilpailu Pelit-lehdessä 2/94 oli vaikea, myönnetään. Vastauksia tuli sen mukaisesti, vain kuutisenkymmentä uskalsi kokeilla onneaan. Sääli, sillä koska täysin oikeita vastauksia oli vain neljä, loput palkinnot arvottiin kaikkien vastanneiden kesken.

Oikeat vastaukset olivat seuraavat:

1a) Kahvia phaserillä keitti Janice Rand.

1b) Hikario Sulu juoksenteli alastomana miekka kädessään.

1c) Abraham Lincoln leijui avaruudessa nojatuolissa istuskellen.

2) Tuomionpäivän ase Star Trek II:ssa oli Genesis Device.

3) Joan Collins näytteli Pelastusarmeijan työntekijää jaksossa City on the Edge of Forever.

4) Spock nostelee kulmakarvojaan.

5) Klingonit ihailevat William Shakespearea.

Palkintoja oli jaossa paljon, mutta vastausten vähyyden vuoksi päätimme jakaa ne uudella tavalla. Eli oikein vastanneet neljä saavat Star Trek -videon, lippiksen ja rintamerkin. Nämä onnelliset ovat:

Harri Ohra-aho, Petäjävesi
Tytti Paananen, Oulu
Timo Toppila, Vantaa ja
Mika Markkanen, Siltakylä

Seuraavat kuusi arvottua saavat videon:

Teemu Laakkonen, Launonen
Ilkka Tähtinen, Turenki
Janne Ojanperä, Lapua
Marjo E. Harju, Alajärvi
Tuomas Laitinen, Tampere ja
Sampo Peltonen, Äänekoski

Seuraavat kuusi saavat lippiksen:

Mika Virtanen, Espoo
Jarkko Jantunen, Suonenjoki
Teemu Keski-Levijoki, Kaarina
Laura Kalli, Helsinki
Heini Oja-Nisula, Vantaa ja
Jussi Mononen, Lappeenranta

Seuraaville kuudelle lähtee rintamerkki eli pinssi:

Tero Valkeapää, Vantaa
Matti Laitinen, Espoo
Timo Lindström, Pori
Toni Lilja, Turku
Mikko Koivula, Hämeenlinna ja
Pauli Juva, Espoo

Ambermoon ratkesi

Amiga-kilpailut eivät enää paljonkaan tunnu kiinnostavan armaita lukijoitamme, suurin osa on tainnut siirtyä PC:hen.

Ambermoon-kilpaan (Pelit 2/94) tuli vain viitisenkymmentä vastausta, joista oikeita oli 9. Palkinnot arvottiin seuraavasti:

Ambermoon- ja Amberstar-pelin ja T-paidan voittivat

Timo Salmen, Vantaa
Heikki Kapanen, Pertunmaa ja
Kimmo Ruohoniemi, Joensuu

Ambermoon-peli lähti seuraaville:

Jani-Matti Hätinen, Juurikkomäki
Timo Suoranta, Punkalaidun
Timo Sievänen, Helsinki
Sami Helin, Pori
Ohto Syrjänen, Kalajoki ja
Niila Mäkelä, Pirkkala

Oikeat vastaukset ovat:

1) Thalion on saksalainen pelitalo, jolla on toimipisteet Englannissa ja Yhdysvalloissa.

2) Muita Thalionin pelejä ovat esimerkiksi Lionheart, No Second Prize ja A320 Airbus.

3. Ensin tuli Amberstar ja pelit ovat roolipelejä.

Pikkupirun nimi on Mutt

Litil Divil -kilpailuun (Pelit 3/94) tuli valtaisa määrä vastauksia. Makean hammasta taisi kolottaa, osa palkinnostahan jaetaan tikkareina!

Suurin piirtein kaikki lähes 550 vastausta olivat oikein. Päähahmon nimi on Mutt, hänet lähetetään etsimään Mystistä Runsauden Pizzaa, koska hän veti lyhimmän tikun.

Litil Divil -peli, juliste ja Chupa Chups -paketit lähtivät seuraaville:

Marcus Lönnqvist, Espoo
Valter Bäckström, Espoo'
Vesa Pikki, Keuruu
Jali Leppälä, Lempäälä ja
Petri Juutilainen, Kangasala

Pilotteja kerrakseen

Lähes sata uskaliasta osallistui Air Warrior -kilpailuumme (Pelit 3/94). Perustelut olivat hauskaa luettavaa, äsien seassa luvattiin pärjäillä monen vuoden lentäjäkokemuksella, äidin eväillä, suomalaisella sisulla ja luontaisella lahjakkuudella. Taitonsa saavat nyt sitten todistaa

Tatu Luukkainen, Sotkamo
Jussi Korhonen, Espoo ja
Kari Pirkkalainen, Helsinki

Jokainen voitti SVGA Air Warrior -paketin ja kahden viikon edulliset lentelyajat Suomen On-Line Pelien avustuksella. Ottakaapa pojat suoraan yhteyttä Suomen On-Line Peleihin, puh. (981) 311 2333.

Tikkukilpakin ratkesi

Joystick-pula on krooninen, ainakin sen perusteella, että tikkukilpailuumme (Pelit 3/94) tuli vastauksia yli 200 kappaletta.

Kilpailu koski CH Productsin tuotteita ja oikeat vastaukset ovat:

1. CH Productsin tuotteita ovat Mach 3, Jetstick, Gamecard 3 Automatic ja Virtual Pilot.

2. CH Products on yhdysvaltalainen firma, Kaliforniasta itse asiassa.

Sanura Suomen lahjoittamat tikut lähtivät seuraaville:

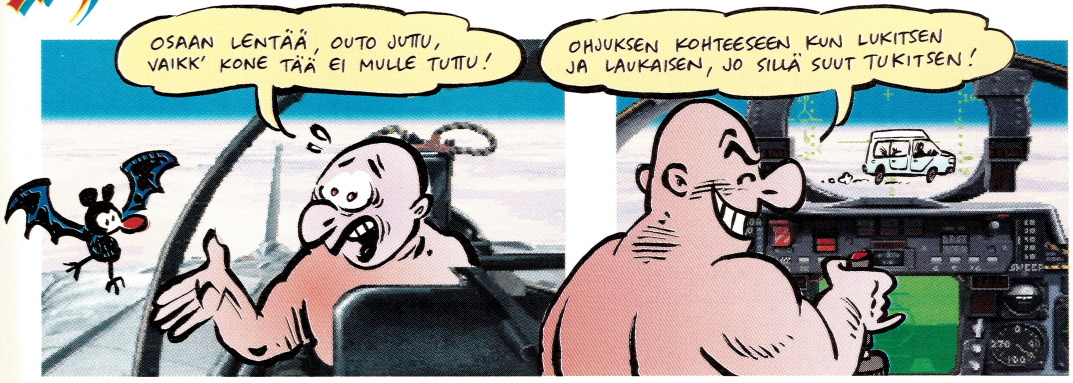
Anssi Rusanen (Flight Stick Pro)
Jukka Kiiskinen (Flight Stick) ja
Timo Haikonen (Jetstick)

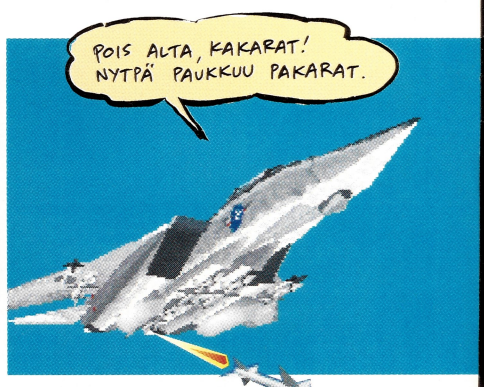
Amigan Competition Pro 5000 -tikut lähtivät seuraaville:

Jussi Viitala, Virttaa
Petteri Mutanen, Vehmersalmi ja
Juho Heikkinen, Nurme

KYÖPELIT

Sankarit käy tositoimiin tekoihin väkivaltaisiin ja roimiin! (Niin pitääkin, jos mieli pysyä lehdessä. toim.huom.)





Ohjuksen osumatarkkuus selvinnee seuraavalta aukeamalta.

TIETOA JA VIIHDETTÄ KAHDEN TUUTIN TÄYDELTÄ!

Suomen ainoa tietokonepelien erikoislehti Pelit tarjoaa tietoa ja viihdettä kahdessa muodossa. Perinteisen lehden lisäksi saat ilmaisen käyttöoikeuden elektroniseen postilaatikkoomme, Pelit-BBS-purkkiin!



Tämän saat postissa:

Jokainen Pelit-lehden numero on täynnä asiaa tietokonepeleistä. Esittelemme uutuuspelit, annamme vihjeitä ja läpipeluuohjeita vanhoihin, vertailemme pelaamisen oheislaitteet, haastattelemme pelien tekijät ja vastaamme lukijoiden kysymyksiin. Pelit on alansa paras lehti täynnä viihdettä, väriä, hyötyä ja hupia.

Tämän saat modeemilla:

Perinteisen lehden lisäksi saat halutessasi myös sähköistä postia! Pelit BBS-purkista löydät PD-pelejä, demoja, päivityspaketteja suosikkipeleihin – ja kaiken haluamasi voit imuroida ilmaiseksi omaan koneeseesi. Tilaa Pelit-lehti ja tule tutkimusretkelle purkkiin.

Palauta kuponki, niin saat:

1

Saat Pelit-lehden kätevästi kotiin kannettuna kestotilaushintaan 198 mk. Pelit ilmestyy 8 kertaa vuodessa ja jokainen numero on kannesta kanteen täynnä värikästä asiaa ja rahanarvoista tietoa.

Helsinki Media
Erikoislehdet

HALUAN LEHDEN LAATIKKOON JA ILMAISEN OIKEUDEN PURKKIIN!

Pelit maksaa postimaksun

☑ **Tilaan Pelit-lehden edulliseen 12 kuukauden kestotilaushintaan 198 mk. Samalla saan käyttöoikeuden Pelit-BBS-purkkiin.**

4K06

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n jaksoissa, kunnes asiakas irtisanoo tilauksensa kirjeitse tai puhelimitse asiakaspalveluumme. Helsinki Media Erikoislehdet, Asiakaspalvelu, PL 35, 01771 Vantaa, puh. (90) 120 670.

PELIT
Asiakaspalvelu
PL 34
VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 01620/50
01003 Vantaa

2

Saat oikeuden käyttää Pelit-BBS-purkkia. Pääset lukemaan tuoreimmat viestit ja imuroimaan parhaat päivitykset omalle koneellesi.

VOIT MYÖS SOITTAA TILAUKSESI NUMEROON 90-120670

THE LARGEST COMPUTER GAMES MAGAZINE IN SCANDINAVIA

PELIT

English Summary

AD&D: Ravenloft (Dreamforge/SSI/U.S. Gold) If you'd thrown the old AD&D rules away and made rather better graphics, it would have been great. Now it's in the OK range.

Aegis (Software Sorcery) seems and sounds good, but is illogical, unclear and unrealistic. Forget it.

Apocalypse (Virgin) Two years in the making and this is what we get. Not a lot.

Beneath A Steel Sky (Revolution/Virgin) Somehow I've got a strange feeling that the programmers haven't known what they wanted from BASS. Something's missing: the destination, maybe. The backgrounds are marvellous.

Carriers at War 2 (SSG/Electronic Arts) is not a whole new game, but a better version of the first one. Why isn't there any campaign mode?

Detroit (Impressions) is full of great ideas: my Volga beats all the other cars up! The user interface is terrible and takes away most of the fun.

Dragon's Lair (Readysoft/Elite) Ugly and unplayable. Let Dirk rest in peace!

Evasive Action (Mindscape) Yet another mediocre arcade flight simulation. Glynis Wein, stop wasting your talents (and make Warhead 2).

F14 Fleet Defender (MicroProse) Welcome back to the world of great simulators, MicroProse!

F/A-18 Hornet (Spectrum Holobyte) Does Hornet REALLY have the rollrate from Hell? Good addition to EBF-family, but F3's Air-to-ground operations are showing their age. Targets appear too late, so do the mountains.

Genesia (Microids/Mindscape) Let's wait for the SVGA version: the graphics here are a bit messy. Genesia is a great mix of Populous, Civilization and light strategy, if you can find it: the manual is hopeless.

Great Naval Battles 2 (SSI/U.S. Gold) Great graphics, great user interface, great campaign mode. Class A war game.

Heimdall 2 (Core Design) Graphics are beautiful and scroll nicely. A good action adventure.

Hero Quest II: Legacy of Sorasil (Gremlin) is too simple and too short. Made for novices on their first role playing game.

Manchester United: Premier League Champions (Krisalis) is not as good as SensiSoccer, but it works. The league is fun to play alone.

Megarace (Cryo/Software Toolworks) is a great example of what you can do with CD-ROM: marvellous videos and sounds, no gameplay at all. Opening sequence is technically awesome.

Mr. Nutz (Neon/Ocean) is one of the best Ocean games: enjoyable, nice and has challenge enough.

Myst (Broderbund/EA) Relax and play Myst in peace and harmony. Enjoyable and beautiful.

NFL Pro League Football (Micro Sports/Digital Integration) is a perfect package for coach-wanna-bes and for statistics freaks. Not for us, though.

Pacific Strike (Origin/EA) Amazingly slow and doesn't look so hot, either. Requires Pentium, but is not really worth it.

Raptor: Call of the Shadows (Cygnus Studios/Apogee) A good-looking and enjoyable shoot 'em-up. A rare snack for the PC players.

SSN-21 Seawolf (Electronic Arts) The hide and seek game is wonderfully done and the atmosphere is great. Excellent use of sound, but quite terrible user interface.

Star Trek: 25th Anniversary CD-ROM Edition (Interplay) There are the actual voices. There are great episodes. There's the trekkie feeling. What else do we need?

The Horde (Crystal Dynamics/U.S. Gold) is simple, but quite funny. I'd rather play this kind of CD-ROM game than those they call "interactive movies".

UFO: Enemy Unknown (Mythos Games/MicroProse UK) must be one of the best games this year so far, because trying to quit playing it takes a major effort. Excellent!

Who shot Johnny Rock? (American Lasergames) Invasion of awful graphics, part 2. CD-ROM is capable of decent animation, in case you didn't know.

Wolfpack (NovaLogic/U.S. Gold) Once it was one of the best submarine simulators. Now it's even better with all the new missions.

Huikeita juttuja Tulossa

Ketkä pääsivät jatkoon?

Tietokonepelaamisen Suomen Mestaruus -kilpailun alkuerät on käyty ja voittajat selvinneet. Ketkä lähtevätkään loppukilpailuun Tampereen Peli!-messuille syyskuussa? Oletko Sinä kilpailemassa Lontoonmatkasta ja IBM PS/1:sestä?

Doom-kilpailu

Doomiin on olemassa leegio kaikkia kivoja pikkuohjelmia, joilla voi tehdä ihan oman Doom-levelinsä uusilla grafiikoilla, äänillä ja musiikilla. Ensi lehdessä julistamme kilpailun, kuka osaa tehdä mielenkiintoisimman levelin!

Ratkaisuja riittää

Serpent Islen osa 2 on ensi lehdessä, samoin kuin Lands of Lore ja Hand of Fate. Lisäksi pikkuvinkkejä satamäärin, tietysti.

Arvosteluja

Voi kun osaisikin sanoa, mitkä pelit nyt sitten ihan oikeasti ilmestyvät kesän aikana. No ainakin 1942 Pacific Air War, Elfmania, Dragonstone, Impossible Mission 2025, Theme Park, System Shock, Outpost, Under a Killing Moon, World Cup USA '94, Al-Quadim, Delta-V, Harpoon II ja TIE FIGHTER (kai...)!

Pelit 5/94 ilmestyy 17. elokuuta.

Muista olla mukana!

Fakta ja fiktio lyövät kättä ja vähän muutakin. (Jatkoa sivulta 93.)



Valitse joku kortti...

...mutta ei mitä tahansa.



Uusi PC-äänistandardi!



Uuden Sound Blaster teknologian mukana tulee E-mu syntetisaattori, joka tarjoaa sinfoniaorkesterin äänenlaadun 16 kanavalla, 128 instrumentilla, 6 rumpusarjalla ja 32 äänisellä polyphonialla.

Sound Blaster AWE 32 toistaa musiikin ja soittimet niin poikkeuksellisen todentuntuisesti, että se on verrattavissa vain ammattilaisten äänistudioihin.

• 16-bittinen stereokortti, jossa CD-tasoinen äänen toisto ja digitointi 5-48 KHz:n näytteenottotaajuudella • Ohjelmoitava AWE 32 efektigeneraattori, Chorus ja Reverb tai QSound • 512K ääninäytteitä RAM-muistissa, laajennettavissa 28 Megatavulla tavallisilla SIMMeillä • Tukee E-mu SoundFont -kirjastoja • Ohjelmoitava Advanced Signal Processor • 20-ääninen OPL3 FM-syntetisaattori • Digitaalinen, 10-kanavainen äänimikseri • Täydellinen ohjelmallinen kontrolli äänen sisään/ulostulon voimakkuudelle, diskantille ja bassolle •MIDI-liitäntä •3 CD-ROM -liitäntää Sony-, Mitsumi- ja Creative-asemille • Mukana tulee mikrofoni.

Sound Blaster 16 Value

Toinen ässä Creative Labsilta

• 16-bit stereo äänikortti, MIDI interface sisäänrakennettuna
• CD-Rom Interface Creative Labsin CD-Romille.
• Seuraavat ohjelmistot tulevat mukana: Creative WaveStudio, Creative Soundo'LE, Creative Ensemble, Creative Talking Scheduler, Creative Mosaic. Monologue for Windows.

999,-

MUKANA TULEE SEURAAVAT CREATIVE OHJELMAT: Voice Assist, TextAssist, Wave Studio, Soundo'LE, Ensemble, QSound Control Panel, Talking Scheduler, Mosaic, Cakewalk Apprentice, HSC Interactive SE

Soita jo tänään:

Toptronics
Nuppulantie 35, 20320 Turku, FINLAND
Phone: (921) 254 6666 • Fax: (921) 254 6777

TT-Microtrading Oy
Sinimäentie 10 B, P. O. Box 123,
FIN-02631 ESPOO, FINLAND
Tel: (90) 502 741 • Fax: (90) 502 7499

CREATIVE
CREATIVE LABS

Kuuntele itse! Täytä kuponki, niin lähetämme sinulle Sound Blaster AWE 32 Demo CD:n veloituksetta. (Rajoitettu määrä)

Lähetä kuponki kuoressa osoitteeseen:

Nimi: _____ Yritys: _____

Osoite: _____ Postiosoite: _____

CREATIVE
CREATIVE LABS
Creative Labs (NORDIC)
Vølundsvej 6 A. DK-3400 Hillerød, Danmark