LOPPUVUODEN KUUMIMMAT PELIT CHICAGON CES-MESSUILTA

HINTA 27 MK

PC
AMIGA
CD-ROM

PELIT

5/94



Voiman pimeä puoli

STAR TIE FIGHTER WARS

Normandiasta Tyynelle merelle:
- OVERLORD
- 1942 – Pacific Air War

AVARUUS-KATASTROFI
OUTPOST

Rakenna huvipuisto
THEME PARK

Merimaali on eri maali
Harpoon 2

VÄRIÄ POSKILLE
Paintball

Ratkaise:
Lands of Lore
Hand of Fate
Serpent Isle

Hellekesän satoa:
Out to Lunch ● World Cup USA 94 ● Theatre of Death ● Wild Cup Soccer ● K240 ● Al-Qadim ● D-Day ● Reunion ● Battle Isle 2 ● ja paljon paljon muuta.

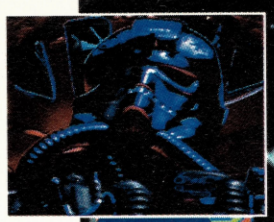
6 414886 093546
609354-94-05

PELIT

5/94

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, JTurunen, Kimmo Veijalainen
Pelit-BBS (Vain tilaajille)
(90) 120 5757, 24 t/vrk
Sysopit Niko Nirvi, Leo Katona
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



TIE Fighter
sivu 16.

Arvostelut

TIE Fighter 16
Nnirvi. Lucas Arts onnistuu jälleen.

1942 – Pacific Air War 18
Kaj Laaksonen. Kaunis ja realistinen lentosimu MicroProselta.

Overlord 20
Kaj Laaksonen. Virginin näyttävä ja hyvin onnistunut lentosimu.

Outpost 22
Jyrki J.J. Kasvi. Keskeneräinen simulaatio, joka on vuoden pettymys. Sierra-On-Line.

Out to Lunch 24
Kimmo Veijalainen. Mindscape teki hauskan tasohyppelyn konsolipelistä.

World Cup USA 94 25
JTurunen. Kohtuullinen lisenssijalkapallo U.S. Goldilta.

Harpoon 2 26
TJ Talasmaa. Pakko-ostos! Three-Sixty Pacificin raskas mutta realistinen strategia/simulaattori.

Theatre of Death 28
JTurunen. Psygnosiksen toiminnan ja strategian väkinäinen sekoitus.

Wild Cup Soccer 29
JTurunen. Hidas ja nykivä urheilupeli Milleniumilta.

K240 30
Kimmo Veijalainen. Yllätyksellinen avaruusstrategia Gremliniltä.

Inherit The Earth: Quest for the Orb 32
Tapio Salminen. New World Computingin kaikille sopiva seikkailu, joka ei tyydytä ketään.

Pinball Dreams 2 33
Tuija Linden. 21st Century tarjoaa neljä värikästä lisäkenttää.

Al-Qadim 34
Nnirvi. SSI/U.S. Goldin ihan hyvä toimintaroolipeli.

D-Day: The Beginning of the End 36
TJ Talasmaa. Tahmainen strategia Impressionsilta.

Sim City 2000 Scenarios vol. 1 37
Tuija Linden. Lisää katastrofeja Maxisilta.

Reunion 38
Nnirvi. Yksinkertainen ja rajoitettu avaruusstrategia Grandslamilta.

Theme Park 40
Tapio Salminen. Bullfrogin mainio huvipuisto.

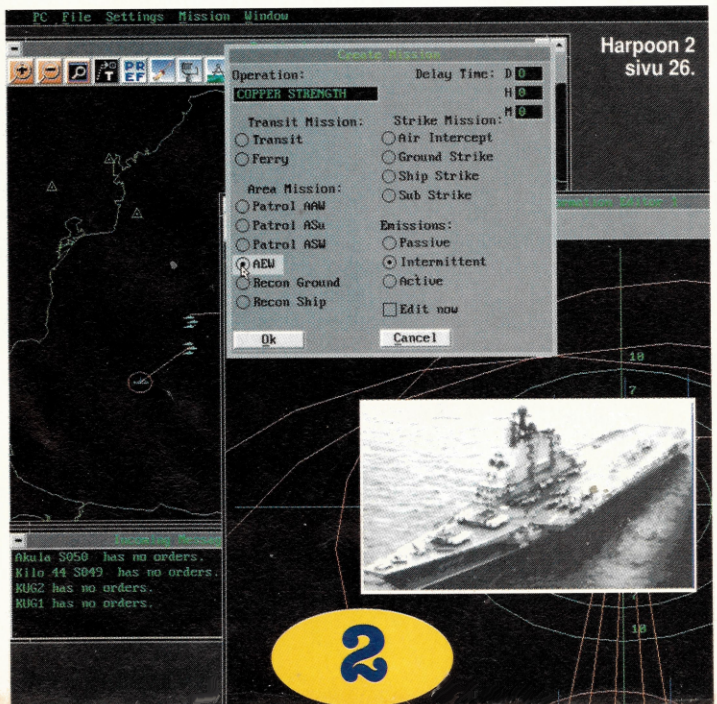
Battle Isle 2 42
Kaj Laaksonen. Blue Byten upea futuristinen sodankäynti sopii hyvin ensimmäiseksi strategiapeliksi.

Hexx – Herasy of The Wizard 44
Nnirvi. Psygnosiksen luonteeton roolipeli.

Super Methane Bros 45
JTurunen. Thalionin tasohyppely on hyvä vain kaksinpelinä.

Impossible Mission 2025 48
JTurunen. MicroProsen tahmainen, turha tasohyppely.

Lyhyesti 49
Updateja.



Harpoon 2
sivu 26.

Ajan hermolla

Uutiset.....6
Summer CES Chicago: kuumimmat peli-, äänikortti- ja tikkuuutuudet.

Tietokonepelaamisen SM-kilpailu.....13
Tietokonepelaamisen Suomen Mestaruus -alkukilpailujen tulokset.

Paintball – pläts.....14
Nnirvi. Pelaajat kuntoilemassa.

Kilpailut.....76
Voita rahaa Doomilla. K240-kysymyksiä. Voittajia tälläkin kertaa hurjasti.



Theme Park löytyy keskiaukeamalta.



1942 — Pacific Air War, sivu 18.

Ratkaisut

Lands of Lore.....51
Tuija Linden. Scotian metkut pääsevät alkuun.

The Hand of Fate.....54
Jyri Huttunen. Matka Kyrandian ihmemaahan alkaa.

Ultima VII: Serpent Isle..56
Tapio Salminen. Pelastamme maailman.

Mukana myös

Seinäkirjoitus.....50
JTurunen. Miksi naiset aina rakastuvat renttuihin?

Nnirvi.....61
Niko virittelee Doomia.

Pelin Henki.....62
Wexteen. CD-ROM valloitti maailman.

Max & Moritz.....64
Apua UFOon ja Alone in the Dark 2:een. Moritz jatkaa Cannon Fodderin selvittelyä.

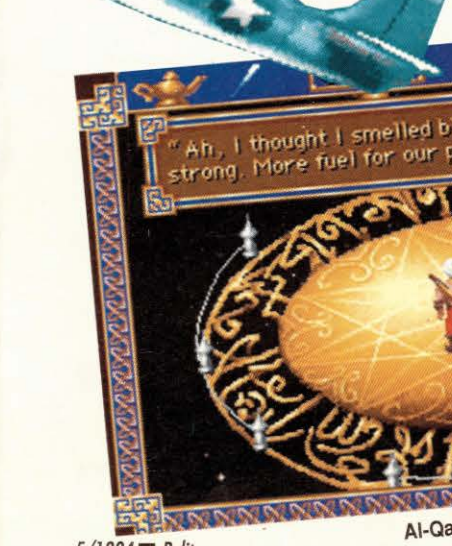
Posti.....68
Väkivaltakeskustelu sen kun jatkuu.

PelitSeis?.....72
Kysymyksiä tietäjille.

Tulossa.....78
Mitä uutta ensi lehdessä?

English Summary.....78
Welcome back to work!

Kyöpelit.....78
Sankarimme tässä ovat hätää kärsimässä.



Al-Qadim, sivu 34.

Ymmärtämättömille: Tämä on jatkoa viime numerosta.

* VIIMEISEN PÄÄLLE VIRITETTY TAPPAJA-KOIRA.

Tuija Lindén
päätoimittaja



Miten käy Amigan?

Commodoren konkurssin jälkeen annettiin ymmärtää, että tilanne selviää varsin nopeasti ja ostajia on pilvin pimein. Nyt on kuitenkin jo kuukausia kulunut, eikä tilanne vieläkään ole selkiytynyt.

Yhtenä syynä on varmasti hinta: Commodoren huhutaan pyytävän rippeistään 68 miljoonaa puntaa. Ostajaehdokkaista ainakaan Samsung ei näin valtavaa summaa ole niellyt.

Mistä Commodore sitten moista summaa pyytää? Tekniikasta, tutkimus- ja kehitysosastosta, joka on tekemässä uutta AAA-chipiä ja tuotantolinjasta. Ei paljon muusta.

Tämän hetken kuumin kysymys on kuitenkin, mitä tapahtuu Amigalle. Ostajaehdokkaiden joukossa on esimerkiksi Sony ja Philips, joilla kummallakin on oma CD-pohjainen laitteensa. Tuleeko Amigan teknologiasta vain pohja uudelle CD-pelikoneelle? Säilyykö nimi Amiga vai tuleeko siitä esimerkiksi Samsung Amiga, Samsung CD tai vaikka Sony Game Machine? Mahdollisuuksia on useita, kukaan ei todennäköisesti kuitenkaan osaa ennustaa Amigan kohtaloa ainakaan vähänkään pitemmällä tähtäimellä.

Vahvin hengissä olevista tytäryhtiöistä on Commodore UK, joka on myynyt saarivaltakunnassa Amigoita hienosti (kun sen piti myydä loistavasti). Eräs ostajaehdokas onkin Commodore UK:n johtajisto, mutta mitä se sitten tekisi? Yrittäisi puhaltaa henkeä jo hiipuneeseen hiileen? Keskittyisi pelkästään Brittein saarten markkinoille ja unohtaisi lopun maailman? Lopettaisi kaikki muut tytäryhtiöt tai palkkaisi uudet vetäjät? Antaisi Commodoren edustuksen vain yhdelle vahvalle per maa ja unohtaisi esimerkiksi Skandinavian Tanskassa sijaitsevan katto-organisaation?

Toivottavasti se, joka Commodoren rippeet ostaa, osaa kuitenkin hoitaa hommansa paremmin kuin Commodore itse. Tosiasiahan on, että koko sotkun takana on sotkut firman itsensä sisällä.

Tuija

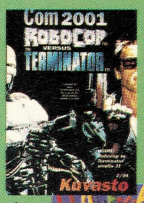
Com pelit yoo-ho

Amiga & PC

AIR BUCKS V1.2	149,-	149,-
BANSHEE AGA	199,-	
BATTLEDROME METAL TECH		329,-
BENEATH A STEEL SKY	269,-	299,-
BIOFORGE		349,-
BREACH 3	269,-	329,-
CAESAR DELUXE	149,-	149,-
CANNON FODDER	239,-	269,-
CHAMPIONS. MAN END OF SEASON 94	149,-	199,-
CHAMPIONS. MANAGER ITALIA	239,-	269,-
CIVILIZATION 2		329,-
CLUB FOOTBALL MANAGER	239,-	269,-
COOL SPOT	239,-	239,-
CORRIDOR 7		199,-
DELTA V		329,-
DOOM II: HELL ON EARTH		299,-
DREAMWEB	239,-	269,-
FIFA SOCCER		349,-
FRANKENSTEIN		199,-
GENESIA	239,-	269,-
GREAT NAVAL BATTLES II		299,-
HARPOON 2	269,-	329,-
HORDE		299,-
INDY CAR RACING		239,-
INDY CAR TRACK PACK		149,-
INFERNO	299,-	329,-
JUNGLE STRIKE		299,-
K-240 (UTOPIA II)	239,-	
KID VICIOUS	199,-	
KINGS QUEST VI	269,-	
LIBERATION	239,-	299,-
LORDS OF MIDNIGHT		299,-
MANCHESTER UNITED PREMIER LEAG	239,-	239,-
METAL & LACE		329,-
METAL & LACE K-18 DATA		99,-
MICRO MACHINES	239,-	239,-
MIGHTY MAX	199,-	
NHL HOCKEY	269,-	349,-
OVERLORD		299,-
PACIFIC STRIKE		359,-
PERFECT GENERAL II		299,-
PINBALL DREAMS II		269,-
PREMIERSHIP		149,-
RAVENLOFT		329,-
RISE OF THE ROBOTS		329,-
ROBINSON'S REQUIEM	269,-	299,-
S.HERO LEAGUE HOBOKEN		329,-
SIERRA SOCCER	239,-	
S.U.B	269,-	329,-
SAM & MAX		199,-
SENSIBLE INTERNATIONAL SOCCER	199,-	
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	239,-	269,-
SIM CITY 2000		299,-
SUBWAR 2050 SCENERY DISK		199,-
SYSTEM SHOCK		349,-
THEATRE OF DEATH	239,-	329,-
TFX	299,-	329,-
ULTIMA VIII		359,-
UNIVERSE	269,-	299,-
WEREWOLF KA-50		329,-
WING COMMANDER ARMADA		349,-
WING COMMANDER III		359,-
WORLD CUP USA 94	199,-	269,-
WORLD WAR II		149,-
X-WING		199,-
ZOOL II	199,-	269,-

ILMAINEN TUOTEKUVASTO!

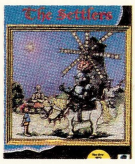
Com 2001 Oy:n tuotekuvasto kertoo heti maailman tuoreimmat laite- ja peliuutuudet! Kuvasto toimitetaan tilauksen tehneille.







HEIMDALL 2
269/329



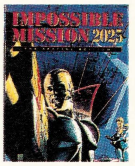
SETTLERS
269/299



TIE FIGHTER
–/359



ELFMANIA
239/–



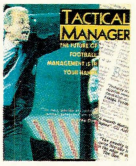
IMPOSSIBLE MISSION
239/–



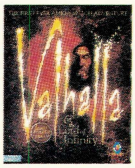
1942 PACIFIC AIR WAR
–/349



THEME PARK
269/329



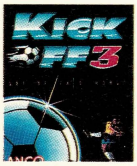
TACTICAL MANAGER
239/269



VALHALLA
239/299



FALCON GOLD
-/399



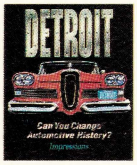
KICK OFF III
239/239



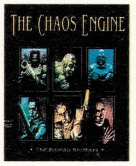
BATTLE ISLE II
269/299



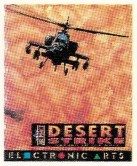
REUNION
-/269



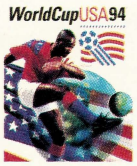
DETROIT
269/299



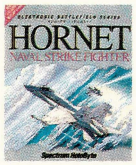
CHAOS ENGINE
239/269



DESERT STRIKE
239/299



WORLD CUP USA 94
199/269



FALCON 3.0/FA-18
–/329



MORTAL KOMBAT II
239/269

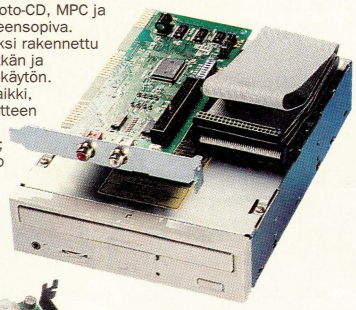


WORLD CUP YEAR 94
239/269

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.

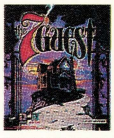
- Tuplanopeusasemassa siirtonopeus 350 KB/sekunnissa ja keskimääräinen hakuaika 250 ms.
- MPC Taso 2-yhteensopiva.
- 32 kilotavun sisäinen cache-muisti, joka on ohjelmallisesti lisättävissä 128 kilotavuun saakka.
- Multisession Photo-CD, MPC ja CD-ROM XA -yhteensopiva.
- Erittäin pölytiiviiksi rakennettu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



995,-

CD-ROM-pelit

AEGIS:GUARDIAN OF THE FLEET	495,-
ALDRIN'S RACE INTO SPACE	395,-
CENTRAL INTELLIGENCE	399,-
CRIME PATROL	329,-
CRITICAL PATH	395,-
DARK FORCES	395,-
DARK LEGIONS	269,-
DARKSEED II	395,-
DISCWORD	395,-
DRAGONSPHERE	299,-
EMPIRE DELUXE	329,-
FULL THROTTLE	395,-
HEIMDALL II	349,-
HEXX	349,-
I HAVE NO MOUTH	395,-
LARRY COLLECTION	395,-
LARRY VI	399,-
LAWNMOWERMAN	429,-
LEMMINGS III	349,-
MYST	545,-
NOVASTORM	395,-
POLICE QUEST IV	349,-
PSYCHOTRON	449,-
RAVENLOFT	399,-
REBEL ASSAULT	369,-
RETURN TO ZORK	395,-
SAM AND MAX	329,-
SPACE PIRATES	329,-
SUBWAR 2050+SCENERY DISK	395,-
WHO SHOT JOHNNY ROCK?	399,-
MAD DOG MCCREE	369,-
BATTLE ISLE II	369,-
REUNION	399,-
INFERNO	395,-
SAGA OF ACES	449,-
RISE OF THE ROBOTS	399,-
LOST EDEN	299,-
NOCTROPOLIS	399,-



7TH QUEST/DUNE
399,-



11TH HOUR
495,-



OUTPOST
369,-



JOURNEYMAN PROJECT
369,-



UNDER KILLING MOON
545,-



MAD DOG MCCREE II
329,-



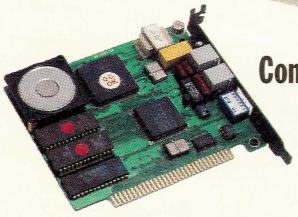
Gravis PC
299,-



Tornado PC
199,-



Quatro PC
299,-



Comlink-modeemit

Comlink 1414	Kortti	**1995,-**	Ulkoinen	**2295,-**
Comlink 9624	Kortti	**995,-**	Ulkoinen	**1295,-**
Comlink 2400	Kortti	**395,-**		



Sound Blaster 2.0	**545,-**
Sound Blaster PRO VE	**795,-**
Sound Blaster 16 VE	**995,-**
Sound Blaster 16 ASP MCD	**1595,-**
Sound Blaster AWE 32	**2495,-**
Gravis Ultrasound Standard 3.7	**1095,-**
Gravis Ultrasound Max CD3	**1495,-**



Microsoft Mouse II **349,-**
Maailman arvostetuimman ja kestävimmän hiiren, uusi ergonomisesti muotoiltu malli.



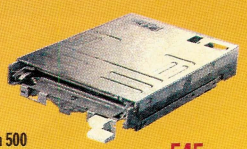
SpeedMouse 2 PC **149,-**
- Kolminäppäiminen sarjaporttiin kytkettävä hiiri
- Täysin mikrokytkimillä toteutettu
- Tarkka: 400 DPI
- Helppo liikuttaa
- Laiteajurit tulevat 3,5'' levyllä
- Pakkausta voidaan käyttää diskettien säilytyslaatikkona

AMIGA 1200 2 MB
2795,-



C1960 14'' Multiscan Monitori
3995,-

A1084S RGB-perusmonitori
1795,-



Amiga 500
3,5'' sisäinen Citizen-levyasema **545,-**
- Nyt voit itse vaihtaa Amigan sisäisen levyaseman ja säästää satoja markkoja korjauskuluja
- Pakkaus sisältää kaikki tarvittavat liittimet



Quatro Amiga **149,-**



Topstar Amiga **199,-**

SpeedMouse **149,-**
- Taatusti laadukas Logic-3 -merkkinen hiiri Amigaan
- Erittäin mukava ja kestävä käytössä
- Kuuden kuukauden takuu

CD32 2795,-

Nyt myös Suomessa uusi 32 bittinen CD Amiga-CD32. Laite on lähes sama kun Amiga 1200, paitsi ettei siinä ole näppäimistöä ja levyasemaa. CD32:n mukana tulee erittäin nopea tuplanopeuksinen CD-ROM -asema sisäänrakennettuna.



BANSHEE	239,-	IMPOSSIBLE MISSION	239,-
BENEATH THE STEEL SKY	239,-	INFERNO	299,-
BRIAN THE LION	199,-	KICK OFF III	269,-
CANNON FODDER	239,-	LEGASY OF SORASIL	269,-
DARKSEED	299,-	LIBERATION	299,-
CHAOS ENGINE	239,-	MANCHESTER PREMIER LEAG	239,-
GUNSHIP 2000	269,-	OUT TO LUNCH	199,-
HEIMDALL 2	269,-	PINKIE	239,-
SECOND SAMURAI	239,-		
SENSIBLE INT SOCCER	199,-		
SKIDMARKS	239,-		
SOCCER KID	239,-		
TFX	299,-		
UFO	239,-		

3DO 4995,-

Panasonicin 3DO -laite uudella entistä edullisemmalla hinnalla! Pakettiin kuuluu 3DO Crach & Burnpelillä ja Demo CD:llä sekä konsolityyppinen ristiohjain.



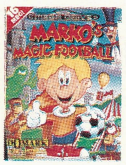
HORDE	495,-	ROAD RASH	595,-
JOHN MADDEN FOOTBALL	495,-	SHERLOCK HOLMES	495,-
MAD DOG MCCREE II	495,-	SHOCK WAVE	595,-
MEGARACE	445,-	SPACE SHUTTLE	445,-
MONSTER MANOR	495,-	STAR CONTROL II	495,-
NIGHT TRAP	495,-	SUPER MODELS GO WILD	495,-
OUT OF THIS WORLD	445,-	SUPER WING COMMANDER	495,-
		TOTAL ECLIPSE	495,-
		TWISTED	495,-
		WHO SHOT JOHNNY ROCK?	445,-



NHL HOCKEY 95
449,-



MORTAL KOMBAT II
545,-



MAGIC FOOTBALL
449,-



STREET OF RAGE III
545,-



JUNGLE BOOK
449,-

Megadrive

BUBSY 2	449,-	KAWASAKI SUPERBIKES	449,-	MICKEYS MAGICAL QUEST	449,-
CANNON FODDER	449,-	LAWNMOWERMAN	449,-	MORTAL KOMBAT CD	469,-
CASTLEVANIA	449,-	LEMMINGS 2	449,-	SKELETON KREW	469,-
COMBAT CARS	295,-	LION KING	449,-	SPARKSTER	449,-
DEMOLITION MAN	449,-	LOST VIKINGS	449,-	SUPER STREET FIGHTER II	595,-
DUNE II	495,-	MICRO MACHINES II	449,-	SYNDICATE	449,-
FLINTSTONES	449,-	MONSTER TRUCKS	449,-	THEME PARK	449,-
INCREDIBLE HULK	449,-	NBA JAM	495,-	TINHEAD	449,-
ITCHY & SCRATCHY	449,-	PETE SAMPRAS TENNIS	449,-	URBAN FIGHTER	469,-
		RISE OF THE ROBOTS	449,-	VIRTUAL BART	449,-
		ROCK'N ROLL RACING	469,-	WOLFENSTEIN 3D	449,-
		SENSIBLE WORLD OF SOCCER	449,-	WORLD CUP USA 94 CD	395,-



MEGAMAN X **595,-**



RABBIT RAMPAGE **495,-**



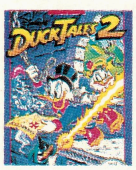
MORTAL KOMBAT II **595,-**



FIFA SOCCER **495,-**

Super Nintendo

BOXING LEGENDS OF THE RING	495,-	FLINTSTONES	545,-	SHUT UP & JAM	495,-
BUGS BUNNY RABBIT RAMP.	495,-	FUN & GAMES	495,-	SKYBLAZER	495,-
CHAOS ENGINE	495,-	ILLUSION OF GAIA	545,-	SMASH TENNIS	495,-
CHOPLIFTER III	495,-	JAMMIT	545,-	SPECTRE	495,-
CLAYFIGHTER	495,-	JUNGLE BOOK	495,-	STUNT RACE FX	545,-
CLAYMATES	495,-	KICK OFF III	495,-	SUPER ICE HOCKEY	495,-
DESERT FIGHTER	545,-	LETHAL ENFORCERS	695,-	SUPER METROID	545,-
DONKEY KONG COUNTRY	545,-	NBA JAM	595,-	SUPER STREET FIGHTER II	595,-
EEK THE CAT	495,-	NHL HOCKEY 94	495,-	TIN STAR	495,-
EYE OF THE BEHOLDER	495,-	PINBALL DREAMS	495,-	TURTLES V	645,-
		PINK PANTHER	495,-	VIRTUAL BART	545,-
		RISE OF THE ROBOTS	545,-	WOLFENSTEIN 3D	495,-
		ROCK'N ROLL RACING	495,-	WORLD CUP STRIKER	595,-
		SENSIBLE INT SOCCER	495,-	WORLD CUP USA 94	495,-



DUCK TALES II
449,-



FINAL FIGHT
449,-



JURASSIC PARK
399,-



ALFRED CHICKEN
399,-



RESCUE RANGERS II
449,-

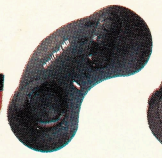
Gameboy

COOL SPOT	279,-	HILLSFAR	299,-
JOHN MADDEN	279,-	ISOLATED WARRIOR	139,-
JUNGLE BOOK	299,-	JETSONS	319,-
MEGA MAN IV	299,-	JUNGLE BOOK	399,-
MONSTER MAX	299,-	LAST ACTION HERO	229,-
SUPER MARIOLAND III	299,-	LION KING	399,-
TURTLES III	279,-	ROCKING CATS	259,-
WORLD CUP USA 94	299,-	SHATTERHAND	99,-
ZELDA	279,-	SMASH TV	149,-
		TALE SPIN	229,-
		TERMINATOR	259,-
		TROG	79,-

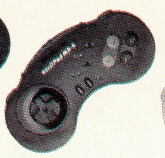
Nintendo

ADVENTURES IN MAGIC KIND	229,-
ALADDIN	399,-
ALIEN III	209,-
BATMAN RETURNS	289,-
BLUE SHADOW	149,-
CHESSMASTER	119,-
CLIFFHANGER	234,-
DRACULA	149,-
ELITE	229,-

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, johin lisätään toimituskuluja 30–50 markkaa. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.



AsciiPad MD 149,-
Laadukas Japanissa valmistettu perusohjain
- Automaattinen autotulitus
- Voit säätää näppäimen tulittamaan jopa 24 kertaa sekunnissa
- Hidastustoiminto
- Ergonomisesti ohueksi ja kestäväksi suunniteltu



AsciiPad 6 MD 199,-
Japanissa valmistettu korkealuokkainen kuusi näppäiminen ohjain
- Automaattinen autotulitus; sinun ei tarvitse painaa edes tulitusnäppäintä
- Hidastustoiminto
- Ergonomisen ohueksi ja kestäväksi suunniteltu
- Voit säätää näppäimen tulittamaan jopa 24 kertaa sekunnissa
- Toimii myös kolminäppäimisten pelien kanssa vaikeuksitta



ProPad 6 MD & SN 229,-
Uusittu versio suositusta ProPadistä entistä paremmilla ominaisuuksilla.
- Digitaalinen automaattituliuksen asetus
- LED-näyttö
- Kuusi tulitusnäppäintä taistelupeleihin
- Tulituksen tahdistusmahdollisuus
- Hidastustoiminto
- Extra pitkä liitäntäjohto



Logipad MD & SN 199,-
Maailman ensimmäinen täysin mikrokytkimillä tehty sormiohjain
- Kuusi tulitusnäppäintä
- Kahdeksansuuntainen ohjaus
- Select- ja Start-näppäimet
- Automaattitulitusmahdollisuus
- Pitkä liitäntäjohto



Super Advantage SN 299,-
Klassikko arcade-tyyppisten peliohjainten joukossa
- Iso ohjaussauva takaa kunnollisen otteen saamisen
- Voit hidastaa peliä haluamasi verran, jotta selviät mahdottomista paikoista
- Kuusi näppäintä takaavat kolme toimivuuden kaikkien pelien kanssa
- Voit säätää joka näppäimen esim. lyömään jopa 30 kertaa sekunnissa
- Automaattinen autotulitus; sinun ei tarvitse painaa edes tulitusnäppäintä



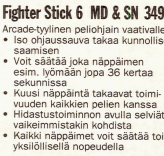
Program Pad MD & SN 299,-
Huippuedullinen ohjelmoitava ohjain
- Ohjelmoitavat muistitoiminnot
- Voit ohjelmoida jopa kolme liikettä yhteen näppäimeen
- 30 valmiiksi ohjelmoitua liikettä
- LCD-näyttö
- Kahdeksansuuntainen ohjaus
- Automaattitulitusmahdollisuus
- Start- ja Select-näppäimet
- Kuusi tulitusnäppäintä
- Hidastustoiminto



AsciiPad SN 149,-
Laadukas Japanissa valmistettu perusohjain
- Automaattinen autotulitus
- Voit säätää näppäimen tulittamaan jopa 24 kertaa sekunnissa
- Hidastustoiminto
- Ergonomisen ohueksi ja kestäväksi suunniteltu



SpeedPad MD & SN 129,-
Muhkea kuusinäppäiminen konsoliohjain
- Kuusi tulitusnäppäintä
- Kahdeksansuuntainen ohjaus
- Start- ja Mode-näppäimet
- Automaattitulitusmahdollisuus



Fighter Stick 6 MD & SN 349,-
Arcade-tyylinen peliohjain vaativalle käyttäjälle
- Iso ohjaussauva takaa kunnollisen otteen saamisen
- Voit säätää joka näppäimen esim. lyömään jopa 36 kertaa sekunnissa
- Kuusi näppäintä takaavat toimivuuden kaikkien pelien kanssa
- Hidastustoiminnon avulla selviät vaikeimmistakin kohdista
- Kaikki näppäimet voit säätää toimimaan yksilöllisellä nopeudella



Phantom MD & SN 259,-
Arcade-tyyppinen jättiohjain
- Mikrokytkimillä tehty kahdeksansuuntainen ohjaus
- Kuusi tulitusnäppäintä
- Hidastustoiminto
- Yli kaksimetrinen liitäntäkaapeli
- Säädettävissä oleva automaattitulitus



Delta-Ray Amiga **149,-**
- Yhdeksän laadukasta mikrokytkintä
- Pitkä liitäntäkaapeli
- Neljä tulitusnäppäintä
- Auto-tulitus
- Nopeatahtinen tulitus



Multi-Case 149,-
Kestävästä materiaalista tehty kantolaukku Nintendolle, Super Nintendolle, Master Systemille tai Megadrivelle
- Voit käyttää useiden eri laitteiden kantolaukkuna
- Suojaa videopelilaitetta pölyltä, naarmuilta ja muilta ongelmilta
- Sivutasku peleille
- Voit säätää kantohihnan pituutta

Com 2001 Oy:n tuotekuvasto toimitetaan tilauksen tehneille.

vaihto pörssi

Vanha pelisi on vaihdossa rahaa!

Soita 0600-9-2001, saat tietää naurettavan edullisista vaihtopeleistämme.

5.30/min.+ppm.

Vain originaalissa on manuaali.

Postita tilaus jo tänään tai soita tilauskeskukseen

0600-9-2001

Puhelun hinta 5.30/min.+ppm.
Palvelemme ma–pe 9–20, la 10–15



Gamer-pelilehden kestotilaus jatkuu ilman eri uudistusta, kunnes tilaaja irtisanoo sen. Tilaus laskutetaan 12 kk:n välein kulloinkin voimassa olevaan kestotilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus.

☐ Tilaan Gamer-pelilehden kestotilauksena 249,-/12 nroa.

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. 0600-9-2001
FAX 0600-9-2003
5.30/min+ppm.

Vastauslähetys
90100/537

PE9405

SUOMEN SUORAMARKKINOINTILIITTO SSML
REILUN PELIN JÄSEN

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.

Tilaa Com 2001 Oy:n Gamer-pelilehti, vain 68 penniä päivässä!!! Saat maahantuojan parhaat edut, asiantuntijoiden peliarvostelut, runsaasti tietoa tulevista peleistä ym...

VISA
EUROCARD
MasterCard
OK

Pekka Heino

Jalkapalloa

1994 SUMMER CES

●● Tämän kesän perinteiset kulutuselektroniikkamessut sattuivat mukavasti yhtä aikaa jalkapallon MM-kisojen kanssa. Chicago oli yksi pelien pitopaikoista ja jalkapalloturistit antoivat oman värikkään lisänsä katukuvaan. Paikalliset asukkaat eivät jalkapallosta paljon ymmärtäneet, ja jopa stadionille asti vaivautuneet kyselivät uteliaina pelin säännöistä ja taktiikasta.

Itse messupaikalla ei jalkapallosta ollut juurikaan merkkejä muutamaa konsolikoneisiin tehtyä jalkapallopeliä lukuunottamatta. Esimerkiksi Dynamixin henkilökunta ei innostunut ehdotuksesta tehdä Front Page Sports Soccer -peli. Sen sijaan suomalaisesta näkökulmasta esitetty kysymys jääkiekkopelistä sai aikaan varovaisia kommentteja hankkeen mahdollisesta eteenpäin menosta.

Vain kaksi on joukosta poissa

Kesä-CES oli pursui näytteilleasettajia: poissa olivat tunnetuista nimistä ainoastaan Electronic Arts ja Sega. Uusia tulokkaita oli sitäkin enemmän. Eniten huomiota herättivät elokuva- ja TV-teollisuuden puolelta tutut yhtiöt kuten **Viacom** (omistaa Paramountin joka puolestaan tekee Star Trek-sarjoja), **Fox Interactive** (20th Century Foxin tytäryhtiö), **Time Warner International, Discovery Channel** ja amerikkalaisten iso **ESPN-urheilukanava**.

Kaikilla näillä oli tarjolla uusia CD-ROM-pohjaisia tuotteita PC-koneille. Yksi messujen selvistä pääteemoista olikin CD-ROM kaikissa muodoissaan.



Reel Magic mahdollistaa CD-videoiden katselun näytöltä.

Julkkuja kerrakseen

Näytteilleasettajat eivät olleet unohtaneet tänäkään vuonna hankkia osastoilleen julkkiksia mainostamaan tuotteitaan. Viacomin osastolta löytyi **Deep Space Nine** -sarjan tähtiä, Acclaim oli palkannut muutaman jenkkifutaajan, ja olipa eräällä 20osastolla itse **Hulk Hogan** lanseeramassa omasta tv-sarjastaan tehtyä peliä. Pisimmän nimikirjoitusten pyytäjien jonon sai kuitenkin aikaiseksi **Penthouse Interactive** CD-ROMin esittelystä vastanneet keskiaukeaman tytöt.

Romppu tuli ja voitti

Vielä noin puolitoista vuotta sitten monet epäilivät CD-ROMin mahdollisuuksia tulla yleisesti hyväksytyksi standardiksi. Nyt tilanne on täysin päinvastainen: kaikkien isojen valmistajien mainoksissa koneissa oli vakiona CD-ROM-asema. Huomattavaa näissä mainoksissa oli myös se, että sanalla "multimedia" ei ollut enää mitään tekemistä koneissa olevien CD-ROM-asemien kanssa.

Ohjelmistotalojen edustajat yksi toisensa jälkeen totesivat siirtyvänsä romppuihin viimeistään ensi vuoden jouluun mennessä ja esimerkiksi **Origin Systems** vahvisti keväiset puheensa ja ilmoitti lopettavansa korppupelien valmistuksen ensi vuonna kokonaan. Kieltämättä olisi vaikea kuvitella kohutun Originin Wing Commander III:n julkaisua levykkeinä... Yleinen mielipide oli, että ensi vuoden joulumarkkinoilla myydään 90 prosenttia tietokonepeleistä romppuina.

Romppurintamalla on kehitystä havaittavissa myös laitteiden teknisten ominaisuuksien puolella. Tuplanopeuksisten asemien hintojen yhä laskiessa useat valmistajat julkistivat uusia kolmin- ja nelinkertaisella nopeudella toimivia asemia. NECin seuraksi on tulossa **TEAC, Panasonic, Mitsumi, Sony** ja muita alan valmistajia.

Huhuja liikkui myös **sinistä valoa hyödyntävien CD-ROM-asemien** valmistuksesta, joiden suunnittelussa Sony kuuluu olevan pisimmällä. Tällä uudella tekniikalla voi valmistaa 8–12 kertaa nopeampia asemia. Siirtonopeudet olisivat 1,5 megatavua sekunnissa ja yhden CD-ROM-levyn kapasiteetti kasvaisi 2,6 gigatavuun.

Lisäkäyttöä monitorille

CD-ROMia ja uutta MPEG-kuvanpakkauskorttia hyödyntäviä **CD-VIDEO-levyjä** oli tarjolla useita. Tämä uusi tapa katsella suosikkielokuvia tietokoneen avulla vaatii vain tuplanopeuksisen romppuaseman ja MPEG-kortin. Tunnetuin korteista on **Sigma Designsin Reel Magic** -kortti. Muitakin valmistajia on tulossa kilpailemaan markkinaosuuksista, mutta heidän tuotteensa eivät olleet vielä viimeisteltyjä.

Mielipiteet CD-VIDEOn yleistymisestä olivat hyvin samantapaisia kuin CD-ROMin alkutaipaleella. Omasta mielestäni CD-VIDEO on tervetullut uutuus markkinoille. Sigma Designsin osastolla näkemäni elokuvanpätkät olivat laadullisesti varsin kelvollisia ja esimerkiksi Return to Zork -pelin tavallisen ja Reel Magic -version välillä ei ollut epäilystäkään Reel Magicin ylivoimaisuudesta.

Virtuaalikypärät tekevät tuloaan

Pelikäyttöön tarkoitetut virtuaalikypärät olivat ehdottomasti kiinnostavimmat uusista hardware-tuotteista. Kokeilemaan oli tietysti pakko päästä kun esittelijät mainostivat Doomin pyörivän kypärän sisällä. Laitteisto sisälsi PC:n lisäkortin, pienen käsiohjaimen muun muassa ampumista varten ja tietysti itse kypärän.

Kypärässä on kummallekin

ja tietotekniikkaa





Virtuaalikypärissä alkaa pikku hiljaa olla lupausta.

silmälle oma **LED-tekniikkaan** perustuva värinäyttö, jolla kuva saadaan välitettyä verkkokalvoille. LED-näytöt on rakennettu visiiriin, jonka voi napsauttaa yläasentoon palatakseen virtuaalimaailmasta arkeen kypärää riisumatta. Kypärän sisään on asennettu kaiuttimet ja mikrofoni.

Tunnelma kypärä päässä on huomattavasti intensiivisempi kuin näytön ääressä: tuntui lähes siltä kuin olisi todella ollut pelin "sisällä". Teknisesti koko systeemi oli hyvin rakennettu. Kuva oli terävä, päivitys tapahtui nopeasti ja pienen totuttelun jälkeen ohjaus ja muut toiminnot sujuivat vaivattomasti.

Koko paketin hinnaksi kaavailtiin 1000 USD, mutta julkaisupäivä oli vielä hämärän peitossa. Tämä kokeilemani kokonaisuus oli ehdottomasti paras mitä olen nähnyt, koska sillä pystyi pelaamaan aivan tavallisia pelejä, eikä vain kyseiselle laitteelle varta vasten tehtyjä pelejä.

Uusia ohjaimia...

Thrustmasterilla oli tarjota kaksi uutta tuotetta pelejä pelaavalle yleisölle. **Formula T1** -ohjain pitää sisällään rattiosan, jossa on vaihdekeppi ja kaksi tavallista painonappia sekä erillisenä jarru- ja kaasupolkimen. MicroProsen osastolla tämä systeemi oli valjastettu F1 Grand Prix -peliin. Pidän itse autosimulaattoreista, joten systeemiä oli pakko kokeilla.

Ensimmäisten kierrosten aikana kuulin takanani olleiden MicroProsen työntekijöiden toteavan, että tuollaiseen kyytiin he eivät lähtisi mistään hinnasta. Kieltämättä meno oli alkuun vähän kuoppaista, mutta muutaman lisäkierroksen jälkeen ratti ja polkimet alkoivat sopia paremmin käteeni. Papyruksen osastolla sama ohjain oli käytössä Indycar Racingin ja uuden Nascar Challengen ohjaimena.

Myös tietokonepiloteille on Thrustmasterilta tulossa uutta: **FLCS-ohjain**, joka on edelleen parannettu versio tutusta FCS Pro -ohjaimesta. Tikku on täysin käyttäjän ohjelmoitava, siinä on kaksivaiheinen liipaisinnappi, neljä miniohjainta (coolie hats) ja vielä kolme strategisesti oikein sijoitettua nappia.

...ja äänikortteja

Äänikortin valmistajista ehkä eniten kohua herätti Sound Blasterin valmistaja **Creative Labs**. Kohu ei noussut tällä kertaa uudesta äänikortista vaan itse asiassa konsolipeleistä. Yhdessä 3DO:n kanssa Creative on valmistanut lisäkortin, joka mahdollistaa 3DO-pelien pelaamisen PC-yhteensopivalla tietokoneella. Esillä olleet pelit pyörivät jouheasti tietokoneruudullakin. Eri asia sitten on, moniko tietokonepelejä pelaava haluaa pelata konsolipelejä tietokoneellaan.

MediaVision esitteli parannettua versiota tutuista Pro-sarjan äänikorteistaan. Uutta korteissa oli **Sound Retrieval** -järjestelmä, joka tekee äänestä kolmiulotteisen, lukuisat CD-ROM-aseman liitäntävaihtoehdot ja tietysti uudet nimet Premium-3D ja Pro-3D, joihin on saatavana uusi Wavetable Upgrade -kortti. MediaVisionilla oli myös pakettiratkaisu CD-ROM-asemaa ja ääntä peleihin kaipaavalle: **MediaVision Memphis** on tietokoneen tai monitorin alle sijoitettava laajennusyksikkö, joka pitää sisällään tuplanopeuksisen CD-RO-Min, Pro AudioSpectrum -kortin, mikrofonin ja kaiuttimet.

Muita huomionarvoisia uutuuksia äänikorttipuolella olivat **Graviksen Ultrasound Max, Rolandin Sound Canvas DB** ja **Turtle Beachin** uutuudet **Multisound Monterey** ja **Maui Wavetable Synthesizer Upgrade**. Ultrasound Maxista voisi povata myyntimenestystä edullisen hinnan, hyvien ominaisuuksien ja laajan käyttäjäkunnan puolesta. Sound Canvas DB on tytärkortti, joka voidaan liittää esimerkiksi Sound Blaster 16 -sarjan äänikortteihin. Muuten kortti on käytännössä sama kuin hyväksi havaittu Rolandin SCC-1. Kortin halpa hinta edesauttaa myyntiä ainakin Yhdysvalloissa.

Turtle Beachin Multisound-kortti on monessa suomalaisessakin lehdessä arvioitu parhaaksi musiikintekijälle tarkoitetuksi musiikkikortiksi. Kritiikkiä on esitetty sen yhteensopimattomuuden takia. Nyt Turtle Beach on ottanut askeleen kohti pelejä pelaavaa asiakaskuntaa. Mauikortti täydentää mainiosti mitä tahansa perinteistä äänikorttia tarjoamalla Wavetable-ominaisuudet myös pelikäyttöön. Monterey on Turtle Beachin lippulaiva ja korvaa vanhan Multi-Sound-kortin.

VESA-järjestö, joka on kehittynyt standardin näytönohjaimille, on tehnyt oman standardin äänikorteille. Äänikorttien valmistajien ja pelitalojen on tarkoitus ottaa uusi järjestelmä heti käyttöön. Standardin nimi on **VBE/AI** (VESA BIOS Extension/Audio Interface). Itsekin äänikorttien asennusongelmien kanssa taistelleena täytyy toivoa, että tämä uusi standardi saa nopeasti vankan jalansijan. **MediaVision** on ensimmäinen valmistaja, joka tukee uusissa korteissaan VBE/AI-standardia.



Thrustmaster esitteli uusia "tikkujaan".

PELI UUTISET

1994 SUMMER CES



Suoraan Siliwoodista:

Wing Commander III

Perinteiset pelien valmistajat ja Hollywoodin isot unelmatehtaat ovat löytämässä yhteistä säveltä uusien tuotteidensa valmistamisessa. Tästä **Silicon Valleyn** ja **Hollywoodin** yhdistymisestä käytettiinkin nimeä Siliwood.

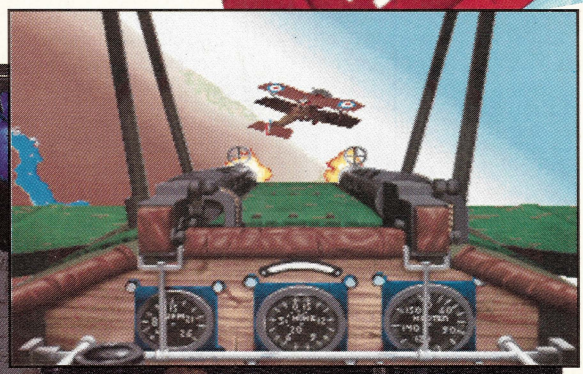
Ehdottomasti mielenkiintoisin tuote, joka Siliwoodissa on tekeillä on Originin **Wing Commander III: Heart of the Tiger.** Hollywoodin puolelta mukana ovat esimerkiksi Luke Skywalker eli Mark Hamill (Blair), Malcolm McDowell (amiraali Tollwyn), John Rhys-Davies (Paladin), Tom Wilson (Maniac) ja 25 muuta näyttelijää. Pelin "ohjaajana" toimii tietysti Chris Roberts.

Wing Commander III:n on väitetty olevan kallein tietokonepeli mitä koskaan on tehty: pelkästään filmiosuuksien kuvaaminen maksaa yli 20 miljoonaa markkaa. Pelin juonesta ja käsikirjoituksesta vastaavat Hollywoodin ammattilaiset, dialogien ja erikoisefektien nauhoituksissa käytetään äänitysstudion palveluita ja lavasteiden sijasta käytetään Ultimatte-tekniikkaa, joka on tuttua esimerkiksi kotoisista säätiedotuksista. Oheiset kuva puhunnevat puolestaan.

Joululahjalistalle Origin lupailee **Bioforgea, System Shockia ja Wings of Glorya.**



Wing Commander III näyttää upealta.





Mark Hamill: ikuinen avaruussankari?

Lucasilta lisää Pimeää Puolta

LucasArts oli juuri saanut valmiiksi TIE Fighterin ja kulissien takana tehtiin kovasti töitä **Dark Forcesin** kanssa. Peliä voisi yksinkertaisesti kuvailla Doomiksi Star Wars -maailmassa.

LucasArtsin seikkailupeleistä pitäville on myös tulossa uusi tuote, **Full Throttle.** Moottoripyöräjengin johtaja Ben on lavastettu murhaajaksi ja niinpä hänen pitää löytää oikea murhaaja ja puhdistaa nimensä. Seikkailun lisäksi luvassa on "actionia".

The Digin efektien tekemiseen on valjastettu Industrial Light & Magic, joten jotain todella extraa on odotettavissa.



U.S. Gold menetti

Englantilaisjätti U.S. Gold on menettänyt kesän alussa roppakaupalla tärkeitä edustuksiaan. Lillehammerin olympialais- ja World Cup USA -lisenssejä lukuunottamatta U.S. Goldilla ei viime aikoina juuri omaa tuotantoa ole ollut.

Ensin sanoi sopimuksensa irti monivuotinen yhteistyökumppani **LucasArts Games**, jolta jo TIE Fighter on Virginin levityksessä. Sitten lähtivät **SSI**, joka TSR:n AD&D-menetyksen myötä halusi enemmän rahaa, ja **Novalogic**, jolta ei Comanche: Maximum Overkillin jälkeen ole tullut kuin pari datadiskiä.

U.S. Gold iski kuitenkin heti takaisin perustamalla oman kehitysryhmänsä nimeltä **Silicon Dreams**, jonka on tarkoitus keskittyä "high end -tuotteisiin".

Civi- eikun Colonization

Civilizationille sydämensä ja yönsä menettäneet pelaajat ovat saamassa MicroProselta ja Sid Meierilta lisää ajanvietettä **Colonizationin** muodossa. Messuilla näytetty versio oli jo pitkällä betatestauksessa ja pelin lupailtiin valmistuvan lokakuuhun mennessä.

Pelin ideana on siirtomaavaltakunnan luominen eli se ajoittuu 1500–1800-luvuille. Pelin ulkoasu on paljolti Civilizationin kaltainen, eli alkuun pääsyn ei pitäisi tuottaa ongelmia vanhoille Civilization-veteraaneille. Loppujen lopuksi pelissä pitää kuitenkin ottaa huomioon paitsi taloudelliset, poliittiset ja sotilaalliset voimat, myös ihmisten omat voimat. Jotta itsenäisyys saavutetaan, pitää päättää kuinka ihmisiä kohdellaan.

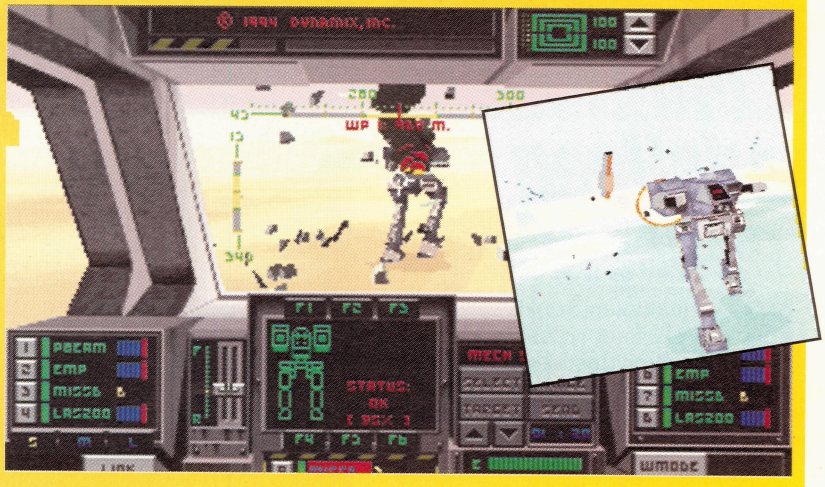
Myös Master of Orionille on tulossa jatkoa nimeltä **Master of Magic.** Peli käyttää Orionista tuttua engineä, mutta sijoittuu fantasiamaailmaan. Master of Magic yhdistää tutkimusmatkailua, taikomista, taistelua ja strategiaa.



Star Trek Rulez!

Spectrum Holobyten Star Trek: The Next Generationia lupailtiin lokakuulle. Paramount Interactive taas on tekemässä romppupeliä Deep Space Nine -sarjasta ja Interplaylta tulee tietysti romppuversio Judgment Ritesta.

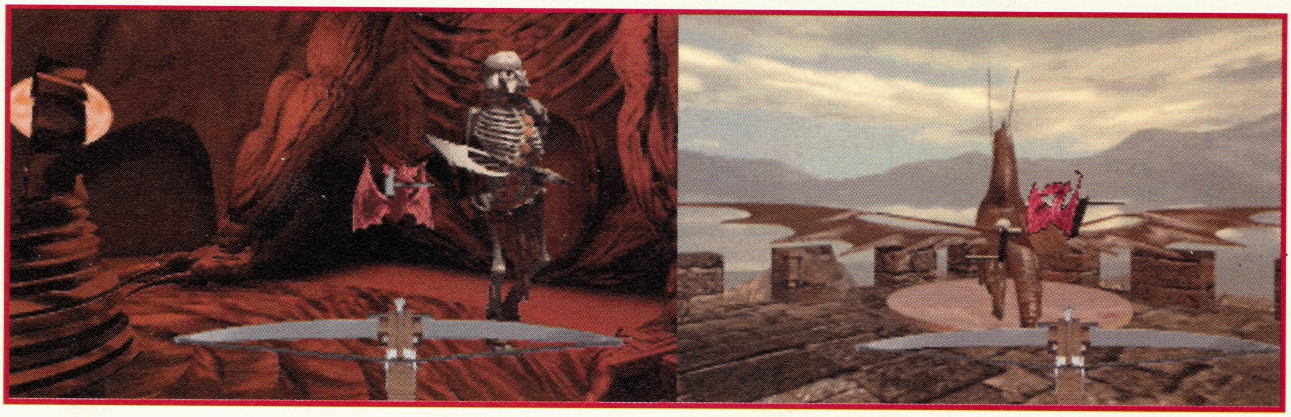
Legendoja ja uusia 'Mechejä



Dynamix on tehnyt ylitöitä koko alkuvuoden mikäli heidän uusien tuotteidensa määrästä voi mitään päätellä. Lämmitelty klassikko **Loderunner: A Legend** sisältää kymmeniä uusia tasoja, humoristisia yksityiskohtia, kaksinpelimahdollisuuden ja paljon muuta mukavaa.

Erilaisia BattleMech-pelejä on tulossa useammaltakin valmistajalta ja Dynamix on mukana kahdella eri tuotteella. **MetalTech: EarthSiege** on luvattu syyskuulle ja **Battledrome** lokakuulle. **Aces of the Deep ja Front Page Sports: Baseball** ilmestynevät tämän lehden julkaisemisen aikoihin samoin kuin **Across the Rhine**, jonka piti olla kaupan hyllyillä Normandian maihinnousun juhlapäivänä.





Cryo hallitsee grafiikan: Dragon Lords näyttää vaikuttavalta.

PELI UUTISET

Commodore edelleen epäselvä

Commodoren konkurssin jälkeinen elämä ei vieläkään ole näyttänyt elpymisen merkkejä: ostajaa ei vain ole löytynyt. Hengissä ovat vielä Commodore UK, Italia, Saksa, Kanada ja Skandinavia.

Ostajien joukkoon on nyt ilmestynyt liittymä, johon kuuluvat lähinnä Commodore UK:n johtajisto ja Amstrad. Mukana ostajaveikkailuissa ovat lisäksi Samsung, Sony ja Philips.

ISEA '94 elokuussa

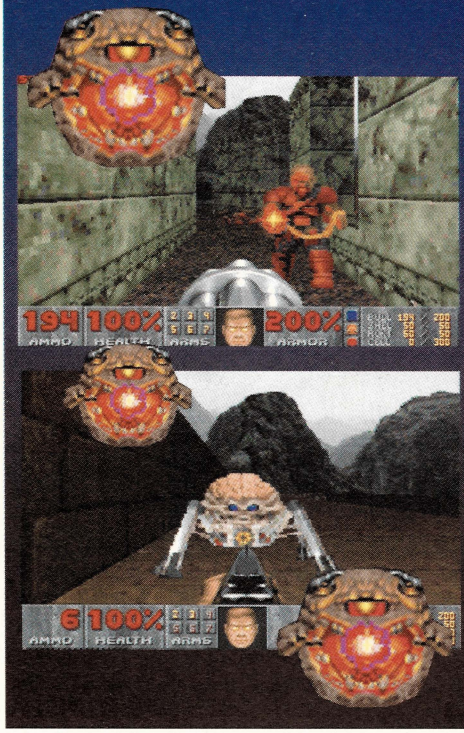
Elektronisen taiteen kansainvälinen symposiumi ISEA 94 pidetään Helsingissä 20. – 25. elokuuta. ISEA kartoittaa nykyistä teknologista kulttuuria taiteen ja tieteen näkökulmista.

Ohjelma koostuu nelipäiväisestä konferenssista ja laajasta taiteellisesta osuudesta, johon kuuluu muun muassa taidenäyttelyjä, konsertteja ja elektroninen teatteri.

ISEA 94:n teemoina ovat Spacescapes (kehittyvät käyttöliittymät, tietoverkot, keinoelämä ja virtuaalitodellisuus), High & Low (vastakohta-asettelujen romahtaminen eli taide vs. viihde, luonto vs. kulttuuri) ja The Next Generation (elektroninen viihde, elektronisen taiteen pedagogia).

The Next Generationiin kuuluu CompuCafessa pidettävä **Peliklinikka**, jossa esitellään 15 erilaista pelikonetta aina 70-luvun puolivälistä tämän päivän multimediakoneisiin. Pelejä pääsee itse kokeilemaan ja paikalla on asiantuntijoita vastaamassa kysymyksiin niin peleistä kuin tietoliikenteestäkin.

CompuCafe on avoinna 19. – 25. elokuuta kello 14–21. Osoite on Kluuvikatu 5, 2.kerros.



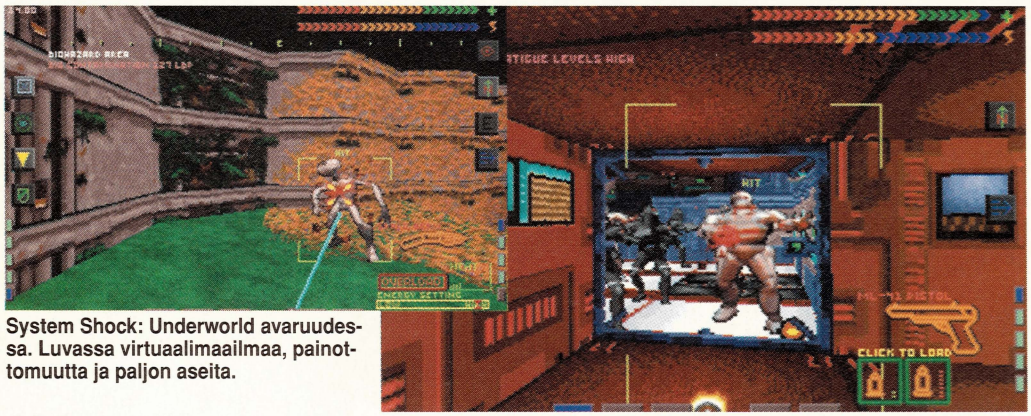
Doomsday on 10.10.

Doom II: Hell on Earth julkaistaan 10. lokakuuta, eikä "in two weeks", mikä on normaali Id Softwaren julkaisuaikataulu. Huhutaan, että Doom II, joka siis on kaupallinen, ei shareware-peli, tulee Eurooppaan U.S. Goldin levittämänä.

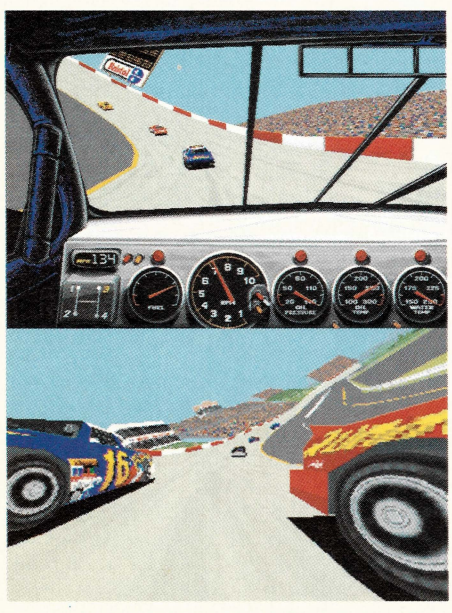
Doom II jatkaa siitä, mihin shareware jäi: joukkosi pääsi pakenemaan Helvetistä vain todetakseen, että alienit ovat valloittaneet maapallon.

Doom II:sta on tulossa valtava: 30 uutta tasoa, kuusi uutta ja samalla pahinta hirviötä, mitä Idin pojat ikinä ovat keksineet, uutta grafiikkaa ja uutta koodia sen verran, että peli on puolet nopeampi edeltäjäänsä.

Doom II vaatii edelleen 386:n ja 4 megatavua muistia. Siitä on tulossa myös paranneltu CD-versio lisäkenttineen todennäköisesti samaan aikaan eli 10. lokakuuta.



System Shock: Underworld avaruudessa. Luvassa virtuaalimaailmaa, painottomuutta ja paljon aseita.



Nascar Racing jatkaa rallia siitä, mihin Incy Car Racing jäi. Papyrus panee parastaan.

Himoittuja jatkoja Westwoodilta

Westwood Studios työskenteli kolmen projektin kanssa, joista erittäin kiinnostavalta tuntui **Command & Conquer** -sarjaan suunniteltu jatko-osa (Dune II oli ykkönen). Maailmasta löytyy uusi mineraali nimeltä Tiberium, joka mullistaa koko maailman talouden. Kaksi keskenään kilpailevaa järjestöä yrittävät saada Tiberiumin haltuunsa: "He who controls the Tiberium, controls the world". Luvassa on lopulta tuo monen pelaajan ruikuttama modeemipelimahdollisuus.

Kaksi muuta työn alla olevaa ovat **Lands of Lore II** ja **Kyrandia 3: Malcolm's Revenge**, jossa kuulemme Malcolmin version Kyrandian tapahtumista.

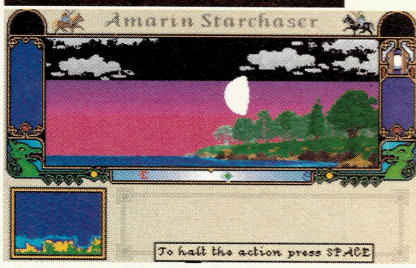
Sierralta tulee kauhua



Sierra panostaa vahvasti **Phantasmagoriaan**, joka ilmestyy ainoastaan CD-ROMilla. Samalla levyllä (tai levyillä) on sekä DOS- että Windows-versio pelistä. Phantasmagoria on Roberta Williamsin kauhuseikkailu, joka on – yllätys, yllätys – kielletty alle 18-vuotiailta. Edes oma poika ei saanut katsastaa sitä! Pelin odotetaan valmistuvan ennen joulua.

King's Quest VII: The Prince-less Bride on myös valmistumaisillaan, pääosassa tällä kertaa naiset. Al Lowelta puolestaan tulee **Capitol Punishment**, "interaktiivinen poliittinen sarjakuva".





Lords of Midnight: klassikon paluu.

MegaZone-mestaruus



TKK:lle

MegaZonen akateeminen Suomen mestari on löytynyt. Sekä Helsingin, Turun että Tampereen Zoneissa käytiin talven mittaan paikallisten oppilaitosten välinen turnaus, joiden voittajat ottivat mittaa toisistaan Tukholman isolla lasersotakentällä. Näin kellään ei ollut kotikenttäetua.

Ankaran taiston voitti **Helsingin Teknillisen Korkeakoulun Teollisuustalouden laboratorion joukkue** "Beta": Hannu Nyman, Marko Hyvärinen, Juha Matti Lehtonen, Jere Hanttu, Tutu Wegelius-Lehtonen, Markus Mikkola ja Sami Hanttu. Tamperalaiset tulivat tiukasti kakkosiksi häviten vain sadoilla pisteillä. Yksi heidän pelaajistaan ei saanut molempia viholistukikohtia tuhottua. Ilmeisesti mies on sittemmin kadonnut Tammerkosken kuohuihin.

Jyrki J.J. Kasvi



Lisää Wing Commander III:a.

Lyhyesti

- Nintendon kohuttu Project Reality on nyt saanut varsinaisen nimensä: se on Nintendo Ultra 64. Laite julkaistaan Jenkeissä ja Japanissa ensi vuoden syksyllä, Euroopan julkaisusta kukaan ei vielä puhu mitään.
- Virgin Interactive Entertainment (entinen Virgin Games) on myyty yhdysvaltalaiselle Blockbuster Entertainmentille, joka omistaa Virginistä nyt 75 prosenttia. Näin VIE:stä tuli jenkkifirma.
- Accolade tähtää lokakuulle Brett Hull Hockey -pelillään. Nähtäväksi jää, pystyykö Accolade parantamaan EA:n NHL Hockeyta.
- Access Software esitteli messuilla omaa näkemystään tulevaisuuden seikkailupelistä Under A Killing Moonilla. Pelin valmistumista on kohta odotettu vuosi, toivottavasti Access saa sen valmiiksi ennen joulua.
- Miragen Rise of the Robots oli valmiin oloinen, ongelmana oli vain jakelukanavan löytäminen. Peli oli esillä Time Warner Interactiven osastolla.
- Falcon 3.0 ja Tornado ovat pian saatavilla samassa paketissa Digital Integrationilta. CD-ROM-versiossa on vielä mukana Merlin-helikopterisimulaatio. Paketti tulee ulos syyskuussa. Spectrum Holobyte itse tekee CD-paketin Falcon Gold, joka sisältää Falcon 3.0:n lisäksi kaikki lisälevyt.

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

Tietokonepelaamisen SM-kilpailu



Helsingin Akateemisen kirjakaupan voittajia. Matka Tampereelle urkeni.

Kuka saa IBM:n? Ken lähtee Lontooseen?

●● Tietokonepelaamisen Suomen Mestaruuden alkukilpailujen tulokset ovat selvinneet. Viikon aikana yli 800 pelaajaa ehti kokeilla taitojaan eri puolella Suomea. Paikkakunnittain palkittiin kolme parasta, jotka selviävät oheisesta listasta.

IBM PS/1:stä ja Lontoon matkasta kilpaili kaiken kaikkiaan 823 pelaajaa, joiden ikä vaihteli neljästä 45 vuoteen. Keski-ikä oli noin 15 vuotta. Lisäväriä alkukilpailuihin toivat ulkomaalaiset, jotka muutamassa kaupungissa uskaltautuivat kisaan mukaan. Jännittävän kilpailun jokaisen allaolevan "kisakirjakaupan" kolme parasta Cool Spotin pelaajaa saa nimensä lehteen. Kiitokset kaikille mukana olleille ja onnittelut osakilpailuissa sijoittuneille!

Tampereen Peli!-messuilla pidettävään loppukilpailuun lauantaina 24.9. kutsutaan seuraavat 18 kovaa alkukilpailuvoittajaa: **Kari Lindberg, Jussi Pakkanen, Mikko Vuorinen, Kimmo Aittokallio, Mikko Sepponen, Kai Kovanen, Riku Koskinen, Markku Halinen, Mikko Fagerlund, Tuomas Klemetti, Timo Kiviniemi, Antti Hakala, Jarno Laasala, Janne Tikkanen, Petri Rautioaho, Heikki Timonen, Toni Turunen ja Tomi Hollming.** Onnea loppukilpailuun! Pelit-lehden toimitus ottaa teihin yhteyttä syyskuun alkupuolella.

Alajärven Kirjakauppa

Osanottajia 54
1. Kari Lindberg 11 v.
2. Toni-Matti Tuomela 14 v.
3. Juha Ojanperä 13 v.

Hämeenlinnan Kirjakauppa

Osanottajia 60
1. Jussi Pakkanen 17 v.
2. Ari-Pekka Pelkonen 13 v.
3. Hanna Holstila 10 v.

Info Center Artema, Joensuu

Osanottajia 75
1. Mikko Vuorinen 20 v.
2. Tuomas Paasovaara 15 v.
3. Aki Lindh 14 v.

Kauhajoen Kirjakauppa

Osanottajia 38
1. Kimmo Aittokallio 16 v.
2. Vesa Hirviniemi 15 v.
3. Mikko Panula 16 v.

Kauhavan Kirjakauppa

Osanottajia 46
1. Mikko Sepponen 14 v.
2. Mikko Mäkitalo 10 v.
3. Ollipekka Mäkitalo 12 v.

Koskikeskuksen Tieto-Info, Tampere

Osanottajia 58
1. Kai Kovanen 15 v.
2. Ville Louhimies 14 v.
3. Marko Musto 16 v.

Lahden Info Aleksi

Osanottajia 66
1. Riku Koskinen 16 v.
2. Toni Mattila 13 v.
3. Janne Kivinen 17 v.

Lohjan Kirjakauppa

Osanottajia 33
1. Markku Halinen 14 v.
2. Mikko Leppänen 17 v.
3. Hannu-Pekka Poikonen 14 v.

Mikkelin Kirjakauppa

Osanottajia 39
1. Mikko Fagerlund 16 v.
2. Mikko Tarmia 15 v.
3. Ville-Veikko Murtonen 14 v.

Riihimäen Kirjakauppa

Osanottajia 55
1. Tuomas Klemetti 12 v.
2. Janne Nyqvist 12 v.
3. Juha Kauppinen 14 v.

Salon Kirjakauppa

Osanottajia 7
1. Timo Kiviniemi 13 v.
2. Jussi-Pekka Erkkola 14 v.
3. Topi Luukkala 13 v.

Savonlinnan Kirjakauppa

Osanottajia 13
1. Antti Hakala 12 v.
2. Veikko Ruuskanen 13 v.
3. Ville Rahikainen 14 v.

Seinäjoen Kirjakauppa

Osanottajia 47
1. Jarno Laasala 15 v.
2. Kai Noponen 15 v.
3. Lauri Rintamäki

Siilinjärven Kirjakauppa

Osanottajia 65
1. Janne Tikkanen 15 v.
2. Ville Hiltunen 14 v.
3. Mikko Parviainen 14 v.

Turun Kansallinen Kirjakauppa

Osanottajia 33
1. Petri Rautioaho 16 v.
2. Alanen Marcus 16 v.
3. Janne Tapio 15 v.

Akateeminen kirjakauppa, Hki Keskusta

Osanottajia 60
1. Heikki Timonen 17 v.
2. Tarmo Toikkanen 19 v.
3. Toni Timonen 13 v.

Akateeminen kirjakauppa, Itäkeskus

Osanottajia 30
1. Toni Turunen 18 v.
2. Sadri Cetinkaya 14 v.
3. Aleksi Asikainen 14 v.

Akateeminen kirjakauppa, Tapiola

Osanottajia 44
1. Toni Hollming 17 v.
2. Antti Autio 14 v.
3. Jalmari Raippalinna 15 v.

Aina roiskuu kun



SPLÄTÄTÄÄN

Peukalonpään kokoinen väriainetäyteinen kauniin pyöreä pallo leijailee läpi Suomen suvisen ilman tuskin havaittavasti suhisten. Sen lupaavasti alkanut matka katkeaa aitosuomalaiseen selkään. Herkkä kuori repeää, kyseistä selkää koristaa maalitahra, ja taustamusiikkina soi kiljaisu runsaan kirosanakuoron säestämänä.

Jos tietokonepelaamisen oheen kaipaa kunnon fyysistä reuhaamista, on paintball eli splättäys kuin juuri meille suunniteltu urheilulaji: sen lähemmäksi tosielämän Doomia tuskin pääsee ilman, että tulee vakava loukkaantumisvaara.

Kansa splättäsi, miehet kertovat

Eräänä todella kuumana kesäisenä viikonloppuna miljoonapäinen hyttyslauma saa todistaa outoa näkyä: yli kymmenpäinen ryhmä singahtelee kuusien lomassa, kaikki täysiin haalareihin ja maastopukuihin sonnustautuneina, oudot putket käsissään.

Säännöt ovat selkeät: alueen keskellä on lippu, joka pitää ottaa ja kuljettaa tiettyyn paikkaan, ja jo yksi osuma riittää puh pah pelistä pois joutumiseen. (Tämä on vain yksi variaatio, paintballin säännöille asettaa oikeasti vain mielikuvitus rajat).

Kaava pysyy jokseenkin samana: kun toiminta alkaa, sekä Valkoiset että Siniset rynnistävät kohti lippua. Vääränväristen vilkkuessa runkojen välissä etsiydytään tuliasemiin, ja suvi-illassa alkaa vaihtelevanasteinen poksahtelu ja maalin roiskahtelu. Yksi räkii maalia hauskan maskiosuman jälkeen, toinen kellahtaa ojanpohjalle, rungot rapisevat ja meininki on melkoinen.

Välillä joku urhollinen singahtaa kohti lippua, jolloin poksahtelu kiihtyy, ennemmin tai myöhemmin lipukantajasta lähtee ääniefekti ja hän siirtyy kädet pystyssä kohti neutralisoitujen kokoomapaikkaa.

Huolimatta silmiin valuvasta hiestä, fyysisestä uupumuksesta, hyttysistä ja kipeistä osumista kaikilla on niin hauskaa, että se pitäisi kieltää.

Palloja ja paineilmaa

Paintballin pyss...projektiiliheittimet toimivat paineilmalla, ja amp...sinkoavat peukalonpään kokoisia pyöreitä kuul...palloja. Vajaat neljä grammaa painava, vesiliukoisella gelatiinikuorella varustettu pallo sisältää (vesiliukoista, luonnossa ensi vesisateessa häviävää) "maalia", joka osuessaan muodostaa tietysti maaliläiskän. Heittimiä on pumpputoimisia ja puoliautomaatteja. Vuokraamiemme Hammer-heittimien kantomatka on sellaista sataa metriä, tehokkaan kantomatkan jäädessä 20–30 metriin. Vehkeen saa vuokralle noin 150 markalla, hintaan kuuluu pyssykän lisäksi suojalasit ja 50 palloa plus kaasupatruunat.

Splättäyslehtiä lukiessa näyttää siltä, että tyylisuuntia on kaksi: taito ja täystuho. Taitopelaajat luottavat taitoon ja pumppuperiaatteella toimivaan työvälineeseen, täystuhomiehet luonnollisesti käyttävät puoliautomaattista pyssykkää kylväen miljoona palloa ympäristöön siinä missä taitopelaajat ampuvat osuakseen. Täystuhomiehille on vielä hauskoja lisukkeita kuin maalikranaatteja, -miinoja ja jopa sinko, joka pläjäyttää 25 väripalloa kerralla.

Poliittisesti korrektia

Koska splätätessä juostaan pitkin metsiä maastopuvuissa pyssyt käsissä, Poliittisesti Korrektit Ihmiset pitävät sitä sotahullujen typeränä sotaleikkinä, kuinkas muutenkaan. Lajin aikoinaan noustessa Suomessa maihin tiedotusvälineet ruttasivat sen oikein kunnolla, tottakai. Vastaseurauksena paintballia hallitsee suorastaan käsinkosketeltava itsesensuurihenki.

Informaatiota

Paintballin tartutti meihin Ultimate Paintball Games Finlandin toimitusjohtaja Esa Saajasto. Häneltä voi kysellä lisätietoja numerosta (90) 458 3329. Internetin datasurffarit löytävät paintballista asiaa rec.sport.paintballista, FTP–llä kannattaa kokeilla osoitteella caticsuf.csufresno.edu, hakemisto pub\paintball.

Punaista väriä sisältäviä kuulia ei edes valmisteta, ase on amerikkalaisittain "marker" ja henkilö, johon osuu, ei ole "kuollut" vaan "merkattu". Aseet eivät suinkaan ole kopioita aidoista aseista, vaan niin ei-pyssyn ja vaarattoman näköisiä kuin myyntiä vaarantamatta on mahdollista. Pääsääntöisesti siis.

Syitä moiseen itsesensuuriin ei tarvitse kaukaa hakea: paintball on useissa Yhdysvaltain osavaltioissa koko ajan kiellon partaalla, mikä on tuplasti huvittavaa, koska samaan aikaan voi naapurikaupassa heittää ostoskoriin aidon rynnäkkökiväärin ja muutaman käsikranaatin.

Paintballin varsinainen militäärihenki riippuu vain ja ainoastaan pelaajista itsestään. Minun pienessä päässäni uimarantojen rambot SuperSquirtereineen ja metsien maalarimestarit kuuluvat jokseenkin samaan luokitukseen: kysymyksessä on hauskanpito eikä vapaaehtoinen sotilaskoulutus.

Henkilökohtaisesti en ole himpun vertaa kiinnostunut kehän kiertämisestä pururadalla, mustan kumilätkän lyömisestä tikulla tai mistään muustakaan kunnonkohotustekniikasta (paitsi ronskipallosta koulussa aikoinaan). Enkä varmasti ole ainoa. Jos Megazone tai paintball saavat kaltaiseni terveysriskit liikkeelle, eikös se ole suorastaan hyvä ja kannatettava juttu?

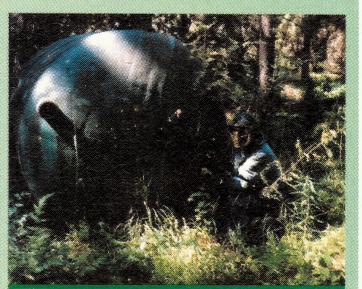
Turvallisuus ennen kaikkea

Kuinka paljon noin 100 m/s lähtönopeudella singahtava kuula sitten tuntuu, kun se sopivasti napsahtaa? Tuntuu se. Mikäli välissä ei ole löysää kangasta, ei osuma varmasti jää huomaamatta. Pelaillessa osumia on tullut lähes jokaiseen ruumiinosaan: kurkkuun, suuhun, otsaan, ohimoon, vartaloon. käsiin ja moniin muihin paikkoihin. Lopputulos: vakavia vammoja nolla, lieviä vammoja nolla. Osa pelaajista tosin näytti mustekalan kanssa taistelleilta: kehoa koristivat kauniit punareunaiset plantit.

Pelatessa kannattaa käyttää mahdollisimman hyvin ruumiin suojaavaa asua, maastoon sulautuminen on tietysti plussaa. Kasvojen suojana käytetään maskia, joka parhaimmillaan peittää lähes koko pään ja vähintään silmät ja suun. Huivilla, hupulla tai vastaavalla kannattaa suojata myös korvat. Naamarina saa käyttää vain tarkoitusta varten tehtyjä naamareita, ei mitään skimbaus- tai hitsausnaamareita, nämä kun saattavat särkyä suorasta osumasta. Kannattaa myös vakavasti harkita jotain, jolla suojata lapsilisäautomaattien hankkimisvälineistö. Melkein yhtä tärkeää kuin kunnon suojaus ovat iiiiiso vesipullo ja, Suomessa kun ollaan, hyttysmyrkky.

Ja ennen kaikkea: splättäys tapahtuu kaukana sivistyksestä, naapurinkyttääjien kantomatkan ulkopuolella.

Nnirvi



Toteutus
Luonto on kaunis, pyssyjen äänet ovat vähän ponnettomia mutta onnistuneet osumat kuulostavat sitäkin hauskemmalta.

Kynnys
Tarpeeksi ikää, että on tarpeeksi järkeä.

Yhteenveto
Paintball on pirun hauskaa ja terveellistä.

Kuntopeli

95

PELIT HUIPPU

HELLE HAIHDUTTI HINTOJA!

AMIGA

Alien Breed II	229,-
Apocalypse	240,-
Arcade Pool	95,-
Bart Vs. the World	185,-
Battletoads	195,-
Beneath a Steel Sky	250,-
Brian the Lion	225,-
Brutal Sports Football	129,-
Cannon Fodder	240,-
Championship Manager '93	169,-
Champion Manager Italia	220,-
Civilization	280,-
Combat Air Patrol	240,-
Cool Spot	179,-
Crash Dummies	195,-
Dune II	250,-
Eye of the Beholder	145,-
F-117A Nighthawk	250,-
Frontier	195,-
Genesia	260,-
Goal	129,-
Heimdall 2	280,-
Hired Guns	249,-
Larry I	145,-
Larry II	145,-
Maelstrom	280,-
Micro Machines	195,-
Mortal Kombat	220,-
Mr Nutz	195,-
Police Quest	145,-
Police Quest II	145,-
Premier Manager 2	169,-
Quest for Glory	145,-
Second Samurai	250,-
Secret of the Monkey Island	145,-
Settlers	260,-
Sierra Soccer	195,-
Simon the Sorcerer	250,-
Skidmarks	240,-
Stardust	169,-
Street Fighter II	145,-
Syndicate	280,-

Amiga 1200:lle

Alfred Chicken	195,-
Alien Breed II	240,-
Banshee/CD32	240,-
Chaos Engine	240,-
Chaos Engine/CD32	240,-
Civilization	300,-
Fireforce/CD32	240,-
Fire & Ice/CD32	220,-
Gunship 2000	280,-
Impossible Mission	260,-
Impossible Mission/CD32	240,-
Liberation	250,-
Liberation/CD32	250,-
Lionheart/CD32	195,-
Out to Lunch	195,-
Overkill	240,-
Pinball Fantasies	260,-
Pirates Gold/CD32	240,-
Second Samurai	240,-
Seek & Destroy	149,-
Sensible Soccer/CD32	220,-
Simm Life	195,-
Star Trek 25th Anniversary	280,-
Tornado	280,-
Trolls/CD32	240,-
Zool 2/CD32	240,-

Saatavana myös paljon muita A1200- ja CD32-pelejä.

PC - Pelit 3.5"

Alone in the Dark II	300,-
Al-Quadim	295,-
Battle Isle II	319,-
Beneath a Steel Sky	280,-
Championship Manager Italia	260,-
Corridor 7	185,-
Campaign II	300,-
Cannon Fodder	260,-
Championship Manager '93	169,-
Civilization	300,-
Day of the Tentacle	300,-
Dungeon Hack	300,-
Evasive Action	220,-
F-14 Fleet Defender	330,-
Fantasy Empires	250,-
Fire & Ice	280,-
Flight Pack (sis. Airwarrior)	250,-
Frontier	295,-
Gabriel Knight	319,-
Genesia	295,-
Great Naval Battles II	300,-
Harpoon II	320,-
Heindall 2	280,-
Hexx	280,-
Indy Car Racing	300,-
International Sensible Soccer	195,-
Larry 6	300,-
Legend of Kyrandia II	250,-
Links 386 Pro	295,-
Master of Orion	330,-
Micro Machines	249,-
Mortal Kombat	249,-
Pacific Strike Speech Pack	150,-
Pinball Dreams 2 (lisäosa 1:een)	195,-
Police Quest IV	319,-
Premier Manager II	260,-
Quest for Glory IV	329,-
Rally	260,-
Ravenloft	319,-
Reunion	295,-
Sam & Max Hit the Road	280,-
Seal Team	280,-
Seawolf	330,-
Sim City 2000	300,-
Sim City 2000 Scenario Disk	150,-
Star Trek II	300,-
Street Fighter II	220,-
UFO	330,-
Ultima VIII	330,-
Ultima Underworld II	319,-
Wargame Construction Kit 2	319,-

CD-ROM parhaimmistoa:

Adult Sampler	89,-
Al-Quadim	300,-
Battle Isle II	380,-
Civilization / Railroad Tycoon Deluxe	280,-
Conspiracy	440,-
Day of the Tentacle	330,-
Dragonsphere	300,-
Dungeon Hack	330,-
Eye of the Beholder	145,-
Flight Pack (sis. Airwarrior)	250,-
Flight Simulator Pack (10 peliä)	229,-
Formula Grand Prix / Golf	280,-
Frontier	300,-
Gabriel Knight	360,-
Great Naval Battles II	360,-
Horde	380,-
Indiana Jones Fate of Atlantis	330,-
Journeyman Project	360,-
Larry I	145,-
Larry VI	380,-
Lemmings Double	280,-
Links	145,-
Myst	440,-
Police Quest	145,-
Police Quest IV	380,-
Rebel Assault	350,-
Reunion	329,-
Rock'n Roll Years	240,-
Sam & Max	349,-
So Much Shareware IV	149,-
Star Trek 25th Anniversary	360,-
UFO	360,-
Ultima VII Pack	440,-
Ultima VIII + Speech	480,-
Ultima Underworld I + II	420,-
World Cup '94	280,-

Uusi ilmainen elokuun CD-ROM luettelo on valmistunut. Pyydä se meiltä.

KYSY LISÄÄ: Pelejä on paljon enemmänkin ja voit myös kysyä tarkempia tietoja.

Nämä hinnat ovat POSTIMYYNTIHINTOJA.

ERÄ PELEJÄ TUKKUHINTAAN (TAI ALLE)

Betrayal at Krondor	195,-	NFL Football	129,-	Mega Motion	40,-
Brutal Sports Football	149,-	Sim Life	149,-	Nigel Mansell CD32	120,-
Freddy Pharkas	195,-	Shadoworlds CDROM	129,-	Lotus III	90,-
Hill Street Blues CDROM	129,-	American Gladiators	120,-	Sim Life A 1200	149,-
Laser Sguad	90,-	Armalyte	40,-	Summer Camp	40,-
Laser Squad CDROM	129,-	Creatures	60,-	TV Text Professional	150,-
Mc Donald Land	129,-	Hagar the Horrible	40,-	Winter Camp	40,-
Microcosm CDROM	280,-	Hungry for Fun	40,-	Woody's World	90,-
Moscow Nights (20 peliä)	90,-	Hyperion	40,-		

TRIOSOFT 931-213 0292
(normaalin puhelun hinnalla)
fax 931-213 0538

Postimyynti ark. 9–20, la 9–15 • Postiosoite: PL 78, 33211 Tampere
Liikkeet:• Puutarhakatu 12, 33210 Tampere
• Kuitarikontie 1, 01300 Vantaa puh. 90-835 566, fax 90-835 840

Keisarin kunniaksi

TIE Fighter

LucasArts/Virgin

PC
Minimi: 386/33, 1 Mt EMS
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), AWE32, PAS, Roland Mt-32, LAPC-1, General MIDI, tukee kahta korttia
Ohjaus: J, H, N
Kiintolevy: 15 Mt

Testattu: 486/50, SB-16 + General MIDI

●● Tehtävä: palauttaa järjestys galaksiin. Työväline: Sienar Fleet Systemsin valmistamat TIE-hävittäjät. Imperiumi tarvitsee juuri sinua! Liity galaksin nopeimmin kasvavaan laivastoon ja lähetä hakukaavake osoitteella Lordi Vader, postilokero THX-1138. TIE Fighter odottaa.

Star Wars -universumiin sijoittuvalla TIE Fighterilla on ollut hirveät ennakkopaineet, olihan X-Wing yksi viime vuoden parhaita pelejä. Suvereenisti LucasArts jopa ylittää ennakko-odotukset ja TIE Fighter saa fanaattisimmankin Kapinaliiton lentäjän astumaan Voiman Pimeälle Puolelle, Darth Vaderin ja keisari Palpatinen kyseenalaiseen seuraan.

Vaderlandin puolesta

Pelaajan astuessa Imperiumin riveihin Kapinaliitto on juuri evakuoimassa Hothin tukikohtaa. Me Star Wars -fanit olemme tottuneet näkemään Imperiumin jonkinlaisena äärimmäisenä pahana, mutta Imperiumin oman näkemyksen mukaan se on järjestystä vaaliva voima Vanhan Tasavallan hajoamisen aiheuttamassa kaaoksessa. Sisällissodat riehuvat ja lauma itseään Kapinaliitoksi kutsuvia rosvoja levittää lisää rauhattomuutta. Galaksi vaatii yhtenäisen hallinnon, jota johtaa vahvan armeijan avulla vahva hallitsija.

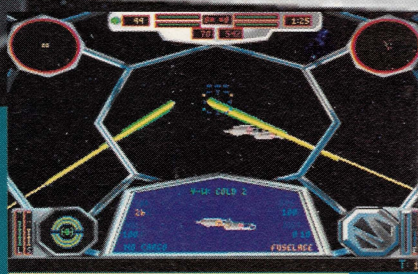
Pelaaja on tosiaan ehdotta Imperiumin sotilas. Virkalentämisen lisäksi pelaaja saa pian kutsun Keisarin oman sisäpiirin riveihin ja joutuu tehtävien ohessa venymään ylimääräisiin suorituksiin. Imperiumi kun ei ole mikään yksi suuri perhe, vaan kulissien takainen valtataistelu ja kähmintä on yhtä pop kuin Suomen sisäpolitiikassa. Pelin edetessä paljastuu koko Imperiumia uhkaava petos.

TIEtä riittää

Imperiumi tarjoaa lentäjälleen kuusi lennettävää konetta. Suojattomia peruskoneita edustavat TIE Fighter, TIE Interceptor ja TIE Bomber, Y-Wingin vastikkeesta Starwing Gunboatista suojat sentään löytyvät. Sotilasarvon noustessa pääsee lentämään kunnon rasseja: Advanced TIE sekä kokeilumalli TIE Defender pystyvät potkimaan Skywalkerin porukoita pitkin galaksia.

Koska perus-TIEt ovat paristaosumasta hajoavia munankuoria, sooloilevat Suuret Yksinäiset Sankarit leviävät herkästi tyhjiöön. Imperiumin lentäjien pitää oppia hyödyntämään TIEn valtteja eli nopeutta, ketteryyttä ja lukumäärän antamaa suojaa.

X-Wing-veteraanille uusiin aluksiin tottuminen ei tuota ongelmia, sillä mittaristo on jotakuinkin sama. Uuttakin löytyy: TIEn tähtäysjärjestelmä näyttää maalin holografina, josta näkyy sen asento suhteessa omaan koneeseen. Henkilökohtaisesti pidän X-Wingin tähtäysristikkoa parempana, mutta makunsa kullakin.



Y-Wingin mahdollisuudet välttää tuho ovat minimaaliset.



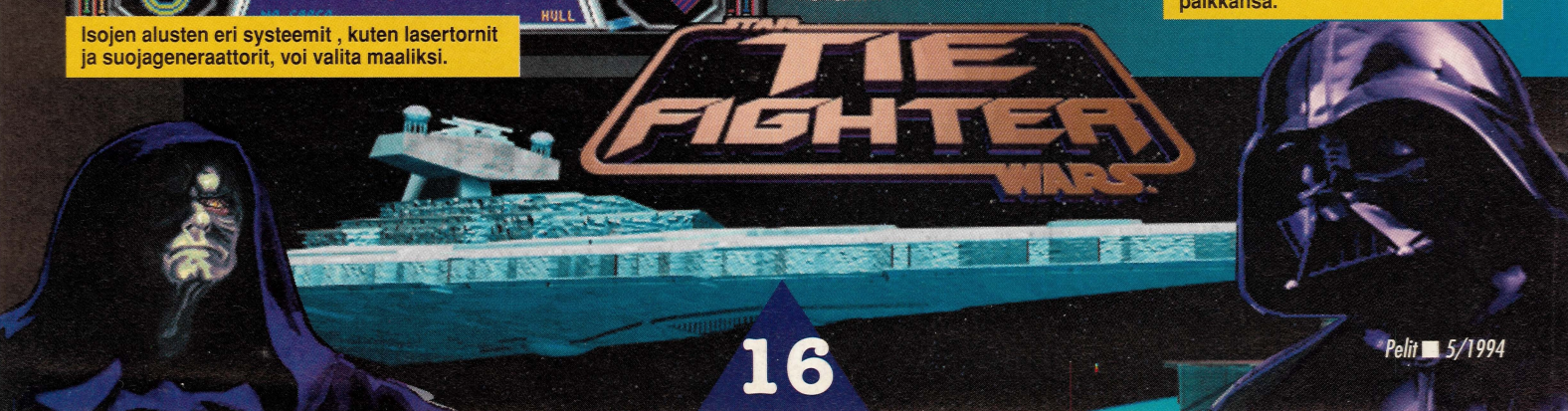
Interdictor Harpax yrittää paeta, mutta Warhawk ja petturien STD Victory lähestyvät...



TIE Defenderille tähtihävittäjäkään ei ole liikaa. Petturit saavat palkkansa.



Isojen alusten eri systeemit , kuten lasertornit ja suojageneraattorit, voi valita maaliksi.





X-Wing gouraudina.



Victory-luokan tähtihävittäjä.

TIEn paras kaveri on parannettu uhkavaroitusjärjestelmä, joka ohjuslukitusten ja -laukaisujen lisäksi kertoo, onko kohti suunnattu joko toisen hävittäjän tai ison aluksen laseraseet. Tervetullut uutuus on lukitusneliö, joka helpottaa kaukaisempien maalien löytymistä. Lentokartta on entistä selkeämpi, ja suuri apu on myös maalianalysoija, joka selvittää maaliksi valitun aluksen tehtävän ja aikataulun.

Ohjusvalikoimaa on laajennettu, ja loppuvaiheessa TIEtä pääsee leikkimään vetosäteellä, joskaan minä en sille varsinaista käyttöä löytänyt.

Dark Side is the easier path

Yksi X-Wingin heikkouksia oli sen tiukan lineaarinen tehtävärakenne, jonka muutama ylivaikea tehtävä masensi monta pelaajaparkaa. TIEssä voi sentään alussa valita neljästä (tiukan lineaarisesta) kampanjasta, ja sen jälkeen pelata tiukan lineaarisesti loput kolme. Mikäli jossain neljästä alkukampanjasta jää jumiin, voi vaihtaa toiseen.

TIE Fighterin tehtävät ovat pohjimmiltaan samanlaisia kuin X-Wingissä, mutta ne on onnistuneesti meikattu monipuolisemmiksi. Esimerkiksi radioliikennettä on runsaasti enemmän, melkoinen osa viesteistä on jopa tehtäväkohtaisia. Vaikkei sillä muuta funktiota olekaan kuin tunnelman luominen, niin ainakin siinä onnistutaan.

Tehtävien läpäiseminen on helpompaa, koska tavoitteet on jaettu. Päätavoite voi olla vaikka kapinallisia kuljettavan rahtialuksen tunnistaminen, toissijainen tavoite varmistaa, että se saadaan kaapattua ja salaisena bonustavoitteena voi olla vaikka sitä suojaavien X-Wingien eliminointi. Eteenpäin pääsyyn riittää aina päätavoitteen saavuttaminen, ja tehtävää voi yrittää uudestaan ja uudestaan (mutta vain heti sen lopettamisen jälkeen). Ohjelma muuten (halutessa) automaattisesti tallentaa ja lataa oman pilotin backupin tarvittaessa, ilman pisterangaistuksia.

Tehtävän aikana voi aseistaa aluksensa uudelleen, mikäli huoltoalus löytyy, ja jopa tilata apuvoimia, jolloin pisteitä tosin verotetaan. Hätätilassa tehtävän voi läpäistä ilman pisteitä, mutta kuolemattomana, ja muutama tehtävä kovasti siihen houkutteleekin. Vaikka TIEn yleinen taso on X-Wingiä helpompi, tottakai pari pelinpysäyttäjätehtävää pitää löytyä. Jotkut X-Wing-ässät ovat haukkuneet TIEtä liian helpoksi jopa vaikeimmalla tasolla, minusta taso taas on lähinnä sopiva. Hauskaahan pelaamisen pitää olla eikä hampaat irvessä vääntämistä.

Kaikkea lisää

TIE Fighterissa avaruuskalustoa on lisätty ja reippaasti onkin. Uusia aluksia, miinoja, rahtikontteja sun muuta rekvisiittaa on karkeasti ottaen kymmenkertaisesti. Jo pelkkiä Star Destroyereita on kolmea luokkaa ja vihdoinkin mukana on corellialainen rahtialus, eli siis Millenium Falconin sisaralukset. Uutena hävittäjäuhkana on Z-95 Headhunter, X-Wingin esisä, joka on vastustajana lähinnä aika huvittava. Sen sijaan avaruusasemia tykkitorneineen oppii kunnioittamaan ja mieluummin välimatkan päästä.

TIE Fighterissa on ruokaa sekä silmille että korville. Alkuvuonna ilmestyneessä demossa gouraud-varjostettu grafiikka ei vaikuttanut, mutta lopullisessa tuotteessa alukset näyttävät todella hyviltä, ja mikä tärkeintä, parannettu grafiikka ei pahemmin vaikuta pelin nopeuteen.

Vielä enemmän ovat kohentuneet ääniefektit. Kaikki efektit ovat samplattuja, niitä on paljon ja ne ovat hyviä. Puhettakin on runsaasti, ja vielä ilman Speech Diskiä. Pisteenä Imperiumin päällä musiikkikin on erinomaista ja tukee toimintaa.

Mikä tärkeintä, TIE on tappavan pelattava. Kiivaat ja kovaääniset avaruustaistelut ovat jopa niin tiukkoja, ettei kesän pahimpina hellepäivinä TIEhen voinut koskea, mikäli ei halunnut lätäköksi lattialle.

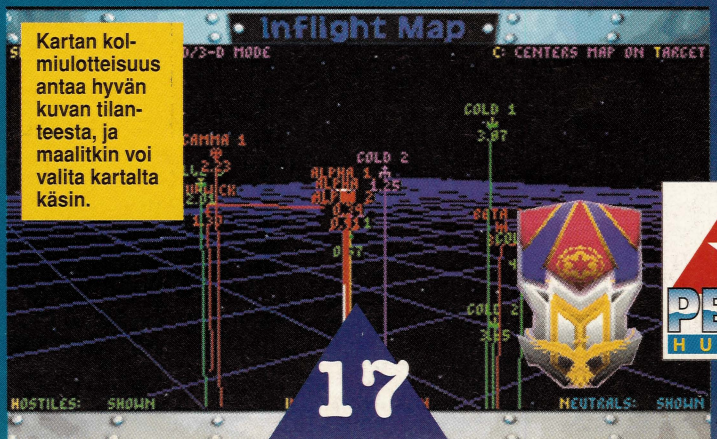
Vali vali

Yksi pikku tyylirikko jäi pelissä kaivertamaan, ja se on tehtävien lopetus. Kun maalit on saavutettu, voi tehtävän lopettaa painamalla Q+Space vaikka rikkiammutulla TIE Bomberilla keskellä A-Wing-parvea. Tietysti voi lentää telakoitumaan Star Destroyerille, mutta kuten ymmärrätte, ihminen on niiiiin heikko. Samainen telakoituminenkin olisi ollut kivempaa lentämällä TIE STD:n hangaariin eikä vain painamalla spacea aluksen vieressä. Niin, ja viimeinen tehtävä oli aika pettymys.

Tuntuu jotenkin nololta valittaa moisesta, kun tosiasia on kuitenkin selvä: avaruuspelien galaksin uusi keisari on TIE Fighter.

Entäpä jatko? Lawrence Holland kertoo Lucasin lehdessä kolmannen osan tarjoavan aivan uuden näkökulman konfliktiin. Arvaukseni: sodan varjossa elävä salakuljettaja tyyliin Han Solo? Sitä odotellessa sekä LucasArts että hakkerit pitänevät huolta siitä, ettei TIE lopu kesken.

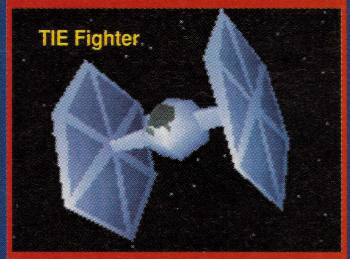
Nnirvi



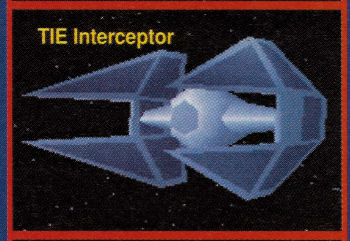
Kartan kolmiulotteisuus antaa hyvän kuvan tilanteesta, ja maalitkin voi valita kartalta käsin.



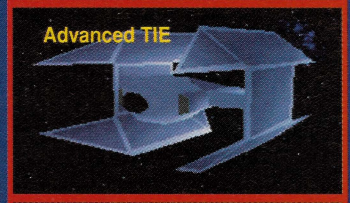
TIE Bomber



TIE Fighter



TIE Interceptor



Advanced TIE



TIE Defender



Starwing Assault Gunboat

Toteutus

Hyvä grafiikka, upeat ääniefektit ja hyvä musiikki, peli on tasapainoinen ja täyteläinen.

Kynnys

Sopivan haasteellinen.

Yhteenveto

TIE Fighter on avaruustaistelupelien vallitseva kuningas.

Avaruustaistelu

PELIT HUIPPU

98

Myrsky Tyynellä merellä



1942 – The Pacific Air War

Microprose

PC

Minimi: 386/33, 4 Mt RAM, MS-DOS 5.0 tai uudempi
Äänituki: AdLib, Sound Blaster (Pro), PAS (16), Roland MT32 ja LAPC1, General MIDI
Ohjaus: N, H, J, (v.1.01: Thrustmaster FCS, Flightstick Pro, jalkapedaalit)
Kiintolevy: 14 Mt

Testattu: 486DX2/66, SB Pro, SFX1000 General MIDI

MicroProse antoi jo merkkejä paluustaan laadukkaiden simujen pariin komealla Fleet Defenderillä ja jätti ilmaan odotuksen jostain paremmasta. 1942 – Pacific Air War, lyhyesti PAW, on kunnianhimoinen yritys pistää toisen maailmansodan lentosimujen pöytä täysin uuteen uskoon: PAW sisältää kaikki nykyaikaisen simun ainekset.

Myös Origin survaisi ulos aiheeltaan identtisen, mutta toteutukseltaan erilaisen Pacific Striken. Jätetään vertailu kuitenkin sikseen, sillä ei kai kukaan nauti murskaavan ylivoimaisista taisteluista? Samalla kun yksi mammutti kaatuu omaan suuruudenhulluuteensa, nousee vanha mestari kilpailemaan suoraan terävimpään kärkeen.

Monta peliä yhdessä

Pacific Air Warin näyttämönä on viidenkymmenen vuoden takainen meri- ja ilmasota Tyynellä merellä, kisakumppaneina Japani ja Yhdysvallat. Lentämään pääsee kummankin maan laivastossa, ja valittavana on harjoittelua, yksittäisiä ja historiallisia tehtäviä sekä kampanjoita. Aivan oma kokonaisuutensa on viiden suurimman taistelun käyminen strategiapelinä. Harjoittelua ja pikaisia pyrähdyksiä varten MicroProse on pannut mukaan kymmeniä historiallisia ja kuviteltuja taisteluita aina yksittäisistä kahden koneen kohtaamisista suuriin joukkopommituksiin.

Sodan voi käydä läpi myös useamman tehtävän sarjoina, jolloin valitaan lennettävä konetyyppi vuodeksi kerrallaan. Vuoden sisällä lennetään 30–40 lentoa, joista selviydyttyä voi joko heittäytyä eläkkeelle tai pestautua seuraavaksikin vuodeksi sotimaan. Tehtävät eroavat sikäli, että pilotti voi saada ylennyksiä ja mitaleita, eikä tehtävien välillä voi vaihtaa konetyyppiä.

Ennen jokaista tehtävää voi vaikeustason säätää monipuolisesti. Vaikeimmillaan on esimerkiksi otettava huomioon moottoreiden aiheuttama vääntö ja suurin nopeus, jonka kone kestää hajoamatta. Asetuksista voi muuttaa myös, kuinka suurelta osalta koneesta osumat rekisteröityvät tai väistelevätkö laivat torpedoita.

Jos valmiisiin tehtäviin kyllästyy, voi tehtäväeditorilla kehitellä omia taisteluita. Filmieditorilla on näppärä muokata parhaista lennoista näyttäviä minielokuvia.

Uraputki pilottina tai amiraalina

Eniten tekemistä on amiraalimoodissa, jossa pelaajan vastuulla on laivasto-osastojen ja tukikohtien johtaminen. Taistelut voi käydä läpi pelkkänä strategiapelinä, tosin tällöinkin pitää hoitaa laivasto-osastojen, etsintäpartioiden, suojalentojen ja hyökkäysten ohjaaminen. Jos haluaa, voi lentoihin osallistua myös itse, ja lentäessään vaihtaa vapaasti paikkaa koneesta toiseen.

Amiraalinmoodiin on jäänyt paha moka: laivat eivät osaa käyttää muita kuin ilmatorjuntatykkejään, joten mitään massiivisia meritaisteluita ei synny, vaikka nenän edessä olisi koko vihollisen armada.

Kalusto koostuu kymmenestä yleisimmin taisteluihin osallistuneesta hävittäjä-, syöksypommitus- ja torpedokoneesta, ja koneesta riippuen pääsee istahtamaan lentäjän, pommittajan tai peräampujan pallille.

Lentäminen sinänsä on joko pommikoneiden saattoa, laivojen upotusta, tukikohtien tuhoamista tai oman laivaston suojausta. Amiraalimoodissa tehtävät ovat tietysti itsestä kiinni, tosin niinkin voi käydä, että vihollinen hyökkää juuri samaan aikaan kun omat joukot ovat lähdössä lentoon ja suunnitelmat menevät kerralla pieleen.

Virtuaaliohjaamo

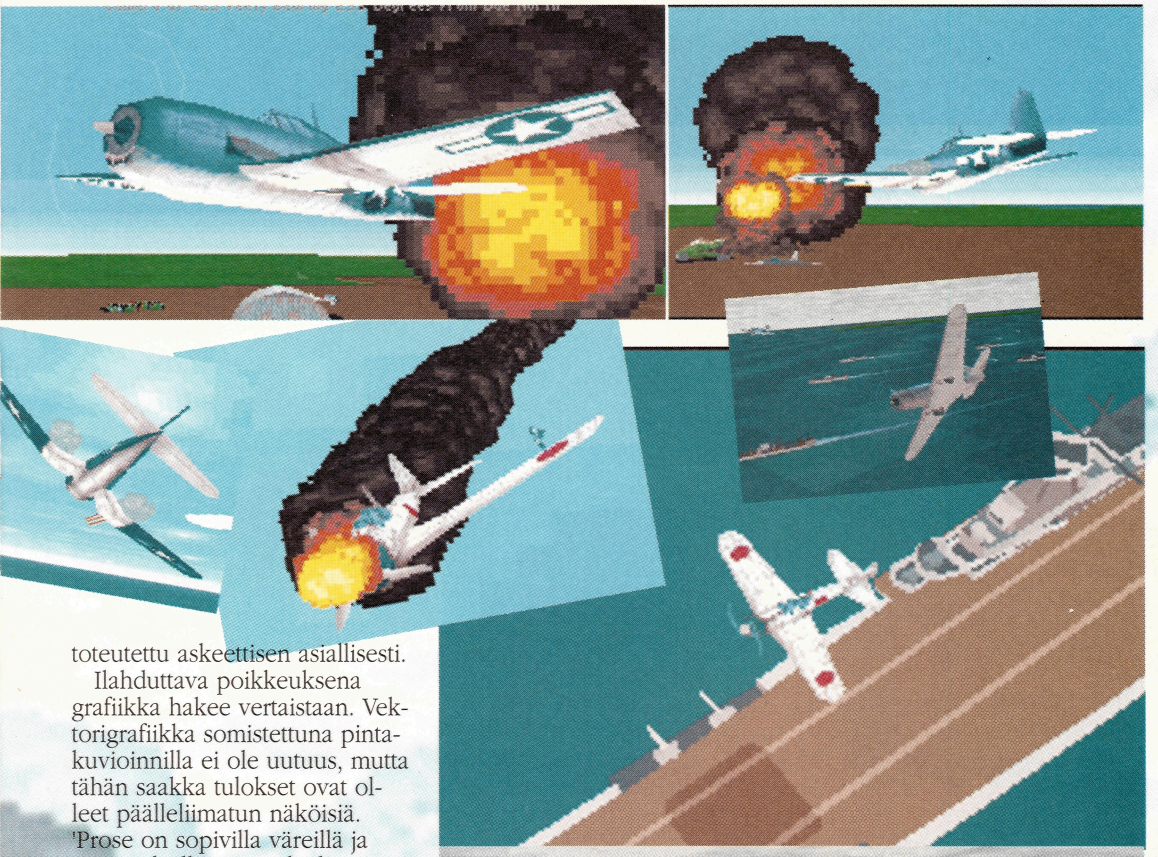
Lentosimujen ainainen murheenkryyni on muuttaa tietokonekuva oikean pilotin vapaaksi näkökentäksi: normaalisti eri kuvakulmat vaihdetaan joka näppäikseltä tai sitten seurataan muita koneita tikulla ja samaan aikaan ohjaus katoaa. PAW tarjoaa avuksi virtuaaliohjaamoa, jonka idea on yksinkertainen: tikulla lennetään ja hiirellä liikutetaan päätä, ja kuvakulman voi nappia painamalla lukita lähimpään viholliseen. Kuvakulmat voi toki vaihtaa perinteisesti näppäikseltäkin. Systeemi kuitenkin toimii erittäin luontevasti ja pistää miettimään, miksei tätäkään ole oivallettu aiemmin.

Lentokoneiden mallinnus on riittävän oikealta tuntuvaa. Zeroa ei lennetä kuin Corsairia, koneet sakkaavat, rikkovat siipensä ja joutuvat syöksykierteisiin jokainen omalla tavallaan. Laskeutumiset ovat äärimmäisen vaikeita ja onnistunut jarruvaijeriin osuminen peräkoukulla vaatii juuri oikeassa kulmassa lähestymistä. Vaikein homma ei siis ole vihollisten tappaminen vaan itse ehjänä selviytyminen. Mokia lentomalleihin on jäänyt (esimerkiksi selällaänlento ei juuri onnistu), mutta tärkeintä on tunne oikeilla koneilla lentämisestä.

Siipimiehiä ja vihollisia on taivas mustanaan, mutta johonkin ovat unohtuneet Fleet Defenderin monipuoliset radiokäskyt. Ilmassa vallitsee syvä hiljaisuus eikä asialle voi itsekään tehdä muuta kuin osoittaa lentokorkeuden ja pintamaalit. Keinoälyllistä porukkaa pilotit onneksi ovat. Muut lentäjät eivät suinkaan lennä millintarkasti vaan usein törmäilevät persoonallisesti toisiinsa tai ampuvat karkeasti ohi. Merikapteenit osaavat sentään väistellä torpedoita.

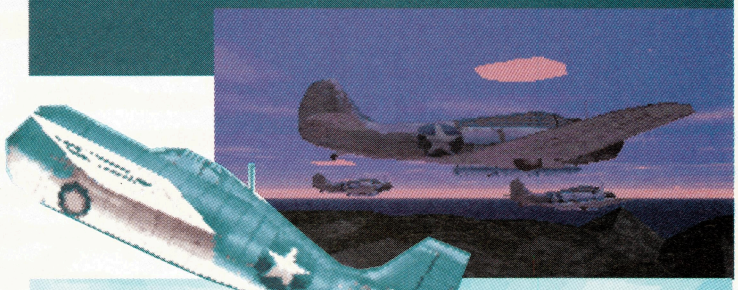
Komea mutta keskeneräinen

PAWin ei tarvitse piilottaa heikkouksiaan turhaan täytemateriaaliin. Pääasiaa, lentämistä ja taistelua, ei sotketa hölmöllä juonella puheripuleineen ja animaatioineen. Tänne on tultu lentämään ja tekemään se mahdollisen historiallisesti, muu on



PAWin koneista ei tarvitse arvailla mitä ne esittävät.







Syöksypommittajissa on tähtäin.



toteutettu askeettisen asiallisesti.

Ilahduttava poikkeuksena grafiikka hakee vertaistaan. Vektorigrafiikka somistettuna pintakuvioinnilla ei ole uutuus, mutta tähän saakka tulokset ovat olleet päälleliimatun näköisiä. 'Prose on sopivilla väreillä ja varjostuksilla saanut kaiken näyttämään harvinaisen oikealta. Sellaiset pikkuseikat kuin laivojen peräänsä jättämät vanat, luotien synnyttämät roiskeet vedessä tai räjähdyksen irroittamat siivet ovat omiaan tekemään pelin keinomaailmasta uskottavan, eikä missään muussa simussa sään tai ajan vaihteluita ole toteutettu yhtä kauniisti. Meri välkehtii, synkkä harmaa taivas tuntuu roikkuvan aivan meren pinnassa ja auringonlaskun punerrus pilvissä ja koneiden pinnoissa herkistävät mielen.

Valtavan yksityiskohtien määrän luulisi aiheuttavan pahaa nykimistä, mutta yleensä ottaen kaikki sujuu sulavasti, vaikka ympärillä olisi enemmänkin säpinää. Ainoastaan virtuaaliohjaamon kanssa syntyi lievää töksähtelyä. Yksityiskohtia voi tietysti tiputtaa tarvittaessa pois, mutta sille ei kuitenkaan mahda mitään, että perinteinen 320x200-tarkkuus alkaa olla aikansa elänyttä. Ilmataistelussa koneiden asentojen näkeminen on ehdottoman tärkeää, mutta karkean resoluution takia useimmiten mahdotonta. Tämä ei suinkaan ole vain PAWin ongelma, mutta jostain tässäkin pitää päästä marisemaan.

Jälleen kerran pitää nirpottaa huonoista äänistä. Musiikkia lentosimuun en kaipaa, mutta se on liikaa, että pelissä ei ole ensimmäistäkään digitaalista efektiä. Toimintaa säestävät pateettiset tussahdukset ja moottorin ininät, joita ei vilkkaimmallakaan mielikuvituksella saa aidoiksi.

Alunperin Pacific Air Warissa piti olla puhetta, samplattuja efektejä ja mahdollisuus pelata modeemin välityksellä. Nämä puuttuvat ominaisuudet julkaistaan vasta syksymmällä ilmaisina päivityksinä. Rahalla on jatkossa luvassa lisää lentokoneita ja tehtäviä. Toivottavasti rakentavat saman tien myös toimivia taistelulaivoja.

PAWissa on vielä betaversion tuntua, mutta se lunastaa lupauksensa kunnialla. Se on monipuolisempi, suurempi ja kauniimpi kokonaisuus kuin kilpailijansa ja uusi standardi, johon muita tullaan vertaamaan.

Kaj Laaksonen

DEMO PELIT purkissa 90-1205757

Toteutus

Käytetty tarkkuus huomioon ottaen kaunein lentosimu tähän mennessä. Kerrankin värit on valittu tyyliin sopivasti. Ääniin ja muihin ominaisuuksiin on toivottavasti tulossa reippaasti parannusta jatkossa.

Kynnys

Virtuaaliohjaamo helpottaa lentämistä, tosin senkin nopea hallinta vaatii totuttelua. Kovimmalla vaikeustasolla pelkkä lentäminen vaatii reippaasti harjoittelua. Onneksi realismi on säädettävissä, joten kaikkea ei tarvitse opetella kerralla.

Yhteenveto

Lentosimulaattorina erinomainen, mutta pelinä hieman vajaa. Silti komea ja monipuolinen paketti, jossa tärkeimmät asiat ovat kohdallaan.

Lentosimulaattori

PELIT HUIPPU **92**

Overlord

Rowan Software/Virgin

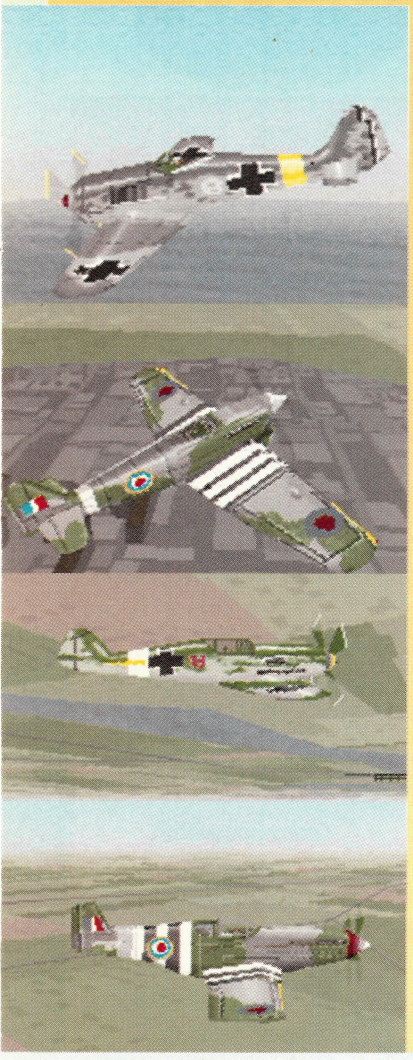
PC

Minimi: 486, VGA, 4 Mt RAM
Äänituki: AdLib, Sound Blaster, Roland MT32 ja LAPC1
Ohjaus: N, H, J, Flightstick (Pro), ThrustMaster FCS
Kiintolevy: VGA 7,6 Mt, SVGA 21,5 Mt

Testattu: 486DX2/66, SB Pro, Flightstick Pro



Suurta maihinnousua odotellessa



Rowan Softwaren uusin lentosimu Overlord istuttaa pelaajan liittoutuneiden hävittäjälentäjäksi Englantiin. Tehtävänä on murentaa saksalaisten teollisuus ja maa- ja ilmavoimat Pohjois-Ranskassa ennen suurta maihinnousua Normandian rannikolle.

Viidenkymmenen vuoden takainen Normandian maihinnousu (eli Operaatio Overlord) oli toisen maailmansodan käännekohtia. Maihinnousu ei suinkaan ollut mikään helppo nakki liittoutuneille, sillä vastassa olivat vielä vahvat ja hyvinkin fanaattiset vihollisjoukot. Taistelut olisivat saattaneet kääntyä voitokkaiksi saksalaisille ilman liittoutuneiden massiivisia lentooperaatioita, joiden tarkoitus oli saavuttaa lähes täydellinen ilmaherruus ja vastustajan asemien laajamittainen tuho.

Overlord lupailee SVGA-grafiikkaa, hienoja kuvakulmia ja realismia. Rowanin historia lentosimuissa on ollut kuitenkin epätasainen, muutamaa helmeä vastaa vähintään yhtä moni tusinatekele.

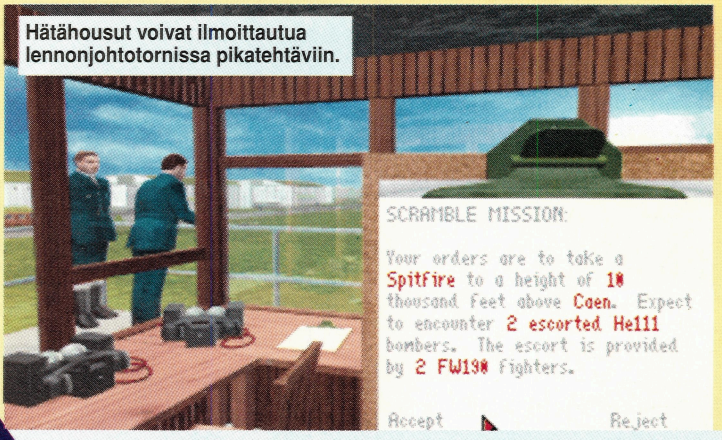
P-päivä, mutta tulipahan käytyä

Pelaaja istutetaan rivimieheksi joko hävittäjän tai maataistelukoneen ohjaamoon. Koneita on tarjolla vain kolme: Spitfire, Mustang tai Typhoon. Jokaisella koneella on omat etunsa, mutta raskaasti aseistettuna hävittäjäpommittajana Typhoon on tavallaan pääosassa, koska tärkeimpänä tehtävänä on nimenomaan vihollisen maakohteiden ja joukkojen moukarointi. Pohjois-Ranskassa sijaitsevat lentokentät, tehtaat, rautatieasemat, rannikkotykistö, sillat, tutkat ja V1-ohjusalustat on saatava mahdollisimman tehottomiksi, ja saattaapa Saksan rannikkolaivastokin hangoitella tulevia rantautujia vastaan.

Taustatietoihin on perehdytty ilmeisen tarkkaan. Tehtäviä annettaessa ja myöhemmin suunniteltaessa on apuna valtava määrä tietoa kohteista aina tiedustelukoneiden nappaamia filmejä myöten. Tehtävien brieffaukset ovat esimerkillisiä ja sopiva jännitys syntyy jo ennen lentoon lähtöä. Päävalikon virkaa hoitaa ilmakuva lentotukikohdasta, jossa lentojen välillä voi tutkia tulevia kohteita, tarkistaa käskyt tai vihollisen ilmahyökkäyksen sattuessa joko juosta poteroon suojaan tai yrittää päästä ilmaan torjuntalennolle. Hätähousut voivat varpata suoraan taisteluun ilman sen suurempia selittelyjä tai vaikutusta itse kampanjaan.

Sulavasti tai silmiä hivellen

Overlord toimitetaan sekä VGA- että SVGA-versioina, ja ilma on



Hätähousut voivat ilmoittautua lennonjohtotornissa pikatehtäviin.

täynnä yllätyksiä. Ensimmäinen on erittäin onnistuneesti valitut värit, joiden ansiosta maailma on hyvinkin oikean näköistä. Sama asiallinen linja jatkuu kalustossa, sillä pintakuvioiduilla vektoreilla toteutetut koneet on saatu näyttämään metallisen aidoilta. SVGA-versio nostaa graafisen loiston vielä huikeammalle tasolle, mutta vaatii jo sitten vääntöä konehuoneesta. Liikaa tahmaamista vähentää automaattisesti vähenevät yksityiskohdat sekä kokoaan muuttava toimintaruutu.

Äänet ovat kerrankin onnistuneet. Konetykit paukkuvat munakkaasti, ohilentävien koneiden moottorit jylisevät ja muutenkin äänet kuulostavat oikeilta ja mehevän voimallisilta. Äänikorttituki tosin on brittiläiseen tapaan hyvin suppea, vain tärkeimpiä standardeja tuetaan.

Maakohteiden ja lentokoneiden seuranta ohjaamosta on hoidettu Falcon 3:n padlockia muistuttavalla systeemillä, eli näkymän voi säätää automaattisesti seuraamaan määrättyjä vihollisia tai esimerkiksi omaa siipimiestä. Tässä on menty jopa liian pitkälle, sillä lähes mitä tahansa ympäristössä olevaa kohdetta voi tarkastella ulkopuolelta eri kulmissa. Vastaavasti tarvittavia näppäinyhdistelmiä on poskettomasti, jolloin tärkeimpien oppiminen ja muistaminen saattaa olla aluksi turhan työlästä. Automaattista seurantaa avustamassa on muutamia näppäriä apuneuvoja, joiden avulla oman koneen asento ja muu ilmassa pysymisen kannalta oleellinen tieto on nopeasti tarkistettavissa riippumatta siitä, mihin suuntaan katse sattuu osoittamaan.



Ei inhorealismia

Ulkoisen loiston ja monien nippelikomentojen varastaessa shown lentokoneiden käyttäytyminen ja realismi ovat jääneet hitusen taka-alalle. Overlordin koneissa on Rowanin tavaramerkki eli tunne kuin lentäisi jään pinnalla. Eipä jokaisen lentosimun silti tarvitsekaan pyrkiä ehdottomaan realismiin. Sitä paitsi rankka Air Warriorin kanssa puuhailu on omiaan tekemään ihmisestä pikkutarkan, ja lentämiseltä Overlord kuitenkin tuntuu.

Realismin ja vaikeustason valinta on toteutettu jännästi: eri optiot muuttuvat vaikeammiksi sitä mukaa kun pelaaja saa ylennyksiä. Ne voi tietysti jo kättelyssä vaihtaa vaikeammiksi, mutta ei enää ylennyksen jälkeen helpommiksi. Jälleen yksi normista poikkeava tapa toteuttaa lentosimujen perusasioita.

Vaikka viestejä tukikohdasta ja muilta lentäjiltä tulee solkenaan, siipimiehiä ei voi suoraan komentaa, vaan pelaaja on taivaalla pelkästään vastaanottavana osapuolena. Hieman asiaa korjaa mahdollisuus vaihtaa ohjaus lähes mihin tahansa ilmassa olevaan koneeseen, joskin se rajoittuu vain niihin kolmeen pelaajan käytössä olevaan konetyyppiin.

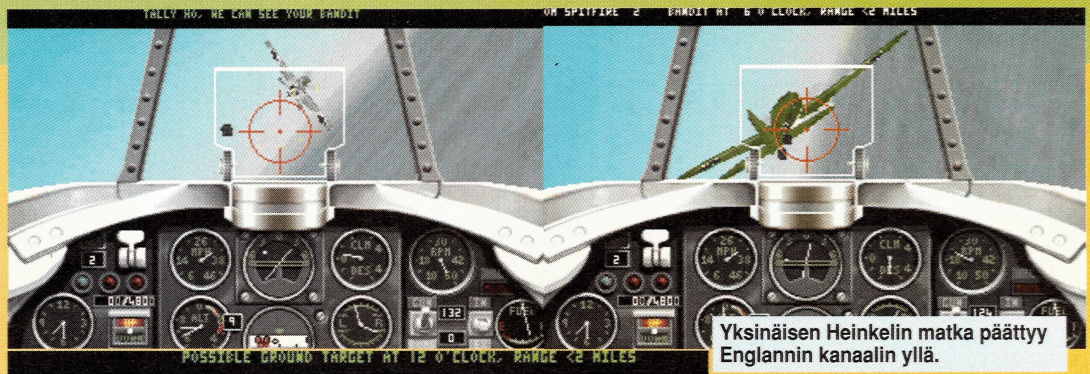
Olisi kyllä ollut vähintään toivottavaa antaa mahdollisuus kokea maihinnousu myös saksalaisten puolelta. Rymistely määrällisesti ylivoimaisten liittoutuneiden keskellä tappavan tulivoimaisessa Focke-Wulfissa jää nyt vain haaveeksi.

Pienenä ongelmana Overlordissa on vaikeasti selitettävä hengettömyys. Kaikesta ulkoisesta loistosta huolimatta tunnelma on oudon kylmä ja turhan asiallinen. Ilmiselvästi on haettu pientä juonellisuutta kuten Originissa, mutta linjaa ei ole jatkettu loppuun saakka. Missään vaiheessa ei pääse syntymään tunnelmaa osallistumisesta johonkin elämää tärkeämpään operaatioon tai halua antaa kaikkensa oman laivueen selviytymisen puolesta. Ilmataistelut ovat kyllä nautittavia, eikä suinkaan vähiten komeiden graafisten ja auraalisten efektien takia.

Lisäksi tuntuu siltä, että tekijät olisivat halunneet lopulta tehdä kompromissin historiallisen tarkkuuden ja kepeän, mutta näyttävän paukuttelun välillä. Vähän samanlaista harhailua on ollut monissa muissakin brittisimuissa.

Overlord toimii ainakin hyvänä johdatuksena lentosimujen vaikeasti lähestyttävään maailmaan, sillä siinä on vähän kaikkea ulkoisesti houkuttelevassa muodossa. Ainakin kokeilemisen arvoinen kokeneemmillekin, etenkin jos huippurealismi välillä kaipaa hieman kevennystä. Minä aion joka tapauksessa pitää huolen siitä, että maanmiehet saavat rauhassa viettää rantalomaa ilman teutonien häiriköintiä.

Kaj Laaksonen



Yksinäisen Heinkelin matka päättyy Englannin kanaalin yllä.





Pilotin pää kääntyy elastisesti 360 astetta vihollskoneen perässä.



Toteutus

Yksi harvoja SVGA-tilaa käyttäviä lentosimuja. Jälki on tarkan näyttävää ja hieman vaatimattomankin laitteiston omaavia on muistettu hyvillä detaljien säädöillä ja erillisellä VGA-versiolla, joka sekin on harvinaisen komea.

Kynnys

Erilaisia näppäinyhdistelmien takaa löytyviä komentoja on pelottavan paljon. Sujuva lentäminen vaatii aluksi paljon haparointia ja manuaalin plaraamista.

Yhteenveto

Toimiva kompromissi realismin, näyttävyyden ja pelillisten ominaisuuksien välillä. Tarvitsisi hieman terävämmän tunnelman ja enemmän hengen luontia taisteluhalujen ylläpitämiseen.

Lentosimulaattori

87

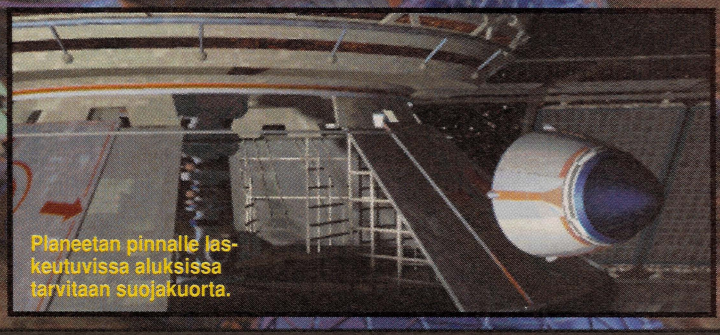
Outpostin päivitys julkaistiin juuri lehden painoon mennessä. Päivityksen voi hakea Pelit-BBS:stä.

En ole katkera mutta kuitenkin

Outpost

Sierra On-Line

PC CD-ROM
Minimi: 386/25, 4 Mt RAM, MPC 1, DOS 5, Windows 3.1
Äänituki: Windows, Roland
Ohjaus: H
Kiintolevy: 5 tai 36 Mt
Testattu: 486DX/33, 16 Mt, SVGA, GUS



Planeetan pinnalle laskeutuvissa aluksissa tarvitaan suojakuorta.

Ihmiskunnan kohtalo on sinetöity. Valtava asteroidi mätkähtää ensi vuosisadalla Maapalloon samalla voimalla, jolla Shoemaker-Levy 9 moukaroi heinäkuussa Jupiteria. Vain viime hetkellä valmistuneen avaruusaluksen 200 matkustajaa ovat jäljellä lajista nimeltä homo sapiens. Onnekseen heillä on sinut johtajanaan.

Outpost alkaa pelaajan saadessa ensimmäiset luotainraportit neljästä valitsemastaan tähtijärjestelmästä. Niistä on valittava yksi ja päätettävä, mitä eväitä koriin pakataan, avaruusaluksen takapaksiin kun ei mahdu mahdottomia. Valitettavasti vaihtoehdot ovat vain näennäisiä. Esimerkiksi ydinreaktorista ei pääse eroon, vaikka sen tilalle pakkaisi aurinkovoimalan. Sen sijaan pelaaja voi ottaa mukaan useita samanlaisia satelliitteja, vaikka tarvitsee vain yhden. Pelaajalla on myös käytössään rahaa ja tilaa liian kanssa: joko-tai-tilannetta ei pääse syntymään.

Kun ruuma on täynnä, laukaisuruljanssi voi alkaa. Ensimmäisellä kerralla polttoainepumppujen paineistuksen ääni- ja animaatiotehosteet voivat innostaa, mutta kun kaikki toistuu joka pelin alussa, homma ottaa kupoliin. Sama toistuu määränpääksi valitussa aurinkokunnassa, kun pelaaja laukaisee luotaimensa yksi kerrallaan.

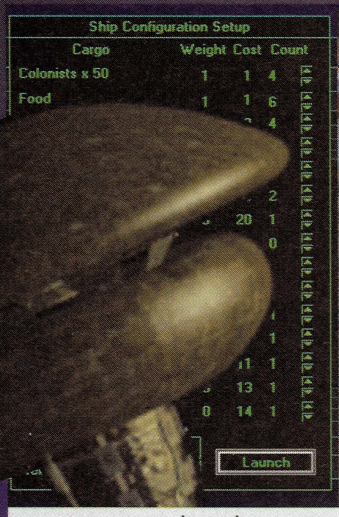
Sivilisaatio avaruudessa

Lopulta päästään itse asiaan eli siirtokuntaa rakentamaan. Tehtävä ei ole helppo, semminkin kun puolet matkaan lähteneistä siirtolaisista häipyy omille teilleen ja perustaa oman tukikohtansa. Siirtokuntien välillä vallitsee jatkuva kilpailu: väki äänestää jaloillaan sitä johtajaa, joka tarjoaa parhaat elämän eväät, ja pian voi huomata johtavansa tyhjää tukikohtaa.

Kaikki tarjolla olevat planeetat ovat ihmiselle vihamielisiä. Esikuvina on käytetty esimerkiksi Kuuta ja Venusta. Pelaajan on huolehdittava ravinnon ohella esimerkiksi hapen tuotannosta ja sen johtamisesta siirtokunnan eri osiin. Putkituksessa Outpostin logiikka tökkii pahemman kerran: ohjelman mielestä huoltoyhteys ei toimi seinän läpi vaan kahden rakennuksen väliin on raivattava tyhjä tontti ja vedettävä putket sen yli.

Kaikki alkaa perustuotannosta eli pelaajan on etsittävä malmiesiintymiä, perustettava kaivos sekä rakennettava jalostamo ja varastotankit. Vasta kun tankeista löytyy tarvittavia metalleja ja mineraaleja, eri laitokset voivat toimia – kunhan niitä pyörittämään löytyy ihmisiä. Valitettavasti tankkeja ei voi tyhjentää eli ne täyttyvät yleisistä raaka-aineista, eikä harvinaisille jää tilaa.

Jotta siirtokunta selviää resurssien ehtymisestä ja väestön koulutustason noususta (kukaan ei tee käsillään työtä, vaikka kuolisi nälkään), pelaajan on tutkittava laboratorioissaan muun muassa nanoteknologiaa. Pelinä Outpost muistuttaakin lähinnä SimCityn ja Civilizationin risteytystä avaruudessa, muttei vedä vertoja kummallekaan.





Ennen lähtöä pelaajan on lastattava alukseensa satelliitteja ja miehistön ja rahdin laskeutumisaluksia.

Kotka on laskeutunut

Pelin keskeisiä vaiheita juhlistetaan Autodesk-animaatioilla, jotka ovat todella kauniita. Ja mikä parasta, Bruce Balfour, entinen NASAn tutkija, on tehnyt parhaansa, jotta Outpost näyttäisi realistiselta. X-Wingeihin sun muihin tottuneen pelaajan mielestä Outpostin alukset näyttävät lähinnä rautalankahäkkyröiltä.

Balfour on kunnioittanut Kuuhun laskeutumisen 25-vuotisjuhlaa ymppäämällä Outpostiin alkuperäistä äänimateriaalia Apollo 11:n lennolta. Esimerkiksi ensimmäinen planeetan pinnalle laskeutuva miehistönkuljetusalus on ristitty Armstrongin kuumoduulin mukaan Eagleksi, jotta PC:n kaiuttimesta voi rätistä autenttisesti: "The Eagle has

●● Jos jotain on vuotettu kuin Phobosta nousevaa niin Outpostia. Sierran mainososasto on jo puolen vuotta lupaillut tulevaksi sekä maat että taivaat. Mikä meni pieleen?

landed".

Outpostin epäonnistuneesta musiikista ei kannata puhua. Sen sijaan pelilevylle ympätty Gustav Holstin Planeetat-sinfonian Mars-osan orkesteriversio on kuulemisen arvoinen. Windowsin Media Player -ohjelman avulla sen saa soimaan myös pelin taustalle.

Äänitehosteista tekoälyohjelmalle annettu nuoren naisen ääni kutkuttaa mukavasti. Se tihkuu niin pirullista sarkasmia, ettei pahemmasta väliä. Saman naisäänen ymppääminen Outpostin helppejä lukemaan ei ole yhtä onnistunut ratkaisu.

Puutostautiepidemia

Outpostin mainoksissa luvattiin seitsemän hyvää ja kahdeksan kaunista. Jopa pelin surkean kurja ohjekirja sisältää suurimman osan luvatuista ominaisuuksista, samoin ohjelman helppi. Mutta pelistä itsestään ne puuttuvat. Vain READ.ME-tiedosto kertoo koko totuuden. Eikä kyse ole mistään pikkujutuista.

Siirtokuntien välille ei esimerkiksi voi muodostaa diplomaattisia tai kauppasuhteita. Myös rautatieyhteyden rakentaminen kulkutauteja levittämään on unohdettu. Edes malmien ja muiden resurssien rahtaus teitä myöten ei käy, sillä tiemateriaalin valmistus saati teiden rakentaminen ei onnistu. Niinpä ruudulla ei näy yhtäkään kuorma-autoa, vaikka niiden valmistukseen voi tuhlata resursseja jaan.

Toinen suuri puute on vaihtoehtoisten tekoälyjen puuttuminen. Vielä keväällä Bruce Balfour lupasi pelin sisältävän persoonallisesti käyttäytyviä tekoälyohjelmia, joille pelaaja voi jättää siirtokuntansa rutiiniasioiden hoidon – jos uskaltaa.

Pahinta on kuitenkin se, että Outpost on käytännössä installoitava kokonaan kiintolevylle: kaikki 36 megaa. Vähimmillään peli vie toki vain viisi megaa levytilaa, mutta tällöin pelaaminen on sellaista nytkimistä, että tietokonepeliväkivalta on vakavana uhkana.

Sierra On-Line on antanut Outpostille tyytyväisyystakuun: jos asiakas ei ole peliin tyytyväinen, hän saa vaihtaa sen. Arvannette seuraukset. Hyvin pian Outpostin julkistamisen jälkeen Sierra onkin ilmoittanut päivittävänsä ilmaiseksi jokaisen rekisteröidyn Outpostin, jahka lopullinen versio luvattuine ominaisuuksineen saadaan valmiiksi. Myös pelin ohjekirja korvattaneen alun perin vinkkikirjaksi kirjoitetulla opuksella. Toivottavasti tarjous pätee myös Suomessa.

Realismia eli ei

Koska Outpostia mainostetaan nimenomaan realistisena avaruussimulaationa, istutin pelin ääreen Suomen ensimmäistä satelliittia TKK:n Avaruustekniikan laboratoriossa suunnittelevan **J-P Luntaman**. Hän kehui Outpostin teknologian epäseksikästä mutta realistista ulkonäköä, mutta löysi pieniä kauneusvirheitä. Esimerkiksi avaruudesta avaruuteen laukaistavien satelliittien päällä on suojus, jota tarvitaan vain ilmakehän läpi kulkevissa laitteissa.

Myös Outpostin sijoittaminen oman aurinkokuntamme ulkopuolelle herätti ihmetystä. Paljon käytännöllisempää olisi ollut sijoittaa tukikohta esimerkiksi Kuuhun, vaikka alkudemossa vihjaillaankin koko aurinkokunnan joutuvan lähiaikoina meteorimyrskyn kouriin. Vastaavasti olisi tullut halvemmaksi kaivaa maan alle niin tukeva 200 hengen itseriittoinen bunkkeri, ettei se olisi edes tärissyt meteoriitin iskiessä. Kritiikistä huolimatta jouduin ajamaan asiantuntijavieraani Outpostin kimpusta kello kolmelta aamulla, että pääsin nukkumaan.

Allekirjoittanutta puolestaan ihmetyttää Outpostissa se, miten ihmiset jättävät ennemmin tukikohtansa rappiolle kuin keskeyttävät opintonsa! Koko ajatus jakaa parinsadan hengen väestö lapsiin, opiskelijoihin, työläisiin, tutkijoihin ja eläkeläisiin tuntuu vähintään keinotekoiselta. Semminkin kun pelkistä lapsista koostuva asujaimisto voi hetkessä muuttaa kaikki asuntonsa ilotaloiksi, koska poliisiasemaa hoitamaan ei riitä aikuista!

Ilman kunnon ohjeita pelaaja jää Outpostissa helposti jumiin. Hänen on mahdotonta tietää, miksi raaka-aineet loppuvat aina parin sadan kierroksen jälkeen, tai miksi väestössä ei ole hetken kuluttua yhtään työntekijää, mutta satoja opiskelijoita, tai miksi ihmiset ovat aina niin tyytymättömiä, että siirtokunta tyhjenee sadan ensimmäisen kierroksen aikana. Toki pelaaja voi kokeilla selvitä "yritä ynnä erehdy ja yritä uudelleen" -menetelmällä, mutta sillä kurin Outpostin opiskelu vie viikkoja.

Vuoden odotetuin uutuus on vuoden pahin pettymys. Sinällään Outpost on ihan kohtuullinen, etenkin jos joku kirjoittaa sille uuden ohjekirjan, mutta se voisi olla niin paljon paljon enemmän.

Jyrki J.J. Kasvi



Varsinainen peli-ikkuna näyttää pienen palan planeetan pintaa (liian pienen).

Parit vinkit

● Koska moni on ennakkokohun rohkaisemana jo ostanut tämän keskeneräisen pelin, pari vinkkiä lienee paikallaan. Helpoiten asiat saa järjestykseen huijaamalla näppäinyhdistelmien Ctrl+F11 ja Ctrl+F12 avulla. Myös kaivoksissa voi huijata sijoittamalla mainarirobotin kaivoksen loppuun louhitulle tasolle. Tämä on tehtävä ennen kuin koko kaivos on tyhjä.

Resurssit ovat aluksi kortilla eli rakennustoimessa on oltava maltillinen. Liian usealle laitokselle ei riitä jatkossa henkilökuntaa. Ohjeissa suositelluista laitoksista ei kannata aluksi rakentaa voimalaa eikä sulattoa, sillä siementehtaan pieni reaktori ja jalostamo selviävät ensimmäisestä sadasta kierroksesta. Myös viestitornit ovat turhia, jos pelaajalla on tietoliikennetekokuu.

Maan alle louhittavia asuntoja sen sijaan tarvitaan, tai moraali tippuu peruskallioon asti. Asukkaita vahtimaan tarvitaan puolestaan poliiseja, tai koko lähiö muuttuu bordelliksi. Myös tiede on tärkeää eli liikenevät resurssit kannattaa uhrata labrojen rakentamiseen. Aluksi ei kuitenkaan ole syytä rakentaa kuin yhtä laitosta kerrallaan ja aloittaa uusi vasta, kun edellinen on valmis. Myöskään robottituotantoon ei kannata uhrata raaka-aineita kuin parin tasaajan ja kaivurin verran. Esimerkiksi kartoitusroboja ei tarvita, jos pelaaja on jo etukäteen kartoittanut planeetan malmivarat.

Toteutus

Kaunis katsoa, mutta keskeneräisyys paistaa joka käänteessä.

Kynnys

Pelin saa helposti alkuun, mutta huonoa kehnomman manuskan ansiosta pelaaja jämähtää parin kolmen tunnin kuluessa umpikujaan.

Yhteenveto

Vuoden pahin pettymys. Odottakaa päivitystä.

Strateginen simulaatio

68

Pekka Kokki lounaalla

Out to Lunch

Mindscape

Amiga 1200, 4000

Muuta: Ei saa kiintolevylle, ei tue lisälevyasemia.
2 levykettä.
Ohjaus: J, laattaohjaimet

Testattu: A1200, A4000

Pierre-kokilla ei mene hyvin. Hänen pitäisi valmistaa lounas rikkaille ja kuuluisille, mutta kaikki ruoka-ainekset ovat levinneet maksimihajonnalla kuuteen maahan ympäri kotiplaneettaamme. Jokisen kuuluisat eväätkin jäänevät toiseksi.

Out to Lunch on jälleen uusi ällösöpöhyppely, jossa mesotaan joka suuntaan rullaavissa kentissä ja pompitaan sinne, minne kukaan kokki ei ole aiemmin pomppinut. Matka käy Sveitsistä Kreikkaan, sieltä Länsi-Intian trooppisille saarille, Meksikoon tulisen chilin alkulähteille, sitten Kiinaan ja lopulta Ranskaan suureen finaaliin. Taustat noudattavat maista muodostuneita yleisiä mielikuvia, ja ovat hyvin vaihtelevia.

Ideana on ensin etsiä haavi, jolla sitten pyydystää pakoon pyrkiviä ruokatarvikkeita. Ajatus omin voimin liikkuvista eineksistä ei välttämättä kiihota ruokahalua, mutta siitä viis. Kerätyt juustot sun muut vihannekset pitää viedä häkkiin, ja kun niitä on siellä tarpeeksi, aukeaa ovi seuraavaan kenttään. Kenttiä on joka maailmassa saman verran kuin Mikillä sormia, eli yhteensä koko pelissä siis 48.

Pierren vanha arkkiviholinen, kateellinen, mustiin pukeutuva kilpailijakokki, yrittää vaikeuttaa tehtävää parhaansa mukaan. Hän hakeutuu aina silloin tällöin vihanneshäkin luo ja avaa sen oven, jolloin vitamiinipakkaukset pääsevät karkuteille. Toinen vihollinen on aika: kentissä on aikaraja, ja usein tiukka sellainen. Lisäksi kaikenkarvaiset vihulaiset vaikeuttavat Pierre-raukan urakkaa.

Pakoilevat potaatit yms. saa tainnutettua hetkeksi hyppäämällä niiden päälle tai käyttämällä hurjia erikoisaseita: heitettäviä jauhosäkkejä, tulista tabasco-hengitystä, maagista esiliinaa ja ties mitä. Aseiden lisäksi voi kerätä esimerkiksi piikkarit jäisiä pintoja varten.

Riemunkiljahduksia aiheutti salasanasysteemin löytyminen. Alkupään kentät ovat niin helppoja, että onneksi niitä ei tarvitse pelata läpi ziljoonaa kertaa.

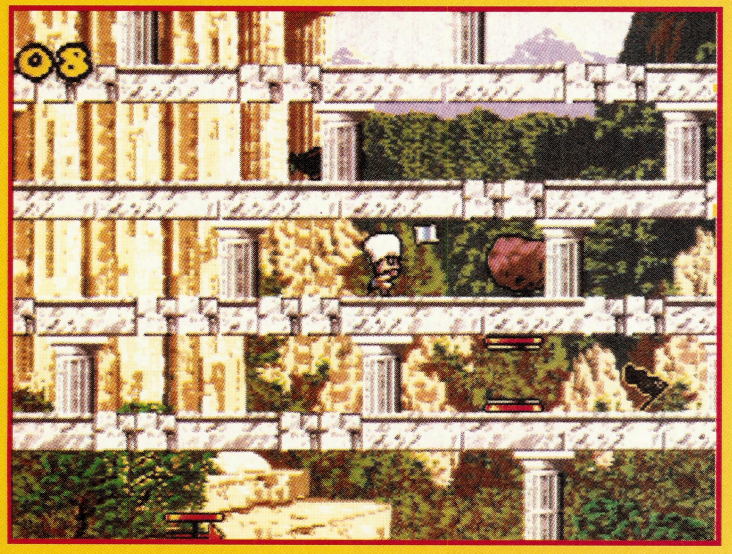
Grafiikka on huolella työstettyä ja rullaa pehmeästi kahdessa kerroksessa. Musiikki on tavanomaista tekopirteää liruttelua, mutta noudattaa pelin muun toteutuksen tasoa. Pierre tottelee tikkua kiitettävän hyvin ja laattaohjaintakin voi käyttää, mutta valitettavasti pomppiminen tapahtuu ylös-suuntaa painamalla, mikä aiheutti paljon tahatonta loikkimista. Kunnon joystick se Pierren tiellä pitää.

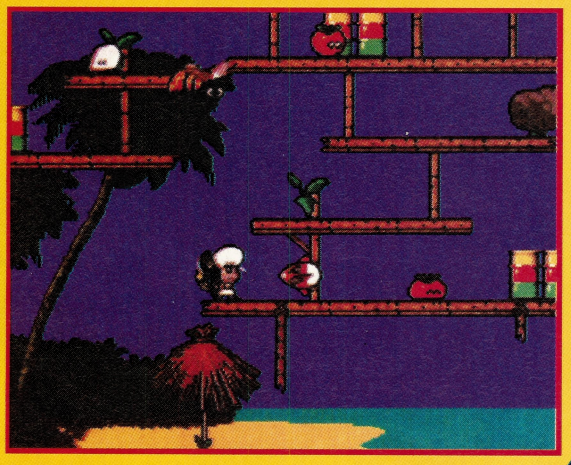
Peli toimii myös A4000:lla, mutta on se vain surkuhupaisaa, kun 040-tykilläkin joutuu odottelemaan pelin latautuessa korpulta verkkaiseen tahtiin. Milloinkohan pelitalot tajuavat, että korput ovat kyllä halpa tapa siirtää informaatiota, mutta niiden käyttö on tuskaa? Levykettä tarvitsee vaihtaa vain kerran, mutta kiintolevytuen puuttuminen pudotti kuitenkin loppupisteitä.

Nintarilla Out to Lunch keräsi kehuja, eikä Amiga-versio voi välttyä samalta kohtalolta. AGA-Amigoilta värikkäiden taustojen vierittäminen sujuu kuin leikki, eikä muistinkaan kanssa tee niin tiukkaa kuin A500:lla, joten toivottavasti saamme lisää samantasoisia konsolikonversioita.

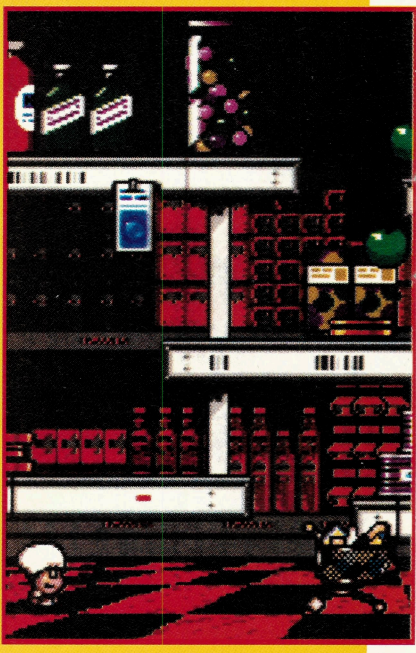
Samanaikaista kaksinpeliä ei lounasreissussa valitettavasti ole, mutta Pierre hyppää kuitenkin suoraan Amigan söpöilypelien kärkijoukkoon.

Kimmo Veijalainen





Pierre le Chef is Out to Lunch



Toteutus
Grafiikkaa, musiikkia ja pelattavuutta voi kaikkia luonnehtia hyviksi.

Kynnys
Duranium-hermot, koska peli vaikeutuu nopeasti.

Yhteenveto
Parhaaseen A-ryhmään kuuluva konsolikäännös.

Tasohyppely

84

WILD CUP SOCCER

Wild Cup Soccer
Millenium
A500
Ohjaus: J x 2
Testattu: A500



BRUTAALIA MENOA

Brutal Footbal oli melkoinen menestys ja ansiosta. Millenium lypsää samaa ideaa tällä kertaa perinteisen potkupallon parissa, viittaahan jo nimi Wild Cup Soccerkin jollakin etäisellä tavalla jalkapallon MM-kisoihin.

Ideana on piristää jalkapalloa kunnon väkivallalla. Kuvakulmaksi on valittu sivuviisto, mikä kieltämättä tarjoaa herkullisimmat mahdollisuudet verevälle animaatiolle, vaikkei pelattavuuden kannalta olekaan se selkein. Joukkueet edustavat kahdeksaa rotua hiirikorvaisista ja jänisnenäisistä rujokeista aina partaisiin isoisukkeihin. Pelivaihtoehtoina ovat tutut cupit ja liigat. Friendly (kaksinpeli) -otteluita kutsutaan tietysti unfriendly-nahisteluiksi.

Teemaltaan Wild Cup Soccer on odotetun verinen ja väkivaltainen, eivätkä Brutal Football -fanit siinä suhteessa tule pettymään. Liigan jyystäminen kaveriporukan kesken on taatusti hyvä tapa purkaa agressioita, mutta yksinpelinä Wild Cup Socceriin kyllästyy melko nopeasti edeltäjänsä tavoin.

Pelkät liukutaklaukset ja nyrkinojennukset eivät ole pelintekijöille riittäneet. Hyvin sujuneen pelin jälkeen – paljon maaleja ja telottuja vastustajia – kassaan karttuu tuohta, jonka voi sijoittaa erilaisiin mörssäreihin, lekoihin, sapeleihin ja pyssyihin. Seuraavan ottelun ja yhä tylymmän teurastuksen jälkeen kertyneellä rahalla saadaan tietysti yhä jykevämpiä voimakeinoja käyttöön. Myös parempien pelaajien ostaminen on mahdollista.

Wild Cup Soccerin jalkapalloelementti ei ole kaksinen, eikä välttämättä edes oleellinen osa peliä. Palloa on tietysti yritettävä puskea kohti vihollisen maalia, mutta ilman puolustajien ja maalivahdin sujuvaa sapelointia se ei juuri onnistu. Itse asiassa vihollisten jynssääminen maanrakoon tuottaa huomattavasti enemmän tyydytystä kuin kurjan vähäpätöisen maalin tekeminen. Niitäkin tietysti pitäisi muistaa tehdä, jotta ottelun voittaisi.

Millenium halusi saada Wild Cup Soccerin julkaisukuntoon ennen jalkapallon MM-kisoja, mikä näkyy valitettavasti liian selvästi keskeneräisenä ohjelmointina. Kentän vieritys on kammottavan hidasta ja nykivää, eikä pelaajien animaatiosta pääse nauttimaan ruudun päivittyessä hitaasti. Kaikki tämä vaikuttaa myös pelattavuuteen. Vaikkei Brutal Footballkaan ollut teknisesti moitteeton, sitä oli kuitenkin häkellyttävän hauska pelata.

Wild Cup Soccerin pelaamista hauskempaa on oikeastaan miettiä, mikä on Milleniumin seuraava Brutal Sports -peli. Brutal Golf vaiko Brutal Tennis? Entäpä Brutal Sports Cross-Country Skiing? Tai aina ajankohtainen Brutal Formula?

Milleniumin ajatus julkaista kesän jalkapallopelisumaan koko homman läskiksi lyövä peli on hyvä, ja monet Wild Cup Soccerin ideoista ovat hyviä. Valitettavasti itse peli on huono.

JTurunen

Toteutus
Kiire on Tequen pojilla ollut tätä peliä väsätessä ja se näkyy. Peli on liian h-i-i-d-a-s ja kentän vieritys nykivää. Äänet eivät juuri eroa edeltäjästään.

Kynnys
Helppo on hemmoja teloa. Ja ken muistaa teloa, saa lopulta pallon maaliin.

Yhteenveto
Yksinpeliksi Wild Cup Soccer on liian tahmainen, kaksinpelinä se hetken huvittaa. Hanki Brutal Sports Football, jos et vielä sitä omista. Se on sentään sikahauska peli.

Urheilu

65



Harpoon 2

Three-Sixty Pacific

PC
Minimi: 386/SX 4 Mt (hahaha), käytännössä 486/33, SVGA
Äänituki: Sound Blaster ja yhteensopivat
Ohjaus: H
Kiintolevy: 25 Mt

Testattu: PC 486/66 VLB-näyttökortilla, SB



Merimaali on erimaali

Paljon on edistytty siitä kun avoriveissä purjehtivat laivat vaihtoivat täyslaidallisia. Nykyään useimmat meritaistelut käydään vihollista näkemättä ilmastoiduissa komentokeskuksissa tietokoneruutujen ääressä. Harpoon 2 sopii tähän elektroniseen maailmaan mainiosti, tietokoneella kun on aika suoraviivaista tehdä simulaatio toisen tietokoneen toiminnasta.

Sukellusveneet ja pinta-alukset sekä helikopterit ja lentokoneet ovat komentajan silminä ja korvina kun vihollisen laivasto-osastoja etsitään kymmenien tuhansien neliömailien alueilta. Piiloleikin ja elektronisen haistelun osuus on tärkeää, ensimmäisen ohjusmällin ampuja kun on yleensä mittelön voittaja. Ympäri maailmaa sijoittuneet Harpoon kakkosen skenaariot ovat monipuolisia ja ajankohtaisia, esimerkiksi terroristijahti Israelin edustalla, Englannin ja Venäjän kisailu Pohjanmerellä ja uusi Korean sota ovat erityisen kiintoisia. Klassinen Aamupartio-skenaariokin on mukana, tämä ykkösosasta tuttu miniskenaario on hyvä aloituskonflikti peliin totutellessa.

Kas vain, se olikin matkustajakone...

Uusien skenaarioiden paras piirre on ilman muuta mukana sählaavat liittolaiset ja neutraalit osapuolet. Matkustajalentokoneita, kauppalaivoja ja turskaa naaraavia troolareita pyörii sotivien osapuolten seassa, joten on syytä ottaa selvää mihin harppuunansa tähtää. Hupaisana lisäpiirteenä tarkassa loppuyhteenvedossa listataan myös kalastaja- ja siviilitappiot.

Joissakin tehtävissä on kolme osapuolta, esimerkiksi Etelä-Korea ja Yhdysvallat vastaan Pohjois-Korea. Vastapuolen, puolueettomien ja liittolaisten tunnistaminen full reality - moodissa on haaste yksinäänkin ja harpoonisti huomaa viettävänsä aikaa ESM-raporttien ja tietokannan parissa erilaisia tutkatyyppejä analysoiden. Viholliskontaktien aseiden ja tutkien kantamaa ei enää näytetä, sinänsä mainio ja yksinkertainen askel kohti realismia. Pieni mato löytyy kantamaympyröiden käsittelystä, omille lentokoneille näytetään joskus virheellinen asekantama.

Täyteen realismiin kuuluvat realistiset tietoliikenneyhteydet. Jotta kaluston antamat tiedot saadaan johtopaikkaan, on luonnollisesti raportoivan yksikön ja johtopaikan välillä oltava yhteys. Tästä seuraa kommelluksia sukellusveneiden kanssa. Jos käskee suklarin syvemmälle on hyvä antaa samaan hengenvetoon muutkin ohjeet. Riittävän syvällä ollessaan sukellusvene ei pysty kommunikoimaan johtopaikan kanssa eikä näin ollen pysty koskaan vastaanottamaan käskyä nousta matalammalle.

Merimies on tietokonemies

Monimutkaista merisodankäyntiä helpottaa Harpoon kakkosen uusi ikkunoitu käyttöliittymä, joka on pienoisesta epästandardiudestaan huolimatta nerokkaasti suunniteltu. Pelaaja voi valita aktiiviseksi yhdessä ikkunassa näkyvän hävittäjän ja käskeä sitä laskeutumaan toisessa ikkunassa olevalle tukialukselle. Ikkunat voi määrätä näyttämään tärkeitä alueita ja mikä parasta, seuraamaan liikkuvia kohteita.

Jokainen ikkuna on erikseen räätälöitävissä, esimerkiksi ilmapuolustukseen ja sukellusveneen torjuntaan on hyvä käyttää eri ikkunoita eri asetuksilla. Lukuisten kantamarengas-optioiden lisäksi komentaja voi valita näytetäänkö osasto yksikköinä vai osastosymbolina. Toiminto auttaa etenkin laajalle alueelle levittäytyneiden laivasto-osastojen hahmottamisessa. Muita apuja ovat suhteellista nopeutta kuvaavat vektorit sekä kontakteihin liimautuneet nopeus- ja tunnistetiedot.

Laivasto-osastot ovat Harpoonin sydän. Pinta-aluksille ja sukellusveneille on huomattavasti enemmän käyttöä, lentoase kun ei enää olekaan niin ratkaisevassa asemassa. Muodostelmaeditori on kokenut uudistuksen, nyt on käytössä painopistesuuntia osoittavat sektorit vedenalaista, ilmasta tulevaa ja pinta-alus-uhkaa varten. Painopistesuunnan muuttuessa tartutaan painopistesektoriin ja levennetään sitä tai vaihdetaan sen suuntaa. Alukset vaihtavat sijaintiaan etenemissuunnan muuttuessa realistisesti ja älykkään tuntuisesti.

Uuden missioeditorin avulla voidaan yksiköille antaa tehtäviä. Tehtäviä on kymmenkunta, esimerkiksi sukellusveneiden torjunta, tiedustelu ja ilmavalvonta. Editorilla määritellään tehtävän alue, valitaan tyyppi, annetaan nimi ja määrätään käytettävä kalusto, jonka jälkeen loppu jää Harpoonin huoleksi. Koneiden palattua takaisin tukikohtaan Harpoon hoitaa itse tankkauksen, asevarastojen täydentämisen ja koneiden lähettämisen takaisin tehtäväalueelle. Missioeditori on kullanarvoinen rutiinitehtävissä, mutta hyökkäystehtävien suorittamiseen siitä ei ole.

Vampire! Vampire!

Lentoaseen merkitys Harpoon ykkösessä oli liiankin suuri, sen sijaan kakkosessa on ilmaiskun suorittaminen pahuksen vaikeaa paremman ohjussimuloinnin ja tarkemmin mallitetun aktiivisen puolustuksen ansiosta. Ilmaiskut on nyt pakko suunnitella siten, että puolustuksen tulenjohtotie-

tokoneet saadaan tukkoon silkalla ohjusten lukumäärällä. Kymmenien erinopeuksisten ohjusten junailu maaliin samalla hetkellä on haasteellinen ja mielenkiintoinen tehtävä.

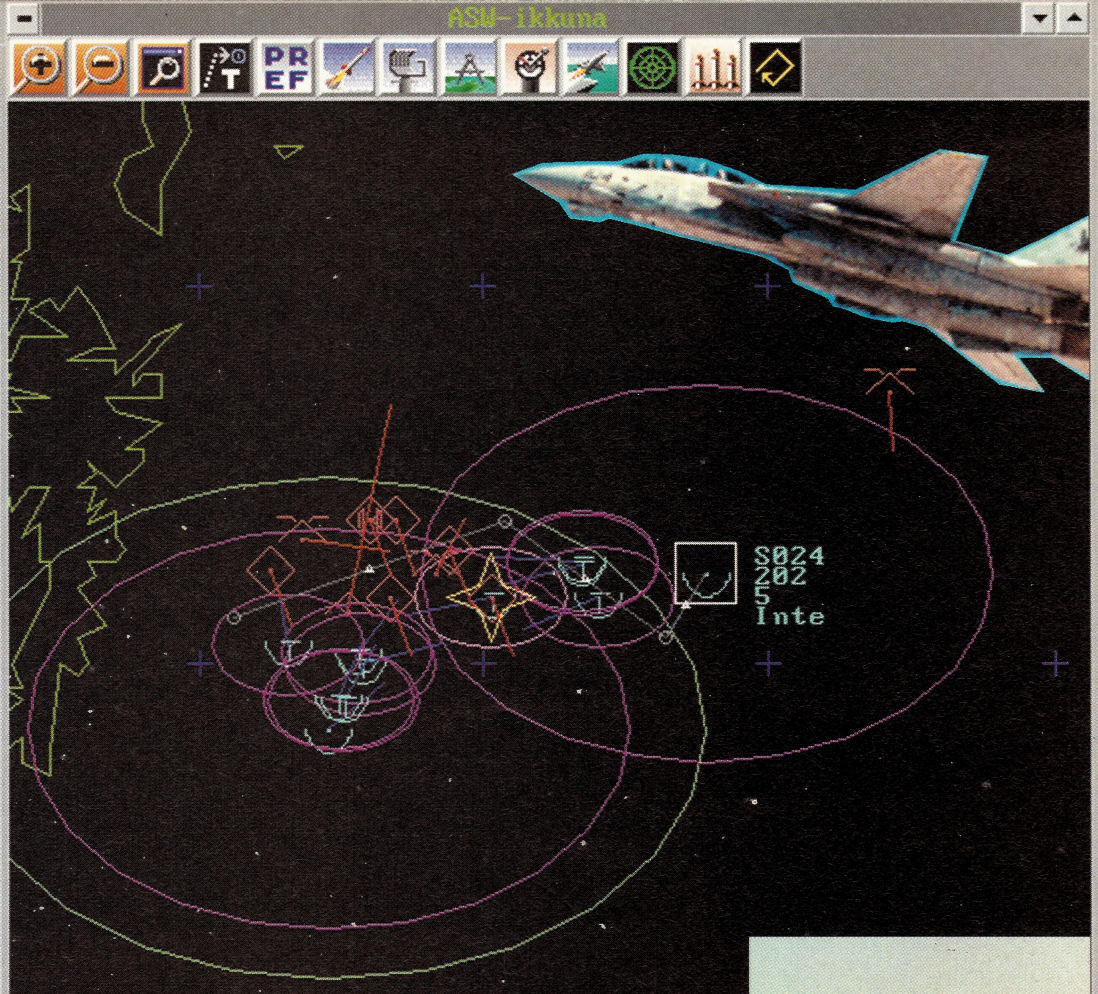
Jo itsessään vaikeiden ilmaiskujen suunnittelua ei helpota Harpoonin kovakalloiset lentäjät, joten lentotoiminta on edelleen työlästä näpräämistä. Lentäjät tuntuvat erittäin agressiivisilta, omalta partiointialueelta lähdetään turhankin innokkaasti haahuilemaan ensimmäisen havaitun viholliskontaktin perään jälkipoltin päällä. Kaiken lisäksi liipasinherkät pilotit tuhlaavat ohjuksia, yhden rupisen helikopterin perään saatetaan mättää säkkikaupalla AMRAAMeja ja Phoenixeja.

Oma tukikohta tuntuu vaihtuvan määränpääksi pienimmästäkin tekosyystä: milloin aselasti tuntuu liian vähäiseltä, toisinaan taas bensamittari huolestuttaa poloista lentäjää. Sen sijaan, että pommittajat kylmästi kääntyvät kotia kohti heti kun silmä välttää, olisi paljon parempi, että lentäjät varottaisivat polttoaineen loppumisesta ja pyytäisivät lupaa lähteä kotiin tai valmistautumista lentotankkaukseen. Lentotankkaus on loistava piirre muutenkin niin tarkassa simulaatiossa, ilmaiskuihin tulee täysin uusi ulottuvuus. Toiminnan ohjaaminen on varsin kätevää: hiirellä valitaan tankattava lentokone, painetaan lentotoiminto-ikonia ja valitaan kohdetankkeri, lentäjät huolehtivat keskenään kohtaamisesta ja löpön siirrosta.

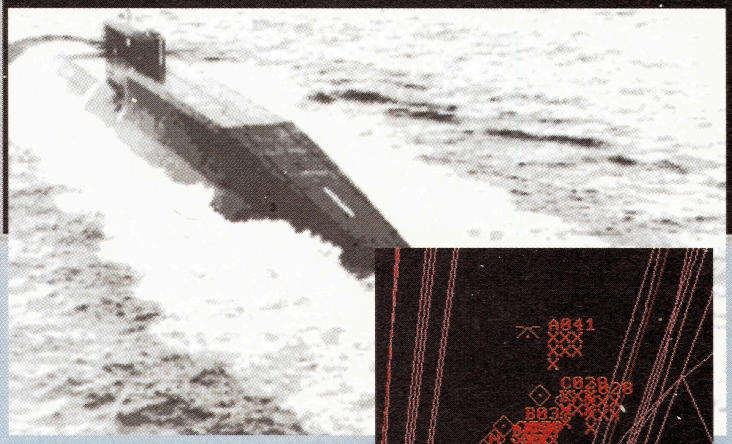
Jämäkkä pakkaus

Harpoon kakkosta maustavat videoklipit ja äänitehosteet, samoin skannatuilla kuvilla maustettu tietokanta on pienestä tahmasta huolimatta näppärä ja kattava apuväline.

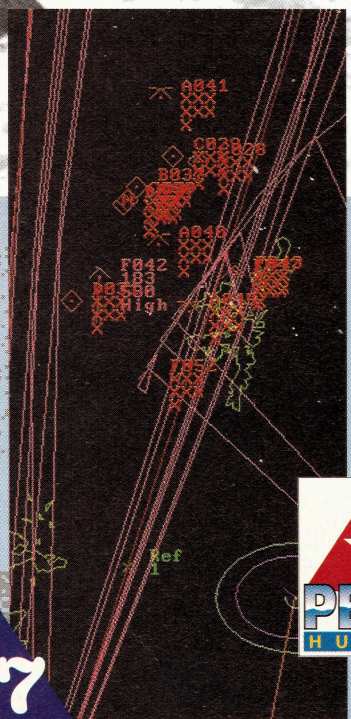
Harpoon 2:n pisteitä verottaa pelin uskomaton hitaus. Tippa tulee linssiin kun 66:n megahertsin neljäkasikutosessakin jotkut skenaariot etenevät monta kertaa hitaammin kuin tosiaika, jopa hiiren napautuksen rekisteröintikin kestää pahimmillaan kymmenen sekunnin luokkaa. Vanhassa Harpoonissa keskikokoisiksi luokiteltavat skenaariot pyörivät uudessa Harpoonissa juuri ja juuri, isot skenaariot ovat pelaamiskelvottomia ilman Pentiumia.



Harpoonia pelatessa taktisten symbolien tulkinta muuttuu toiseksi äidinkieleksi.







Harpoon 2:ssa on uskomattoman paljon nippelitietoa ja simuloituja malleja. Jopa merenkäynnin vaikutus aktiiviseen ja passiiviseen sonariin on huomioitu. Tarkkuus ja pyrkimys aitouteen paistaa läpi koko simun, esimerkiksi ikkunoissa käytetyt väripaletit on napattu aidon OJ-633:n ja Aegiksen näyttöruuduista. Hitaudestaan huolimatta Harpoon 2 on aiheesta kiinnostuneille pakkohankinta.

TJ Talasmaa

Toteutus
Hidas!

Kynnys
Tarkoitettu Clancynsä lukeneille. Hyvä seitsenosainen tutoriaali, manuaali 300 sivua täyttä asiaa. Peliin sisään pääsemiseen on syytä varata monta iltaa. Kärsivällisyys on hyve.

Yhteenveto
Hitaudestaan huolimatta lajinsa huippu.

Strategiapeli/simulaatio

PELIT HUIPPU **90**

TAPPOKAMAA

Theatre of Death

Psygnosis

PC

Minimi: 386, 570 kt, 720 EMS
Äänituki: Sound Blaster (SB Pro), AdLib, AdLib Gold, Roland SCC1, LAPC1, Gravis Ultrasound
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 7 Mt

Testattu: 486/50, SB Pro

●● "Matkusta ja tapa mielenkiintoisia ihmisiä". Siinä Psygnosiksen Theatre of Deathin, uudenaikaisen sotasimulaattorin motto.



Theatre of Death ilmestyi Amigalle jo taannoin ja sai nihkeän vastaanoton. Tapahtumahorisonttimme ohittanut peli jäi sentään PC-versiona koukkuun, mutta olisiko oikeastaan ollut parempi, jos sekin olisi jäänyt tapahtumatta?

Theatre of Deathissä on olevinaan simuloitua sodankäyntiä. Pelaaja istuu Def Comin Sotilasakatemian suojissa näyttöpäätteen takana ja johtaa kymmeniä sotilastehtäviä neljällä eri sodankäyntialueella. Käytössä on joukkio sotilaita, joita ohjataan hiiren ja näppäimistön avulla.

Tehtävät vaihtelevat puolustuksesta hyökkäykseen. Maajalkaväki on pääosassa, mutta sieltä täältä löytyvät tankit, helikopterit, jetpackit ja joukkojenkuljetusvaunut ovat hyödynnettävissä. Joissakin tehtävissä saa lisäksi kutsua lisäsotilaita sekä ilmavoimat paikalle tuhoa täydentämään. Yleensä päämääränä on teurastaa kaikki viholliset, paitsi jos tehtävänä on vankien ottaminen.

Aseita on kokeiltavissa kohtuullinen arsenaali. Konekivääri, dynamiittipötköt, miinat, raketit, granaatit ja lieskanheittimet kuuluvat varustukseen. Maaväki voi käyttää kaikkia aseita, tankit ja helikopterit saavat tyytyä konekivääriin ja raketteihin. Joukkojenkuljetusvaunut ovat aseettomia. Lisää ammuksia voi käydä hakemassa ammusvarastoista, joissa voi myös vaihtaa aseistusta, mikäli löytyy ase, jota itsellä ei ole.

Sotilaiden kontrollointi tapahtuu hiirellä jokseenkin samalla tavalla kuin sitä melkoisesti muistuttavassa Cannon Fodderissa: oikealla nappulalla yksittäinen sotilas/joukkue (platoon) jolkuttaa kursorin osoittamaan kohtaan, vasemmalla tulitetaan. Lisäksi karttaruudulla voi komentaa joukkueet etenemään haluamaansa kohtaan ja niiden taktiikan voi määritellä neljällä tavalla (attack, defend, retreat, patrol).

Alkupään tehtävistä selviää yksinkertaisella perusräiskintästrategialla: ammu kaikkea mikä liikkuu ja näyttää viholliselta.

Valitettavasti Theatre of Death ei ole toimintapelinä kaksinen. Tehtävät vaikeutuvat pikkuhiljaa, ja myöhemmin tarvitaan hiukkanen loogista ajattelua. Mahdollisuus päästä heti kaikille sotatantereille olisi ollut järkevää: strategiafriikki olisi päässyt nopeammin aivonystyröitä vaativien tehtävien pariin.

Hyvä yksityiskohtainen grafiikka ja mehevät äänet eivät ole erinomaisen pelin edellytys. Jos kuitenkin Theatre of Deathin tarkoitus on selvästi tuottaa tyydytystä sillä, että tankilla tai joukkueenkuljetusvaunulla huristellaan avuttomien vihollisotilaiden päälle niiden purskahtaessa verilammikoiksi, pikselimössöinen tussuääninen toteutus ei kanna pitkälle.

Viholliset innostuvat välillä ampumaan toisiaan, mikä ei etenemistä haittaa. Tietokoneen ohjauksessa olevat omat sotilaat saattavat korvaukseksi juosta päättömästi suoraan pyssynruuaksi. Keinoäly ei liene tämän pelin vahvin valtti.

Cannon Fodderiin verrattuna Theatre of Death on löysempi, hahmottomampi, hiomattomampi ja ennen kaikkea huumorintajuttomampi. Sota ei ehkä ole kaunista mutta pelinä sen pitää olla hauskaa!

JTurunen



DEMO PELIT purkissa 90-1205757

Toteutus

Vieritys sujuvahkoa, grafiikka karua, animaatiot huonot. Äänet kehnot ja lopulta sattumanvaraisesti lakkasivat kuulumasta. Musiikki tylsää.

Kynnys

Ohjevihkosta selaamattakin (Cannon Fodderia kokeillut) saa suht helposti muutaman tehtävän selvitettyä. Ohjeiden selailu selventää tankkien ja helikopterien kontrolloinnin sekä kokonaisten joukko-osastojen kartalla tapahtuvan ohjaamisen.

Yhteenveto

Pakkopullalta maistuva toiminnan ja strategian väkinäinen sekoitus, josta puuttuu imu. Splatter-efekteissä aivan liikaa toivomiseen varaa. Hanki Cannon Fodder tämän sijasta, sekin on PC:lle äskettäin ilmestynyt.

Ammuskelu/strategia

60

Virallista potkuilua

World Cup USA 94

U.S. Gold

PC, Amiga, PC CD-ROM
Minimi: 386/25 MHz, 602 kt + 2 Mt RAM
Äänituki: Roland, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, AdLib
Ohjaus: H, N, J
Kiintolevy: 5 Mt

Testattu: 486/50, SB Pro, Gravis Pad



Jalkapallopeleistä ei tule puute, vaikka hyvät ovatkin harvassa. U.S. Goldin markkinoima versio on se virallinen, minkä huomaa lähinnä kisamaskotin huuhailusta ympäri peliä.

Ensivaikutelma World Cupista on positiivinen. Pelaajat näyttävät pelaajilta, vaikka katsontavinkkeli onkin ylhäältä päin. Kenttää käyskennellään pystysuuntaan ja vieritys on sujuvaa. Kiitos monien optioiden pelin voi muokata mieluisekseen, jopa kisoihin osallistuvat joukkueet voi itse valita. (Vain Suomi puuttuu.)

Ottelut etenevät tietysti MM-kisojen malliin: aluksi taistellaan paremmuudesta lohkottain, sitten on pudotuspelien vuoro. Valitsemansa joukkueen taktiikkaa voi hioa haluamakseen, pelaajien suhteellisen sijainnin palloon nähden voi määrätä, samoin erikoisstrategoita voi viritellä. Ottelukokoonpano valitaan tietysti "oikeista" pelaajista.

Yksin pelattuna WC94 on valitettavasti raskas tahkottava. Maalien saaminen on kiven takana, vaikka kanuuna lähtisi kuinka sutjakkaasti ja vielä kierteisenä kohti yläkulmaa. Maalit tuntuvat tulevan sattumalta tietokoneen ohjaaman vastustajan kämmäiltyä omalla puolustusalueellaan. Ehkäpä realistista, mutta pitemmän päälle rasittavaa.

Jalkapallopeli on parhaimmillaan kaksinpelinä ja tällöin World Cup USA 94:kin tuottaa enemmän tyydytystä. Kunhan maalivahdit vielä säätää pelaajien kontrolloitaviksi, alkaa maaliverkko iloisesti soida. Kumpikin pelaaja voi lisäksi muokata erikseen itselleen sopivat kontrollit: kärjistetysti toinen voi pelata Goalin ja toinen Sensible Soccerin virityksillä. Kelpo idea, joka toisaalta kuvastaa pelintekijöiden näkemyksen epävarmuutta.

Olen kyllästetty hyvillä Amiga-jalkapallopeleillä, joista Sensible Soccer on tämänhetkinen ehdoton suosikkini. Siihen verrattuna World Cup USA 94 ei tuo mitään oleellista parannusta eikä sen pelattavuus ole yhtä sujuvaa, esimerkiksi pallon haltuunotto vastustajalta on liian vaikeaa. Satunnaisille viheriön tahkoajille pelaamista helpottavat optiot ovat toki tervetulleita, lisäksi helposti onnistuva syöttöpeli auttaa etenemistä. Itse en ole nähnyt PC-Sensible Socceria, joten suora vertailu siihen on mahdotonta.

Vaikka kuvaruudun vieritys on sinänsä sujuvaa, peli tahmailee oudosti ainakin testauskoonpanolla pallon liikkuessa nopeasti pelaajalta toiselle. Kudit kohti maalia lähtevät myös liian hitaina, mikä latistaa tunnelmaa. Local Bus -näytönohjaimisella 486/66:lla World Cup USA 94 on puolestaan kaikilla kolmella nopeusasetuksella aivan liian nopea: pelintestaus eri kokoonpanoilla on siis brittityyliin jäänyt vaillinaiseksi. Yleisökohinat koostuvat kamalasta parin sekunnin kohisevasta samplesta.

Maailmanmestaruuskisojen tunnelmaa ei World Cup USA 94:een ole lainkaan yritetty tavoittaa. Missä ovat mystiset punaiset kortit? Missä Maradonan dopingkäryt ja muu dramatiikka? Missä samban rytmit? WC94 on loppujen lopuksi vain ja ainoastaan tavallinen futispeli, jolla on erittäin myyvä lisenssi. Puutteistaan huolimatta se on silti paras pelaamani PC-jalkapallopeli.

JTurunen

Toteutus
Kohtuullisen sujuva. Äänet kamalat. PC pystyy parempaan.

Kynnys
Kiitos lukemattoman optioläjän pelin voi viritellä kunkin kyvyille sopivaksi. Tietokoneen ohjaamat maalivahdit tuntuvat liian hyviltä. Ikonisekamelska melkoinen.

Yhteenveto
Jos et omista Sensible Socceria tai et pidä siitä, kokeile tätä. Tai odota FIFA Socceria. Kaksinpelinä ok, yksinpelinä raskas.

Jalkapallo



KIVENI ON LINNANI



Rakennuksia klikkaamalla aukeaa informaatioruutuja tai menuja, joista säädellään kaivoskolonian tuotantoa. Menusysteemi on kauttaaltaan selkeästi toteutettu.



Ihminen on ahne eikä muuksi muutu, paitsi ruusunpunaisessa Star Trek -universumissa. Gremlinin uutukaisessa pääsee toteuttamaan perusviettiään: ryöstämään sektorin K240 asteroidikenttiä tyhjäksi luonnonrikkauksista sekä kurittamaan alueella kaivostoimintaa harjoittavia muukalaisia.

K240

Gremlin

Amiga (A500–A4000)
Muuta: Vaatii 1 Mt muistia, kiintolevyltä pelatessa enemmän. Yli puolen megan chip-muistilla puhetta. Tukee lisälevyasemia.
Kiintolevy: 2,1 Mt / 3 korppua
Ohjaus: H

Testattu: A500 28 MHz, A1200

K240:n edeltäjässä Utopiassa taistelu oli toissijaisessa asemassa, joten yhtenä pelielementtinä mukaan hiipi tylsyys. K240:ssä tätä ongelmaa ei ole, koska peli on itseasiassa strategiapeli, jossa "jumal"osuus, kaivoskolonioiden kaitseminen, on vain välttämätön paha raaka-aineiden tuottamiseksi.

Kunnian asteroidikentät

K240:n alkutilanteessa pitää rakentaa kaivoskolonia, jonka ruoan, veden, sähkön ja ilman tuotanto on kulutuksen tasolla. Täytyy rakentaa kaivoksia, asuntoja, varastoja et ceteraa, kunnes käsissä on mineraaleja ja aseita tuottava, itsenäisesti toimiva kompleksi. Asukkaiden käytöshäiriöt (lakkoilu, mellakointi) ratkaistaan ei oloja parantamalla, vaan turvallisuusjoukkoja vahvistamalla.

Tämän jälkeen on vuorossa tutkimus- ja laajentumisvaihe. Tutkimusalusten avulla kartoitetaan ympäröivää avaruutta ja uusia löytyneitä asteroideja asutetaan. Kaivosalueen laajentuessa törmätään vääjäämättä johonkin kuudesta sotimistavaltaan eroavasta muukalaisrodusta. Viimeistään silloin on aika huolehtia asteroidien puolustusjärjestelmät kuntoon ja alkaa rakentaa vakoilusatelliitteja, ohjuksia ja taistelualuksia.

Ja niin peli jatkuu. Imperiumin kuljetusalukset noutavat malmia kerran-pari vuodessa, pelaaja kehittää asteroidejaan ainaisen ohjushyökkäysten uhan alaisena rahapulaa varoen, ja koko ajan kivenmurikat vaihtavat omistajaa aseellisissa konflikteissa. Peli loppuu, kun jompikumpi osapuoli onnistuu poistamaan kiusallisen kilpailijan alueelta.

Isot panokset

Asteroidikentät eivät koskaan ole staattisia, vaan kivenjärkäleet liikkuvat vaihtelevilla nopeuksilla minne mikäkin, ja kahden asteroidin törmätessä jää niistä jäljelle vain pilvi tähtienvälistä pölyä. Pelissä on kaksi tapaa estää törmäykset: voi rakentaa painovoiman neutraloivan rakennuksen, tai lisätä asteroidiin moottorit ja siten kontrolloida sen paikkaa ja nopeutta. Tämä tuo peliin lisää mielenkiintoa, sillä jos raha ei tee tiukkaa, voi vaikka kaasutella jollain malmeista tyhjennetyllä murikallaan päin hyvinsuojattua opponenttiasteroidia. Mikään uhraus ole liian suuri Yhtiön hyväksi.

Satunnaiset tapahtumat aiheuttavat ylimääräistä päänvaivaa. Rahaa, piirustuksia ja aluksia varastetaan, meteorisateet harventavat kaupunkikomplekseja, lähiaurinko voi poksahtaa nostaen säteilyarvot tappavan korkeiksi tai pyrstötähti voi iskeytyä johonkin siirtokuntaan katastrofaalisin seurauksin. Vaan on siinä naurussa pitelemistä kun muukalaisrodun asteroidille käy samoin... Positiivisiakin yllätyksiä löytyy, Imperiumi esimerkiksi lahjoittaa välillä pelaajan käyttöön ilmaisia aluksia taatakseen metallintuottajansa tyytyväisyyden.

Päivän menu

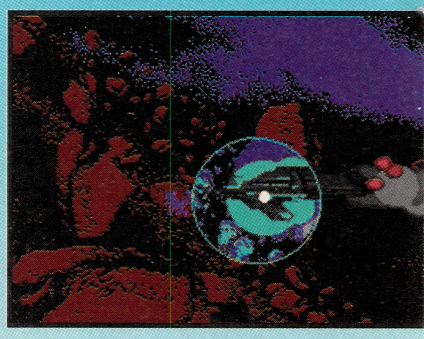
Kaikki muukalaisrodut eivät mielellään aloita sotimista, mutta on turhaa alkaa hempeillä, bisnes on bisnestä.

Asearsenaalissa löytyy. Avaruusaluksia on seitsemän aina pienistä rynnäkköaluksista kookkaisiin taisteluristeilijöihin. Aluksissa on koosta riippuen tietty määrä hardpointteja, joihin voi asentaa suojia ja aseita.

Avaruusaluksien hallinnan helpottamiseksi aluksia voi yhdistää laivueiksi. Laivueiden komentaminen on helppoa. Niillä voi hyökätä vihollislaivueiden tai asteroidien kimppuun, tai ne voi laittaa vartioimaan asteroidejaan hyökkäyksen varalta. Suurimmat alukset voi rakentaa vain avaruustelakalla, jotka tarjoavat myös tehokkaan suojan asteroidille. Parin kolmen telakan rakentamiseen kannattaa panostaa.

Ohjukset tarjoavat nopean tavan kurittaa vihollista. Taistelukärkiä löytyy useisiin käyttötarkoituksiin: vihollisen asteroidin voi pysäyttää hetkeksi, saastuttaa haurastuttavalla viruksella tai jopa räjäyttää olemattomiin hunajaa maksavalla megaohjuksella. Tämä on äärimmäinen keino, jota ei kannata käyttää, jos kohdeasteroidilla on kallisarvoisia mineraaleja louhimatta.

Puolustusjärjestelmiä on luonnollisesti joka lähtöön, joten ennen vihollisasteroidille hyök-





TSR:n ahnurit saavat maistaa ohjusta. Harmaa on tutkimatonta aluetta ja punaiset pisteet vihollisen tutkimusaluksia. Kirjaimista näkee nopeasti, onko jossain puutetta perushyödykkeistä.

Tekniikka on ihmeellistä: satojen malmitonnien telesiirtäminen ei ole ongelma, mutta parin paperin välittämiseen tarvitaan kuljetusalus.

Sci-Tekin ostoslistalta löytyy kiitettävästi isojen poikien leluja.

käystä kannattaa vakoilusatelliitilla tarkistaa, millaiset puolustukset sille on rakennettu.

Hinnalla millä hyvänsä

Kaikkia rakennuksia ja aluksia ei voi rakentaa heti pelin alussa, sen estää piirustusten puuttuminen sekä rahavarojen rajallisuus. Pelaajan vaurastuessa voi hän ostaa Sci-Tek-yhtiöltä piirustukset mitä mielikuvituksellisempien laitteiden rakentamista varten.

Osa laitteista muokkaa olemassaolevia laitoksia tehokkaammiksi, osa mahdollistaa kokonaan uusien valmistamisen. Muutama laite lisää karttaruudun toimivuutta näyttämällä asteroidien liikkumisnopeudet ja ohjusten osumistodennäköisyydet.

Hyödyllisin yksittäinen laite on malmiteleportteri, jolla voi sädettää malmia suoraan asteroidilta toiselle. Tällöin Imperiumin kuljetusaluksien vieraillessa niiden luo ehtii kuljettaa huomattavasti enemmän malmia myytäväksi kuin jos käyttäisi kuljetusaluksiaan, ja hyökkäysuhkan alla olevasta paikasta saa arvomineraalit turvaan.

Laitteista suuri osa on todella halpoja tarjoamaansa hyötyyn nähden, ja kalliimmat laitteet maksavat itsensä nopeasti takaisin. Jos laitteet joutuisi kehittämään itse Civilizationin tyyliin, kiinnostuskäyrä nousisi dramaattisesti.

Kökkökerroin kasvaa

Ohjelmointi on ensiluokkaista. Peli pyörii nopeasti eikä lataile kauan pienimmilläkään Amiga-kokoonpanoilla. Taustamusiikkia ei ole, eikä paljon ääniefektejäkään, mutta äänipuoli kuitenkin toimii. Perinteinen tietokonenaisääni kuiskii ahkerasti informaatiota pelaajan korvaan.

Narinalista on lyhyt, mutta sen sisältämät puutteet ovat perustavaa laatua. Pelialue on liian pieni ja aluksiin asennettavien ase- ja suojajärjestelmien hinnoissa on niin vähän eroja, että käytännössä kaikissa aluksissa on aina maksimivarustus. Erityyppisiä ohjuksia ja pommejakin on liikaa, sillä normaaleilla ydinohjuksilla, megaohjuksilla ja tavallisilla pommeilla selviää hyvin. Kuljetusaluksiakin tarvitsee yleensä vain kaksi uusien siirtokuntien perustamiseen, koska niiden hitauden vuoksi malmien kuljettaminen niillä on liian vaivalloista. Lisäksi kuljetusalusten rakentaminen on hidasta ja kallista.

K240 vahvistaa sen tosiasian, että nykyään kaikki pelisofta on bugista. Pelatessa sai koko ajan pelätä koneen yllättävää ja totaalista kaatumista. Tällä voi olla tekemistä bugisten laivueiden kanssa, joita pystyi muun muassa siirtelemään kartalla silmänräpäyksessä paikasta toiseen. Todella harmittavaa, sillä muuten K240:tä olisi ilo pelata loppuun asti ajatellun käyttöliittymän ansiosta. Korjaustiedosto tosin on jo ilmestynyt.

Tällaisenaan K240 tarjoaa hupia viikoksi, mutta sitten peli alkaa tuntua vähän köyhältä. Jos muuten pitää pelityypistä, kannattaa tsekata myös sharewarepeli Colonial Conquest (II).

Kimmo Veijalainen



Toteutus

Grafiikka on nopeaa, selkeää ja räikeää. Käyttömukavuuteen on kiinnitetty erikoishuomiota.

Kynnys

Miksikään välipalaksi K240 ei sovi, koska alussa pelaaja jää valikkojen ja nappien hyökyaallon rusentamaksi, eikä manuaaliakaan päivässä lueta. Muutaman pelin jälkeen homma alkaa jo sujua, sotamenestys on kuitenkin usein onnesta kiinni.

Yhteenveto

Yllätyksiä täynnä oleva pelattava avaruusstrategiapeli. Valitettavasti pelistä loppuu potku liian nopeasti. Varmista, että saat version, joka toimii kaatuilematta.

Avaruusstrategiapeli

82







Inherit The Earth: Quest for the Orb

New World Computing/
U.S. Gold

PC, PC CD-ROM
Minimi: 286, 2 Mt RAM, VGA, hiiri
Äänituki: Sound Blaster, SB Pro, SB 16, SB AWE32, PAS, GUS, Adlib, Audio Source, Sierra Aria, LAPC-1, MT-32
Kiintolevy: 16 Mt

Testattu: 486DX2/66, 8 Mt, SB, LAPC-1



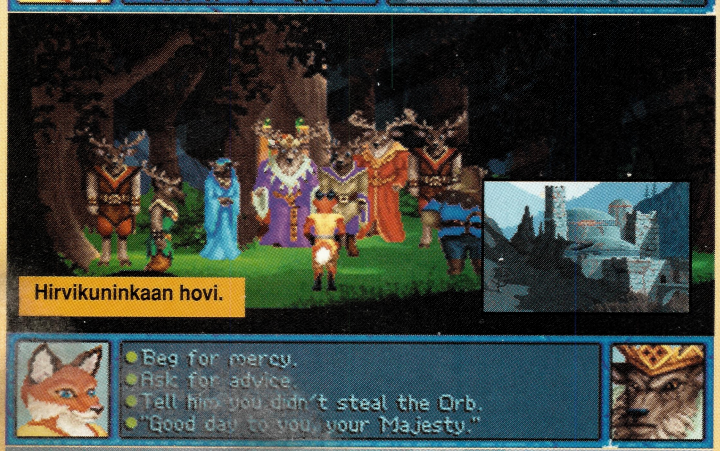
Inherit the Earth

Ketunhäntä kainalossa

Nuoremmanpuoleiset lapset ovat syrjitty ryhmä tietokonepeleissä, mutta löytyypä heillekin aina jotain. Putt-Puttit ovat oiva esimerkki kohderyhmäänsä ymmärtävistä peleistä, mutta entäs jos voittoa yritetään maksimoida maustamalla peliä myös aikuisille sopivaksi? New Worldin Inherit The Earth on seikkailupeli, joka seisoo jalka kummassakin leirissä.

Eläinten kansoittama maapallo on onnen tuutulinna, kunnes tieto Myrkyjen jalokiven anastamisesta saapuu vuotuisille markkinoille. Eri lajien välit rakoilevat uhkaavasti, ja paikalle sopivasti osunut Rif-kettu saa syyt niskoilleen. Hyvänä puhujana Rif lupaa etsiä kadonneen jalokiven ennen kuun loppua ja todistaa näin olevansa syytön. Aikarajaa painottaakseen vallisikojen kuningas kaappaa Rifin tyttöystävän ja uhkaa tehdä tästä lattiamattoa. Rif aloittaa etsintänsä peuran ja villisian saattelemana.







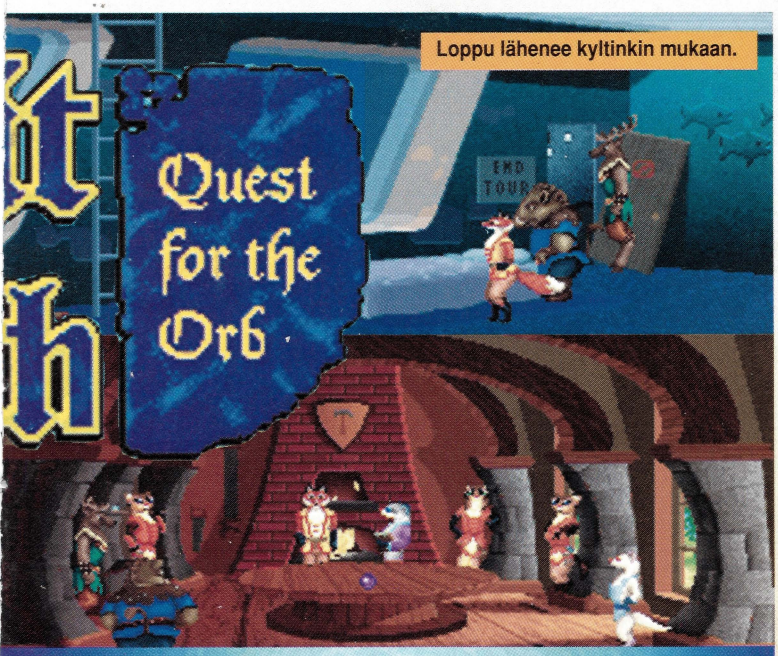
Kaikenikäisille

Jo alussa käy selväksi, että Inherit the Earth pyrkii olemaan koko perheen peli. Sankarit ovat kaikki eläimiä, ja muutenkin maailma on satutyyliin toteutettu. Mukaan on myös yritetty saada vanhempaan yleisöön vetoavaa syvyyttä pohjustamalla maailma nykypäivään. Maailmasta lähteneet ihmiset ovat jättäneet jälkeensä erilaisia rakennuksia ja raunioita, joita pelaaja saa tutkia aarniometsiä samotessaan. Kieltämättä peliin tuleekin näin hieman scifi-virettä, mutta liian vähän. Lapset varmasti nauttivat ITE:n juonenkäänteistä ja sopivan mustavalkoisista henkilökuvista, mutta vanhemmat juoni jättää valitettavan kylmäksi.

Koko perheelle suunnatuissa seikkailuissa on usein se ongelma, että ne ovat liian helppoja vanhemmille pelaajille. Näin käy myös ITE:lle, jonka ongelmien rakentamisessa on sorruttu outoon hybridimalliin. Itse ongelmat koostuvat lähinnä oikea esineen löytämisestä ja tuomisesta sopivalle henkilölle. Tyypillisessä tapauksessa tulevan tehtävän vaikeutta kuvaillaan usealla lauseella, mutta todellisuudessa pelaajan täytyy vain kävellä oikeaan paikkaan ja poimia esine. Tämä yksioikoisuus alkaa ärsyttää vanhempaa pelaajaa todella nopeasti, vaikka varmasti sopiikin nuoremmille ensikertalaisille. Peliä on yritetty pitkittää painottamalla esineen etsimiseen kuluvaa aikaa. Nyt pelaaja joutuu harhailemaan mailikaupalla korvessa ja vierailemaan kaikissa mahdollisissa paikoissa ennen esineen löytymistä. Ja tietenkin mukaan on aina tilaisuuden tullen ängetty hehtaarilaajoja sokkeloita, joiden läpäisy ilman kartoittamista on kiven takana.

Hyvän näköistä helppoutta

Seikkailun helppokäyttöisyyteen on panostettu, ja pelin ohjailu sujuukin suoraan LucasArtsilta pöllityllä systeemillä. Ruudun



Loppu lähenee kyltinkin mukaan.



Hups.

alalaidasta voi hiirellä valita haluamansa toiminnan sekä ikoneina esitetyt esineet. Onpa mukana myös tuttu toiminnan automaattivalinta, eli oikeaa hiirennappia painamalla peli valitsee mielestään kohteeseen sopivimman toiminnon. Esikuvansa mukaisesti systeemiä on todella mukava käyttää. Myös keskustelukohtaukset sujuvat tuttuun tyyliin Rifin valitessa sanottavansa ruudun alalaitaan ilmestyvistä vaihtoehdoista.

Graafisesti ITE on mannaa näköelimille. Taustat ovat siististi ja värikkäästi piirrettyjä ja muistuttavat paljon Westwoodin Kyrandia-sarjaa. Myös hahmot ovat kauniisti toteutettuja, joskin animaatioon olisi voitu panostaa hieman enemmän. Pelin musiikkikaan ei haukkuja saa ja kuulostaa hyvältä niin Blastikalla kuin Rolandillakin. Toteutuksen suurin miinus tulee äänitehosteista. Ne ovat kyllä hyvin toteutettuja, mutta äänenvoimakkuus on yleensä muutamia satoja desibelejä liian suuri musiikkiin verrattuna. Vaikka sisäinen äänensäätö löytyykin, ei siitä ole mitään huomattavaa hyötyä.

Peli vaatii pitkää pinnaa, eikä näin oikein sovi nuoremmillekaan pelaajille. Yrityksestä luoda kaikille sopiva peli onkin tullut luomus, joka ei sovellu oikein kenellekään.

Tapio Salminen

Toteutus
Kaunista taidetta ja musiikkia yliäänekkäillä tehosteilla.

Kynnys
Helppokäyttöinen ja nopea läpäistä. Vaatii paikoitellen pitkää pinnaa.

Yhteenveto
Kaikkien ikäryhmien mielistely kääntää lopputuloksen jokaiselle tylsäksi.

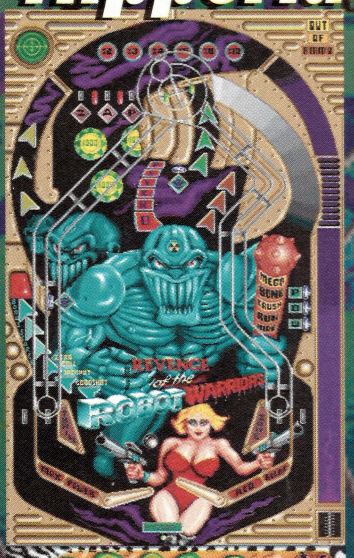
Seikkailupeli

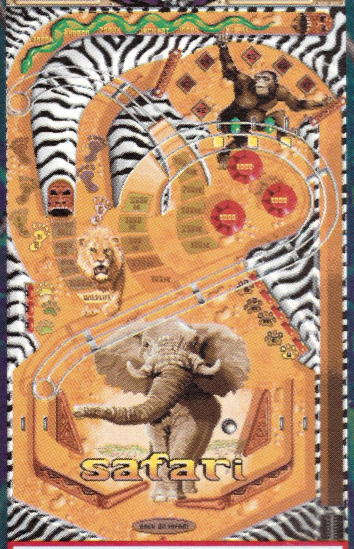
71

Ikuisesti lisää flipperiä

Pinball Dreams 2

21st Century
PC
Minimi: 386, 25 Mhz, VGA
Äänituki: Adlib, Sound Blaster, Roland
Ohjaus: N
Kiintolevy: Pinball Dreams + 2,4 Mt
Muuta: vaatii alkuperäisen Pinball Dreamsin
Testattu: 486/33, SB





"Kaikki irti flippereistä taitaa olla 21st Centuryn motto, koskapa he suoltavat niitä markkinoille semmoista vauhtia, ettei perässä meinaa pysyä. Kaikkien kokoelmien jälkeen on nyt vuorossa neljä lisäkenttää PC:n Pinball Dreamsille. Eivätkä ne huonoja kenttiä olekaan.

Alkuperäisen Dreamsin einiin-hyvän PC-käännöksen jälkeen Spidersoft on ottanut opikseen: pallo liikkuu painavan näköisesti välillä kiihtyen ja välillä hidastuen ihan niin kuin oikeassakin flipperissä. Kentissä riittää mielenkiintoa, eikä kyllästyminen pääse iskemään.

Uusia kenttiä on siis neljä: Neptune, merenneitojen maailma, Safari on Afrikkaa, Revenge of the Robot Warriors teknoa ja Stallturnissa pääosassa ovat kaksitasoiset lentokoneet. Jokaisessa kentässä on vain kaksi melaa.

Ainoa urputtamisen aihe on värit. Neptunen siniset ja Safarin keltaharmaat sävyt ovat liian lähellä toisiaan ja aiheuttavat hämminkiä melojen hukkuessa taustaan. Robot Warriors on sitten taas niin räikeä, että silmiin sattuu, mutta yllättäen Stallturn on sopiva.

Vaikka flipperifani olenkin, nyt alkaa jo riittää. En jaksa enää. Sitä paitsi tämän flipperin kanssa ei Digital Illusionilla ole mitään tekemistä. Ovatkohan ruotsalaispojatkin jo kyllästyneet?

Tuija Linden

Pinball Dreams 2 vaatii alkuperäisen Pinball Dreamsin eikä toimi yksinään.

Toteutus
Pallo liikkuu kuin oikeassa flipperissä. Kenttien väritystä olisi saanut miettiä.

Kynnys
Kaikkihan tätä osaavat pelata.

Yhteenveto
Ihan hyvät lisäkentät . Kolmimelaisia kenttiä olisi saanut olla mukana.

Flipperi

82

Al-Qadim: The Curse Of The Genie

SSI/U.S Gold

PC, PC CD-ROM
Minimi: 386
Äänituki: Aria, Sound Blaster (Pro, 16), Game/Sound Wave 32, Soundscape, SCC-1, PAS, tukee kahta korttia
Ohjaus: J, H, N
Kiintolevy: 16 Mt

Testattu: 486/50, SB16, GM

Al-Qadim

Isä, poika ja henki

Ovatko tietokonepelit liian vaikeita juuri peliuransa aloittaneelle käännynnäiselle? Joku ainakin tuntuu miettivän tätä, sillä SSI:n viimeisin AD&D-seikkailu on kovasti yksinkertaistettu ja kaikesta karsittu peli toimintaan tottuneille.

Advanced Dungeons & Dragons -jauhimeen on tällä kertaa syötetty Tuhannen ja Yhden Yön Tarinoita, jolloin tulokseksi on saatu Al-Qadimin valtakunta. Sen ominaispiirteenä on arabialaissävytyksen lisäksi lähes jumalan kaltaiset henget eli djinnit, efreetit, nadeirit ja daot, jotka pelaavat omia kuvioitaan kuolevaisten kanssa.

Juuri corsairiksi valmistunut (sinun nimi tähän) Al-Hazrah palaa kotiin, juuri sopivasti kun perheen henki upottaa kilpailevan suvun aluksen, melkein tappaa kalifin ja ryöstää kalifin tyttären, jonka kanssa sinun piti vielä mennä naimisiinkin. Koska henki voi totella vain ja ainoastaan isäntäänsä, joita tässä tapauksessa ovat siis loput Al-Hazrahit, syylliset ovat teoriassa varsin selviä. Niinpä nuorimman Al-Hazrahin hennoille hartioille jää yritys todistaa perheensä syyttömäksi, löytää se-kä kadonnut veli että morsmaikku ja loppujen lopuksi selvittää, kuka voi horjuttaa hengen ja sen isännän pyhää yhteyttä.

Kivaa lapsille

Poikkeuksena normaaliin SSI-tuotantoon Al-Qadim on viritetty lähinnä roolahtavaksi toimintaseikkailuksi. Hirviöitä mätkitään reaaliajassa, ihmisten kanssa keskustellaan, saadaan tavaroita ja edetään lineaariseti kuin Helsinki-Tampere-pikajuna. Ongelmataso on suhteellisen matala, ja lukuunottamatta pikku nikottelua Nimettömien palatsin salakäytävien kanssa seilasin pelin jokseenkin suoraviivaisesti loppuun. Ongelmat liikkuvat tasolla "väännä vipua, löydä salaovi tahi avain, keskustele oikean ihmisen kanssa, pompi oikeilla laatoilla", eikä hirveitä jumiinjäämisiä pitäisi esiintyä.

Välillä sankarimme joutuu stealth-tehtäviin, joissa tarkoitus on pysyä poissa vartijoiden näkökentästä tai häkki heilahtaa ja tallennustiedostot laulavat. Näissä osuuksissa vaaditaan lähinnä pitkää pinnaa. Automaattikarttaa ei valitettavasti ole, joskaan sitä ei juuri tarvitsisikaan kuin paikka paikoin.



Al-Hazrahin suku kotihenkineen syytettyjen penkillä.

Sankarin aseena on isin antama taikamiekka ja varsin alussa sisko antaa maagisen lingon, joka ampuu maalin hakeutuvia ammuksia. Kumpaankin saa ladattua lisävoimaa harvinaisista Kuukiven kappaleista. Miekka luonnollisesti heiluu hiirennappia painamalla, nähtävästi ilman sen ihmeempää THAC0-magiikkaa. Sankari osaa ensin vain yhden lyönnin, mutta kokemuksen karttuessa hän voi oppia kaksi lisää. Salamarefleksejä ei tarvita, sen ver-











Hirviöt, ansat ja kevyen tason ongelmat odottavat pussihoususankaria.



Vikkelä sankari joutuu soluttautumaan kalifin haaremiinkin.

Suuri henkien-tunnistusopas



ran simppeliä taistelu on.

Urhea turbaanipää ei myöskään voi käyttää minkäänlaista panssaria, vaan on tuomittu koko pelin ajaksi paljaaseen yläruumiiseen ja pussihousuihin. Lisäturvaa löytyy kuitenkin suojasormuksista. Corsairina Al-Hazrah ei hallitse magiaa. Onneksi maagisen kuukiven kappaleet sisältävät standarditaikoja, joita löytämällä tai kaupasta hakemalla voi örkkejä kurmottaa spacea räpyttämällä.

Sieltä täältä löytyvät parannuspisteet ovat kuntojuomien lisäksi ainoa tapa kohentaa hupenevaa terveyttä, tuttua lepää ja parane -juttua ei ole.



Sunille eikä sen enempää hivele kuin ärsytäkään silmiä. Digitoituja efektejä on jonkin verran ja musiikkikin menettelee, pari ohikulkijaa jopa väitti sitä kauniiksi.

Varsinaisena puutteena peli on vähän löyhästi kirjoitettu. Itämaisista mausteista huolimatta lopputulos muistuttaa enemmän einespizzaa kuin hyvää libanonilaista ruokaa. Peli ei osaa oikein hyödyntää arabialaisia juuriaan ja sen voisikin tyrkätä mihin fantasiamaailmaan hyvänsä. Tuhannen ja yhden yön tarustoa edustaa lähinnä kohta, jossa venkoillaan umpikierojen henkilordien kanssa, sekä yksi lentävä matto. Juonikaan ei aina sulavasti siirry pointista toiseen, välissä on selviä täytepaloja.

Al-Qadim on aivan passelin pelattava kevyt toimintaroolipeli, josta ei hirveästi löydä kehuttavaa, mutta eipä siinä juuri varsinaisia vikojakaan ole. Ainoa vastaantullut bugikin oli digiäänien yhtäkkinen hiljeneminen ja muutaman henkilön outo käyttäytyminen.

Al-Qadim edustaa vaihteeksi amerikkalaisten yritystä tehdä englantilaistyyppinen perinnepeli, eikä eroa ole kuin lähinnä normaalia laajemmassa juonessa ja keskustelun suuressa osuudessa. Kevyen tasapaksua huvia syysilloiksi varsinkin niille, joilla on tapana juuttua jo pelin alkuun.

Kovasti kiinnostaa, mitä SSI nyt tekee, kun hyvinmyyvä AD&D-lisenssi loppuu Dark Sun II:n jälkeen. The Settlersin levittäminen Serf City -nimellä SSI-logon alla antaa ehkä vähän osviittaa.

Nnirvi

Kun viimeinen vihollinen on nitistetty, päästäänkin jo pussailemaan.



Lamppua klikkaamalla ponnahtaa esiin menu tavaroita, aseita ja pelioptioita varten.

Pallorivistä näkee miten miekka tulee heilumaan.

Osumapisteet, rahat ja jalokivet sekä vaikuttamassa oleva taikajuoma näkyvät selkeästi.



Paina nappia

Käyttäjäliityntääkään voi tuskin yksinkertaisemmaksi värkätä. Oikea hiirennappi liikuttaa Al-Hazraria, vasemman painallus tilanteen mukaan ottaa automaattisesti esineen, aktivoi vivun tai muun semmoisen, aloittaa keskustelun tai heiluttaa miekkaa. Al-Hazrah Jr. osaa lisäksi liikutella kivenjärkäleitä ja hajottaa huonekaluja, ruukkuja ja muuta kalustoa.

Teknisesti Al-Qadim on ihan OK-tasoa. Grafiikka on enemmän kuin vähän velkaa Dark

Toteutus

Ihan hyvin tehty kaikin puolin, lepsusti kirjoitettu ja kliseissä ei ole pihtailtu.

Kynnys

Normaalitasoiset hoksottimet terästettynä englanninkielen taidolla riittävät.

Yhteenveto

Pelattava pikku toimintaroolipeli, ei sen enempää eikä vähempää.

Toimintaroolipeli

80



D-DAY
THE BEGINNING OF THE END

D-Day: The Beginning of The End

Impressions

PC

Minimi: 286 (386 suositellaan), 640 kt muistia, hiiri, VGA
Äänituki: AdLib, AdLib Gold, Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Roland MT-32 ja SCC-1, Aria
Ohjaus: H
Kiintolevy: 3 Mt

Testattu: PC 486/66, SB

Impressionsin D-Day tuli hiukan myöhässä eikä ehtinyt Normandian maihinnousun 50-vuotisjuhlallisuuksiin eikä näin ollen edelliseen lehteenkään. Myöhästymisen takia ei kannata repiä rintojaan, sillä onpahan kyseessä taas aikamoinen hutaisu.

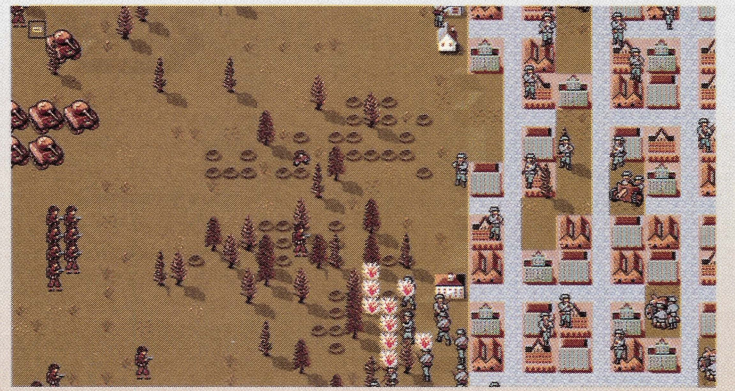
Lonkkalaukaus sotapelimarkkinoille

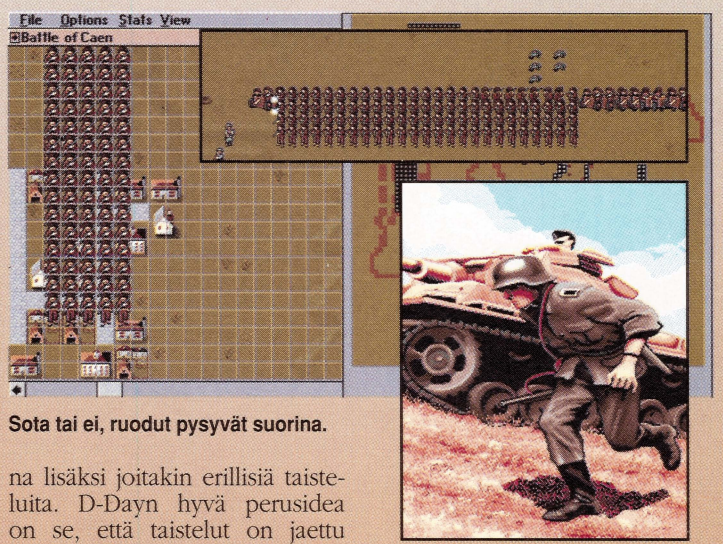
Historiallinen puoli oli sattuneesta syystä kesäkuussa lehdissä ja telkkarissa hyvin esillä. Ummikoille todettakoon, että maihinnousun taisteluissa liittoutuneet hyökkäävät ja saksalaiset puolustavat. Eletään vuotta 1944 ja Kolmannen valtakunnan noususta on siirrytty sen tuhovaiheeseen.

D-Dayssa voidaan käydä koko kampanja maihinnoususta lähtien, mukana on skenaarioina lisäksi joitakin erillisiä taisteluita. D-Dayn hyvä perusidea on se, että taistelut on jaettu kahtia: strategiseen toimintaan divisioonatasolla sekä taktiseen taisteluun mies miestä vastaan. Isolla kartalla ratkaistaan, mikä lössi hyökkää mitäkin lössiä vastaan, pikkukartalla ratkaistaan, kuinka itse taistelussa käy.

Isolla kartalla toteutettavat strategiset suunnitelmat ja joukkojen siirtelyt ovat sitä tavallista divisioonien siirtelyä pinosta ja ruudusta toiseen. Laivoilla voi kuljettaa joukkoja meren yli, kussakin ruudussa voi olla pino yksiköitä, ja yksiköillä on tietty määrä siirtymispisteitä ja voimapisteitä liikkumista ja taistelua varten. Nämä ja muutkin miljoonassa sotapelissä nähdyt säännöt pätevät D-Dayn strategiamoodissa. Joku päivä joku neropatti vielä keksii uuden tavan ison skaalan maaoperaatioiden kuvaamiseen – siihen asti on kärsittävä lautapeliasteelle jumiutuneista pelinsuunnittelijoista.

Yksinkertaisuudestaan huolimatta strategiapeliosuuden käyttöliittymä on tahmainen ja kömpelö, samoin jotkut tapahtumat vaikuttavat hieman epäilyttäviltä. Esimerkiksi liittoutuneilla pelatessani joutuivat Oxford ja Norwich voimakkaan pommituksen kohteeksi huolimatta liittoutuneiden lähes täydellisestä ilmaherruudesta.





Sota tai ei, ruodut pysyvät suorina.

Taistelevat miniatyyrit

D-Dayn taktiset taistelut käydään noin 20 x 20 kilometrin kokoisella taistelukentällä. Riippuen taistelevien joukkojen määrästä yksi miniatyyri voi vastata sataakin aitoa sotilasta, vastaavasti tankkifiguri vastaa useaa tankkia.

Ukkelit voi asettaa haluamiinsa paikkoihin omalle puolelle hyökkäyssuunnitelmansa mukaisesti. Alkuasettelu on työlästä huolimatta erilaisista hyvää tarkoittavista ryhmittelyapuneuvoista. D-Day voisi jelpata kotikenraalia ainakin kääntämällä kaikkien sotureiden naamarit vihollisen suuntaan, ettei kaikkia solttuja tarvitsisi erikseen pyytää suuntaamaan pistimet viholista kohti.

Tankkeja, tykistöä ja miehiä liikutellaan vihollista päin, määrätään etenemismuotoja ja osoitetaan maaleja. Taistelu on reaaliaikaista, mutta sen voi keskeyttää komentojen antamiseksi. Hyvästä ideasta huolimatta taistelu on jumalaton härdeli, äijät sutivat ja poukkoilevat ympäriinsä, hiiren kursori takkuaa ja figuurimassasta ei saa mitään tolkkua.

Nelirivissä tai paririvissä marssivat sotilaat näyttävät hölmöiltä ja muistuttavatkin enemmän Napoleonin ajan tykinruokaa. Kau-



Kaunis on kuolla tankkien eessä...

pungissa jättiläissotilaat seisovat samankokoisten talojen päällä. Typerän näköistä, olkoonkin, että yksi miniatyyri vastaa useaa oikeaa sotilasta.

Sählinkiä ei helpota käskytysvaiheen ja sotimisvaiheen erilainen ruudun vieritys. Lisäksi vieritys sotimisvaiheessa pätkii pahasti ja kokonaiskuva taistelusta jää epäselväksi. Kaiken huipuksi koko homma on ohi minuutin pikarävellyksen jälkeen – ennen kuin se on ehtinyt kunnolla alkaakaan.

T-Tuomio

Grafiikka kelpaa, samoin äänet. Impressionsin tyyliin manuaalit ovat hyvät, mukana on tutoriaalien ja standardioppaiden lisäksi erillinen historiakirja ja peli-istunnon avuksi tarkoitettu muistikortti.

Hyvästä ideasta huolimatta surkeat miniatyyritaistelut tappavat tämän pelin armotta, tahmainen ja tavanomainen divisioonatason operointi vain koventaa tuomiota. Kunnollisesta Normandian maihinnoususimulaatiosta haaveilevien kannattaa ennemmin ostaa V for Victory sarjan mainio Gold-Juno-Sword.

TJ Talasmaa

DEMO PELIT purkissa 90-1205757

Toteutus
Tahmainen 33:n megahertsin neljäkasikutosessakin. Miniatyyritaistelut yhtä sähellystä.

Kynnys
Juo paljon kahvia ennen kuin aloitat.

Yhteenveto
Parempaakin löytyy, joten mitä tällä tekee?

Strategiapeli

69



SimCity 2000 Scenarios Volume 1: Great Disasters

Maxis

PC, Macintosh
Minimi: MS-DOS 3.3 tai uudempi, 4 Mt RAM, SVGA (256 väriä), hiiri
Äänituki: AdLib (Gold), Roland MT-32 ja MPU 401, Pro Audio Spectrum, Sound Blaster -yhteensopivat
Kiintolevy: SC 2000 + n. 1 Mt
Testattu: 486/33, SB 16, SVGA

KYÖPELIT

Katastrofeja
KERRAKSEEN



SimCity 2000:n ensimmäinen lisälevyke Scenarios Volume 1: Great Disasters lisää erilaisten onnettomuusskenaarioiden määrää kymmenellä. Mukana on sekä enemmän että vähemmän kuviteltuja kauhuja Amerikan mantereella.

San Francisco joutuu maanjäristyksen ja sitä kautta tulipalojen kouriin. UFO laskeutuu Atlantaan, Portlandissa purkautuu tulivuori. Silicon Valleyssa sattuu pikku hassi ja ihan muualle tarkoitettu uusi innovaatio nimeltä mikroaaltosäde iskeekin omaan kaupunkiin. Washington D.C:ssä on mellakoita, Manhattanilla ydinvoimalaonnettomuus, Davenportissa tulvii, Chicago saastuu, Malibu palaa ja Homesteadiin, Floridaan iskee hurrikaani.

Siinäpä sitä on kaupunginjohtajalle haastetta kerrakseen. Vielä kun ottaa huomioon, että kaupunki on pelastettava, rakennettava uudestaan ja saatava asukasluku samalla tasolle kuin ennen onnettomuutta vain viidessä (tai 10) vuodessa, tehtävät ovat kieltämättä aika epätoivoisia.

Vaikeutta lisää vielä se, että miltei jokaisesta onnettomuudesta on seurauksena valtavat tulipalot. Käytettävissä on kuitenkin lähes aina vain neljä paloasemaa (saahan niitä toki rakennettua lisää, mutta silti) ja muutamalla palotornilla ydinonnettomuuden jälkiä on aika epätoivoista korjata. Minä sitä paitsi inhoan isoja tulipaloja, en yksinkertaisesti osaa sammuttaa niitä. (Tiedän, tiedän, raivaa syttyvä pois jne).

Tulvat taas ovat siitä hauskoja, että jolleivat ne hukuta kaikkea alleen, niiden taltuttaminen vaatii maan nostamista. Se taas tehokkaasti tuhoaa loputkin rakennukset.

Suoraan sanottuna minusta SimCity on parhaimmillaan silloin, kun alkaa rakentaa ihka omaa kaupunkiaan tyhjästä ja saa sen kukoistamaan. Jonkun muun rakentamaan kaupunkiin on hankala "päästä sisälle", eikä sen pelastaminen motivoi tarpeeksi ainakaan minua. Aivan toista on se, että Tuijala kasvaa, kukoistaa ja voi erittäin hyvin pieniä lento-onnettomuuksia lukuunottamatta. Kunnes ydinvoimala räjähtää...

Tuija Linden

SimCity 2000: Great Disasters vaatii alkuperäisen SimCity 2000:n eikä toimi yksinään.

Toteutus
Laadukas, kuten odottaa sopiikin.

Kynnys
Strategista ajattelua roppakaupalla.

Yhteenveto
Haasteellisia onnettomuuksia skenaarioita rakastaville.

Datalevy

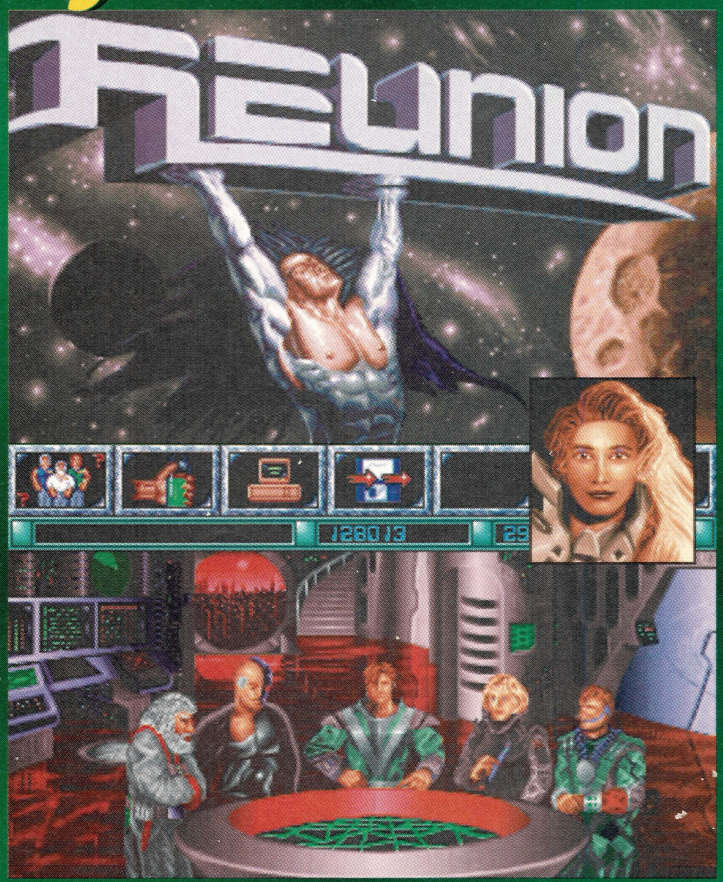
80

Iloinen jälleennäkeminen

Reunion

Grandslam

PC, PC CD-ROM, Amiga tulossa
Minimi: 386, MS-DOS 5.0, hiiri, 512 kt GMS
Äänituki: Sound Blaster (Pro), AdLib
Kiintolevy: 23 Mt
Testattu: 486/50, SB (16)







Jos VIC-20:n päälle lisää Pentiumin kuoret, onko lopputulos Pentium? Entäpä kumpi on strategiapelissä mielenkiintoisempaa: yrittää voittaa soveltamalla pelin tarjoamia laajoja mahdollisuuksia, vai yrittää arvata miten ohjelmoijat ovat suunnitelleet pelin kukistuvan? Siinäpä pari kysymystä, joihin Reunionin tekijöillä on väärät vastaukset.

Valittujen Pelien Taustatarinavaliot tarjoaa: Reunion! Maassa kaikki hyvin. Ah! Kapinalliset kaappavat vallan. Oih! Explorer 2 ehtii lähteä ja perustaa siirtokunnan kauas avaruuteen. Hyvä! Vuosia myöhemmin siirtokunta haluaa tavata kapinalliset veljensä uudelleen, ja tie iloiseen jälleenäkemiseen on katettu vieraiden rotujen ruumiilla.

Siirtokunnan johtajaa teeskentelevän pelaajan velvollisuudet ovat moninaiset. Hän kehittää uutta teknologiaa (kun peli sallii), huolehtii siirtokuntiensa tarpeista Simcity-henkisesti, tutkii tuntemattomia planeettoja ja aurinkokuntia (kun peli sallii), kaivaa tarpeellisia alkuaineita ja kuljettaa niitä pääplaneetalleen, keskustelee vieraiden rotujen kanssa, taistelee niin avaruudessa kuin maan päällä, amen, ja pelinä toimii sekoitus kaikkia suosittuja jokamiehen strategiapelejä.

Ohjakset kireällä

Näennäisesti Reunion antaa ymmärtää olevansa laaja ja monipuolinen avaruuden hallinta/valloituspeli, mutta alkuihastuksen jälkeen avaruuden kylmyys alkoi pikkuhiljaa hiipiä saumoista sisään, kun tajusin, että Reunionissa pelaaja tanssii pelin pillin mukaan mitä ilmeisimmin vain yhtä polkua pitkin.

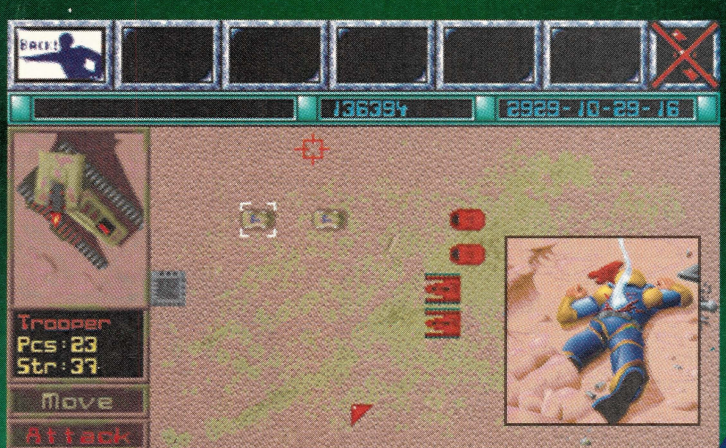
Pelin malli on ilmiselvästi otettu Millenium 2.2.:sta, eli luovan, erilaisten strategioiden soveltamisen asemasta tuikitärkeät keksinnöt saattavat riippua siitä, että tutkii oikean planeetan, suostuu muukalaisten kanssa yhteistyöhön tai tekee jotain muuta joka laukaisee oikean lipun lineaarisessa juonessa. Mutta sitten kun tiedejohtaja ottaa peukalon pois navasta, uusi teknologia syntyykin parissa päivässä. Huvittavaa kyllä, teknisesti edistynyt New Earth joutuu onkimaan tietonsa muista aurinkokunnista kiskomalla tärpättiä paikallisessa baarissa, jolloin tuoppitoveri tai baarimikko saattaa kertoa koordinaatit.

Reunion on täynnä aivottomia ideoita. Miksi ihmeessä vain pääplaneetta pystyy rakentamaan uusia aluksia ja muita roippeita? Miksi siirtokuntien rakentelu yrittää kopioida Simcityä, kun se on loppujen lopuksi yksi lysti mihin tönöt pystyttää, eikä karttaa hyödynnetä edes maataisteluissa. Miksi avaruusalusten lennättely paikasta toiseen on tehty niin aikaavieväksi somine pikku ohjaamoineen? Miksi pelissä on pönttö "palkkaa johtaja" -optio yhdentekevine keskusteluineen?

Täplien Sota

Avaruustaistelussa pienet eriväriset pilkut häilähtelevät ja räjähtelevät, vieressä taas metkat animaatiot huolehtivat varsinaisesta silmänruoasta. Kiva katsella, mutta komentajan osuus rajoittuu vain vetäytymiskäskyn antoon mikäli haluaa pelastaa laivastostaan edes siemenperunat. Taistelu tuntuu pohjautuvan liian raskaasti satunnaislukuihin, sillä jättitappio (5 omaa kuollutta jokaista yhtä vihollistappoa kohti) saattaa pikku load game -operaation jälkeen kääntyä täysin päinvastoin. Hmmmm... Tekoäly tuntuu olevan tuntematon käsite, sillä muukalaiset jahtasivat vain pääplaneettaani ja siirtokuntani saivat olla rauhassa.

Maataistelu sujuu sellaisessa C-luokan Dune II -hengessä, komentajan jopa pystyessä antamaan joukoilleen määrän-



Maataistelussa etanavetoisia joukkoja voi jo komentaa liikkumaan ja hyökkäämään. Ei ihan Dune II:n tasoista...

pään ja hyökkäyskohteen. Joukot lasketaan aina kauas vihollisen siirtokunnasta ja taktiikan osuus on ammattitaitoisesti täysin poistettu, numerot ratkaisevat.

Minun pelaamiseni karahti kiville, kun vihollisilla oli tankit mutta minulla ei, jolloin sain maataisteluissa miljoona-nolla turpaani enkä pystynyt valtaamaan vihollisen tukikohtia. Toisaalta taas avaruuslaivastoni lätkivät hyökkääjät mennen tullen, joten syntyi sellainen pelin pysäyttävä kauhun tasapaino. Tarpeelliset mineraalit riittivät avaruuslaivaston pitämiseen taisteluvahvuudessa, mutta valtavan maa-armeijan kehittämiseen jäi sen verran vähän resursseja, että pikaisen päässälaskun seurauksena siirryin pelaaman pelejä, joissa itse voin vaikuttaa tapahtumiin. Päätöstä vahvisti vielä Internetistä poimittu tieto, että sama ongelma toistuu vielä lentokoneiden kanssa.



Vaikka Reunionissa voi somistaa siirtokuntiaan SimCityn tapaan, se on kosmeettista eikä palvele muuta päämäärää kuin nätiltä näyttämistä.

Pompi, hiiri pompi

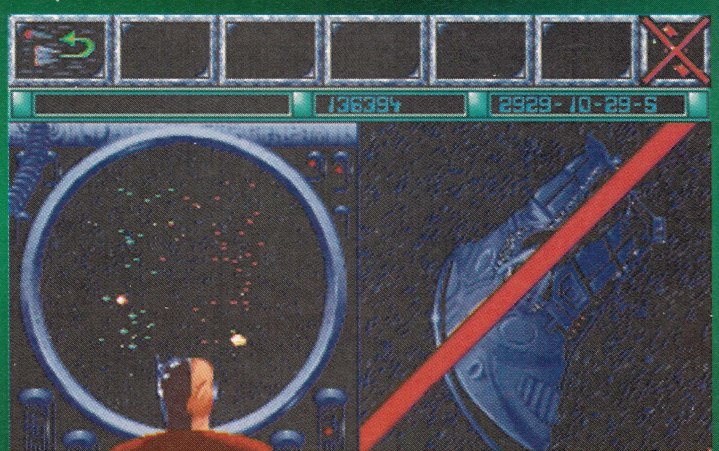
Käyttäjäliityntä on vankkaa eurotasoa: hyvin toimivien ja runsaasti tietoa sisältävien ruutujen asemasta pompitaan pitkin hajasijoitettuja ruutuja niin että hiiri itkee, mutta ainakin näyttävää ja tarpeetonta sähläilyä riittää. Uskomatonta kyllä, toiminta-osuuksia ei tässä strategiapelissä ole.

Erikoisen vaativaa Reunionissa on sen käynnistäminen. CD-ROMilta pelaamisen pitäisi manuaalin mukaan sujua, mutta eipä onnistunut. Kiintolevyltä se vihdoin onnistui, kunhan manuaalista vakoili käynnistystiedostojen sisällön. Välillä peli toimi SB-16:n kanssa, välillä ei, ja tuikitarpeellisen Smartdriven kanssa se kaatui heti. Todennäköisesti peli ei pidä DOS 6.2 -versiosta.

Väitän, että grafiikan ja äänen alla piilevä Reunionin runko on niin simppeli, että keskinkertainen Basic-ohjelmoija väsää sellaisen hetkessä. Kun rinnalle heittää sellaiset vertailukohteet kuin karun näköinen, mutta tappava Master of Orion sekä kaunis & sujuva Dune II, alkaa ihmetellä miksi tietystä saarivaltakunnasta tihkuu Starlordin ja Reunionin tapaisia virityksiä?

Vaikka objektiivisesti katsoen Reunionista ei kehumista löydy, subjektiivisesti pelaaminen oli kuitenkin lystiä, ja huono pelisuunnittelu lopetti innon vasta tankki-umpikujassa. Reunionissa olisi pirun hyvän pelin ainekset, kunhan joku ammattitaitoinen suunnittelija palkattaisiin oikomaan lommot. Tällaisenaankin Reunion olisi kohtalaisen lysti, jos pelaajan osuus pelin tapahtumissa olisi isompi.

Nnirvi



Avaruustaisteluissa ainoa optio on vetäytyä, muuten voi huilia ja katsella animaatioita.



Toteutus
Lepsusti ohjelmoitu ja kömpelö. Huomiota kiinnitetty enemmän näyttävyyteen kuin toimivuuteen.

Kynnys
Jo pelin toimimaan saaminen saattaa olla ylivoimaista.

Yhteenveto
Yksinkertainen, lineaarinen ja rajoitettu avaruustrategiapeli, jota on hirveästi yritetty naamioida.

Strategia

75

Aluksien liikuttelemiseksi joutuu siirtymään ohjaamoon. Peliaikaa kuluukin "mukavasti" roudaamalla raaka-aineita kotiplaneetalle.



Määränpäätä on kiva valita, kun planeetat kiertävät vinhasti ja peittävät toisensa.



Magical Mystery Tour



Theme Park

Bullfrog

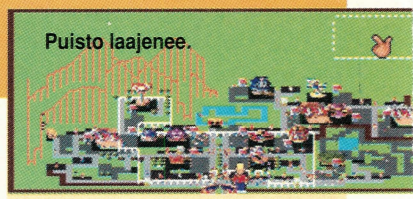
PC, PC CD-ROM, A1200
Minimi: 386DX, 4 Mt RAM, VGA, hiiri
Ääni: AdLib Gold, Sound Blaster (Pro, 16) Microsoft 8 ja 16, PAS (16), Sound Master II, Wave Blaster, General Midi, Roland MT-32
Kiintolevy: 18 Mt

Testattu: 486DX2/66, 8 Mt, SB, LAPC-1

Bullfrog on päästänyt aiemmin ihmiset leikkimään jumalaa ja cyberahdettuja tappajadroideja. Nyt se on vaihteeksi ottanut käsittelyynsä hieman kotoisamman aiheen vanhaa tuttua johtamisnäkökulmaa kuitenkaan unohtamatta. Komennettavaksi on alistettu huvipuisto, josta pitäisi tehdä se Suurin ja Kaunein. Ei siis enää verta ja suolenpätkiä, vaan mansikanmakuisia hattaroita ja oksettavia höykytyslaitteita.

Rahassa vara parempi

Theme Park on iloisesta ulkomuodostaan huolimatta bisnessimulaatio. Pelin alussa valittava vastustajien lukumäärä ja niiden vaikeusaste määrittelevät kilpailun tason. Helpoimmalla kolmesta mahdollisesta tasosta pelaajan tarvitsee vain sijoitella kaikki laitteet, kaupat ja muut oikeisiin paikkoihin ja katsella rahan kolisevan arkkuihin. Kakkostasolla täytyy tämän lisäksi neuvotella einesten ja työvoiman hinnasta sekä jaella rahaa insinööreille, jotka suunnittelevat uusia huvittelumuotoja puiston parantamiseksi. Ilman uusia laitteita asiakkaat pian kyllästyvät puistoon ja kilpailijat rynnivät ohi valon nopeudella.



Vaikeimmalla tasolla pelaajan täytyy vielä pitää huoli kauppojensa varaston ylläpitämisestä ja tarkkailla osakemaailman kiemuroita. Koska muut voivat ostaa pelaajan osakkeita, yllättävän helposti jokin kilpailija ostaakin puiston lähes kokonaan itselleen. Vaikein taso onkin parhaimmillaan vasta, kun pelaajalla on rutosti rahaa, jotta hän pystyy ostamaan itselleen pääosuuden vihollistensa puistoista. Onneksi tasoa voi vaihtaa kesken pelin, joten aloittamiseen voi suositella kakkostasoa.

Takaisin suunnittelupöydälle

Pelaaja joutuu päättämään myös minne puistonsa perustaa: lähellä asutuskeskuksia on paljon potentiaalisia asiakkaita, mutta keskellä pohjoisnapaa tehtävä on huomattavasti haasteellisempi. Itse peli alkaa, kun plänttipeltomaata on ostettu.

Aloitustasosta riippuen pelaajalla on tietty summa tuhlattavaa, jolla hänen täytyy saada puistonsa kukoistavaan alkuun. Ruudun alalaidasta voi valita haluamansa laitteet, kaupat, henkilökunnan ja erilaiset koristekasvit. Lisäksi on mahdollista tarkastella asiakkaiden mielialoja, pankkimaailman saloja ja koko laajan puistoalueensa karttaa. Kaikki nämä ja hieman lisääkin voi valita myös ruudun yläläidasta esiintulevista valikoista.

Systeemi on helppo käyttää ja se juurtuu mukavan nopeasti ai-



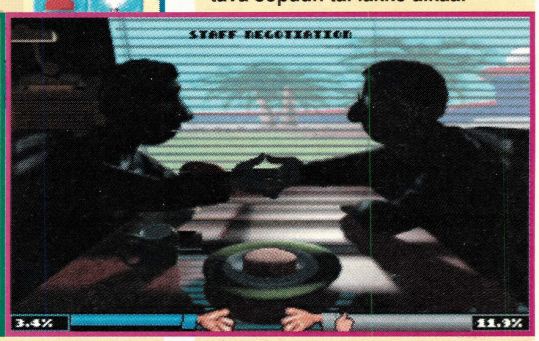
Miekkamiesten mittelöillekin riittää katsojia.



Gallup kertoo kävijöiden mielialat.



Käppyröiden katselu, tuo huveista hauskin!



Ammattiliittojen kanssa on päästävä sopuun tai lakko alkaa.

volisäkkeeseen. Vaikka pelaajalla onkin into kasata puistontynkä ennätysajassa ja avata porttinsa kuluttajille, kannattaa alkusuunnittelu hoitaa vaikkapa paperilla. Ja se suunnittelu ei olekaan niin helppoa kuin luulisi, sillä kaikki tuntuu vaikuttavan kaikkeen. Oikeaan paikkaan sijoitettu pikaruokala saattaa olla kultakaivos, mutta väärässä paikassa sitä ei kukaan edes huomaa (ellet laita kylttiä ohjailemaan asiakkaita). Suositun laitteen viereen on hyvä rakentaa lahjakauppa, sillä kaikkihan haluavat muiston juuri siitä parhaasta puistohetkestään. Listaa voisi jatkaa loputtomiin, eivätkä yleisön mieltymykset edes pysy samoina, vaan muuttuvat yleensä juuri pahimpaan aikaan.

Raakaa peliä

Puiston vihdoin saatua muotonsa ja asiakkaiden alkaessa valua sisään alkavat ongelmat.

Puistossa hyörivät ihmiset ovat melkoisia sottaajia, joten ilman tehokasta siivoojakaartia koko puisto pian hukkuu roskiin ja oksennukseen. Pelkät huvittimet eivät riitä, vaan lisäksi tarvitaan myös mukavuuslaitoksia, jotka tietenkin vaativat säännöllistä siivousta. Ja laitteiden tekniikan pettäessä kaivataan osaavaa huoltomiestä, joka hoitaa kaiken nopeasti takaisin käyttökuntoon. Sateen sattuessa portin eteen sijoitettu virtahepopukuinen pellelauma lahjoittaa asiakkaille sateenvarjoja ja piristää tunnelmaa. Ja helvetin enkeleiden varalta on kätevä pitää palkkalistoillaan pari vartijaa.

Ilman osaavaa työntekijäkaartia puiston pidosta ei siis tule mitään, joten silloin tällöin tinkimisperiaatteella hoidetut palkkaneuvottelut kannattaa hoitaa kerralla kotiin.

Kummitustalo kaikilla tehosteilla

Pelimaailma esitetään viistosti edestä katsoen, kuten kaikissa aiemmissakin Bullfrog-tuotannoissa on ollut tapana. Kätevänä graafisena jippona laitteet ja teillä möyrivät ihmiset saa pienennettyä, mikä auttaa esimerkiksi siivoojien asettelussa. Eri laitteet ja härvelit on toteutettu taidolla ja jokainen on hyvin animoitu. Erityisen mukavaa on tarkkailla erilaisten teatterien esitysten kulkua.



...yhtäkkiä pikku-Paavo osaa lentää!



Mitäpä ostaisin seuraavaksi?

Myös puiston asiakkaat ovat eläviä olentoja, jotka ilmaisevat mielipiteitään näyttämällä sormimerkkejä ja nuokkumalla erityisen pitkissä jonoissa. Kokonaisuutena puisto on niin rikkaasti toteutettu, että maailma todella imee pelaajan mukaansa.

Pelissä pitäisi myös olla SVGA:n vaativa tarkkuusmoodi, jonka saisi halutessaan päälle nappia painamalla. Itse en moista moodia saanut toimimaan, vaikka kaikki oli oikein asennettu. Tiedä häntä, onko kyseessä bugi vai vain simppeli yhteensopivuusongelma.

Kaikkea kauneutta täydentää erinomainen äänitausta, jossa yksityiskohtiin on jaksettu kiinnittää huomiota. Taustalla kaikuva mukava sirkusmusiikki vaihtelee tarkkailtavana oleva laitteen mukaan, esimerkiksi länkkäriteatterissa kaikuu western-musa. Tämän toimivan idean lisäksi digitoitu ihmisten taustahäly luo puistoon juuri sen oikean tunnelman. Osa efekteistä on vieläpä tärkeitä pelin kannalta, sillä puklausäänen kaikuessa pelaaja tietää ryhtyä etsimään siivouskohdetta.

Kyllä kansa tietää

Vuoden lopussa pelaaja näkee puistonsa menestyksen muihin saman alan yrittäjiin verrattuna. Puistoja arvostellaan kuudessa eri kategoriassa, kuten jännitys, suuruus tai laitteiden määrä. Lisäksi on yhteenveto. Huvipuiston johtaja saa myös tukun kunniakirjoja, joista käyvät ilmi puiston menestys, turvallisuus ja muita tärkeitä seikkoja. Hyvästä sijoituksesta saa rahallista plussaa, huonosta kannustuksen parantaa tulostaan. Ompa tarjolla palkintoja maailman suurimman vuoristoradan omistajallekin.

Pelin tavoitteena on päästä kaikkien listojen ykköseksi, jolloin pelaajan puisto on maailman paras. Alussa pelaaja yleensä komeilee lähellä kärkipäätä, mutta hetken kuluttua sijoitukset alkavat heikentyä. Vasta kovan kilpailun jälkeen on mahdollista kohota ykköseksi.



Ilman kehitystyötä kilpailijat ajavat ohi.

Linnanmäki jää kakkoseksi

Bugipuolella Theme Park on ihailtavan toimiva useampiin muihin viime aikoina ilmestyneisiin peleihin verrattuna. Ainoastaan yksi ötökkä ryömii esiin puiston laitteiden toiminnassa. Joskus ilman mitään syytä laite lopettaa toimintansa, vaikka se ilmoistusvalon mukaan onkin päällä. Kun härvelin sammuttaa hetkeksi ja kytkee uudelleen käyttöön, jatkuu kaikki tavalliseen tahtiin. Tarkkaavaiselle pelaajalle ei ötökkä aiheuta suurempia ongelmia, joten sen voi huoletta määritellä kastiin "harmiton".

Kokonaisuutena Theme Park on kauniisti toteutettu ja ennen kaikkea hyvin suunniteltu peli. Vaikka aihe saattaa kuulostaa tylsältä ja yksinkertaiselta ei peli todellakaan ole sitä. Syvyyttä löytyy vähintäänkin riittävästi ja peliaikakin mitataan useammissa viikoissa.

Tapio Salminen

DEMO PELIT purkissa 90-1205757

Toteutus
Kaunista taidetta hyvin toimivalla äänimatolla.

Kynnys
Roima annos strategista ajattelua ja liikemiesvaistoa.

Yhteenveto
Erinomaisen toimiva ja monitahoinen peli, jossa menestymiseen vaaditaan tarkkaa ajattelua ja suunnittelua.

Huvipuistosimulaatio

PELIT HUIPPU **91**

Kenraali valovuosien takaa

Battle Isle 2

Blue Byte

PC, PC CD-ROM
Minimi: 386, VGA, 4 Mt RAM
Äänituki: Adlib, SoundBlaster, Roland MT32/LAPC1, General MIDI
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 5,8 Mt

Testattu: 486DX2/66, SB Pro, SFX1000 General MIDI



Linnoitusten valtaus ei ole helppo nakki edes tankkipataljoonalle.

Yksiköiden infoja koristetaan CD-ROM-versio upeilla animaatioilla.

Pienetkin softatalot osuvat joskus napakymppiin. Battle Isle 2 on edeltäjänsä tapaan yksi näistä maan hiljaisista, joka ilmestyi ilman sen suurempaa kohua, mutta jäi vihdoin meidänkin koukkuumme. Onko peli yhtä vaatimaton kuin markkinointi vai onko kysymyksessä harvojen valppaiden herkkua?

Sotaisten saarten perusrunkona on klassinen ”heikot ihmiset vastaan suuri paha imperiumi”, joka tällä kertaa on Titan-Nettietokoneen johtama robottiarmeija. Välissä sohii eripurainen joukko muita sähläreitä, jotka ovat joko ihmisten tai koneiden puolella. Puhki käytetyn juonen huipuksi hyvien ihmisten voimia johtaa suuri strategikko kaukaa toiselta planeetalta.

Maassa, merellä ja ilmassa

Battle Isle 2 on siis futuristista kevyttä strategiaa ilman turhia realismiin pyrkimisen rajoitteita, joten mielikuvituksen on annettu laukata vapaasti. Hyvä näin. Itse asiassa toiminta muistuttaa paljolti Dune 2:ta, tosin hidastempoisempana vuoropohjaisena.

Peli on jaettu sarjoihin juonen säestämiä taisteluita, joissa useimmissa tarkoituksena on ottaa haltuun strategisesti tärkeitä avainpaikkoja. Tekniikka kehittyy voittojen lisätessä resursseja, joten alun rupusakki muuttuu vähitellen kehittyneemmiksi sotakoneiksi, vaikka määrä ei välttämättä kasva. Kesken taistelun saattavat määräykset ja olosuhteet säitä myöten muuttua. Ei juuri huvita, kun lämmin sää sulattaa järven jään tankkien alta tai äkillinen sade jumiuttaa joukot mutaliejuun...

BI2:n edeltäjässä näyttö oli jaettu kahteen ruutuun, joissa piti suorittaa erikseen siirto- ja taisteluvuorot samaan aikaan vastustajan kanssa. Nyt on siirrytty yhteen suureen ruutuun ja taistelut hoidetaan samalla kun liikkuminenkin. Taistelun aikana katsellaan näyttäviä vektorigraafisia taistelujaksoja, joihin tosin saattaa pidemmän päälle tympiintyä. Peli on onneksi reilusti muokattavissa ja turhat epäolennaisuudet saa tarvittaessa pois.

Komennettavien joukkojen monipuolisuudessa ei ole säästelty. Jalkaväkeä, tankkeja, tykistöä, junia, laivoja, koptereita, lentokoneita ja huoltojoukkoja on kaikkiaan yli kuusikymmentä tyyppiä ja lisäksi monilla yksiköillä on useampia vaihtoehtoisia aseita. Tutkahäirintä, ilmapuolustus, lentokorkeus ja miinoitteet lisäävät kummasti vaihtelua perusräimintään. Kaikki joukot keräävät kokemusta taistelun myötä, ja alussa harmiton tykkipatteri tekee selvää jälkeä useamman voittoisan kahakan jälkeen. Tosin yksikön määrällinen vahvuuskin tappioiden myötä vähitellen tippuu.

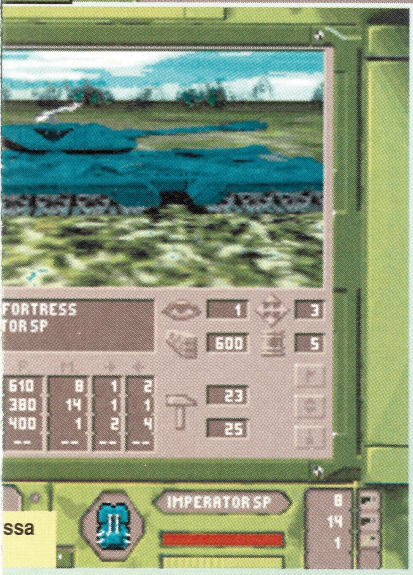
Yhteistä kaikille joukoille on kova huollon tarve. Joukot käyttävät ammuksia ja polttoainetta siihen tahtiin, että toimivan huoltoverkon sekä tehtaiden rajallisen tuotannon suunnittelussa on ihmettelemistä kerrakseen. Huoltoyksiköt ovat tietysti erittäin haavoittuvia, joten usein vihollisen eteneminen tyrehtyy parhaiten tuhoamalla sen tukijoukot. Selustaan iskeminen on kuitenkin harvinaisen hankalaa, koska oma verkosto kantaa vain sinne missä sitä voidaan puolustaa. Siksipä linnoitusten, teiden, ratakiskojen, siltojen ja muun vastaavan rakentelu on pidemmissä taisteluissa erittäin oleellista.

Erilaisten joukkojen yksilölliset ominaisuudet yhdistettynä logistisiin ongelmiin ovat harvinainen yhdistelmä jopa ”vakavissa” strategiapeleissä, joten monipuolisuus tällaisessa





Läppä lentää taistelun keskellä.



lisena taisteluiden jatkumona, mutta kerran voitetut taistelut voidaan salasanan avulla käydä uudestaan läpi ja tällöin muutella pelaajien määrää ja muita asetuksia.

Vaikeusasteesta riippumatta tietokone käyttää poskettoman kauan aikaa mietiskelyyn. Yhden vuoron hoitamiseen kuluu reippaasti aikaa ja yksi taistelu voi olla useamman päivän rupeama.

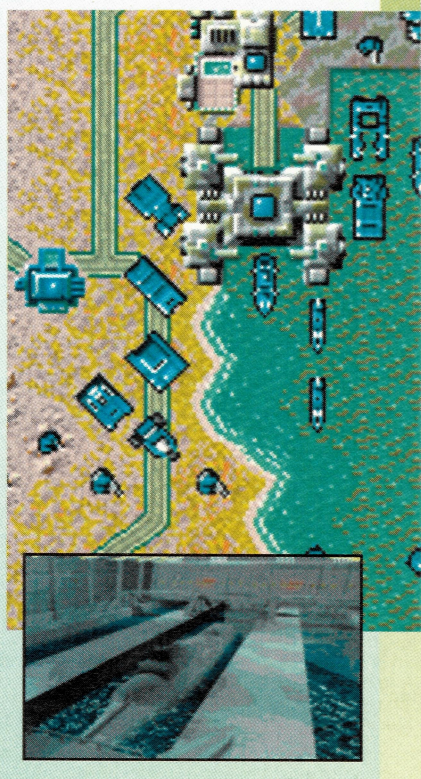
Reilusti kuvitettu

Strategiapeliksi Battle Isle 2 on harvinaisen näyttävä kokonaisuus. Taistelukenttien grafiikka on ryydistetty monilla yksityiskohdilla ja olosuhteiden vaihteluilla. Kokonaisuus on silti pysynyt selkeänä ja erilaiset joukot ja maaston tunnistaa helposti. Käskyt, säätiedotukset ja viestit omilta ja vihollisilta välitetään animoituina ikäänkuin kuvapuhelimen välityksellä ja kolmiulotteisissa taistelukohtauksissa kamera kiertää kahakan ympärillä kuin elokuvissa. CD-versiossa yksiköiden tiedot tarjotaan komeiden raytrace-animaatioiden säestyksellä. Puhetta ei mukana ole lainkaan ja muutenkin äänimaailma rajoittuu muutamiin efekteihin ja pariin mahtipontiseen musiikinpätkään.

Monipuolisuutensa takia Battle Isle 2 on niitä pelejä, jotka jäävät askarruttamaan mieltä silloinkin kun ei ole pelin ääressä. Tappion jälkeen pohtii vaihtoehtoisia mahdollisuuksia ja analysoi syitä tietyn osa-alueen pettämiseen. Rakentaisinko ensin vahvan rintaman ja toimivan infrastruktuurin vai sekoittaisinko vihollisen konseptit nopeilla iskuilla selustaan? Rakennanko massiivisen tankkiarmeijan vai nopeasti liikkuvia joukkoja, jotka siirrän helikoptereilla? Lähetänkö merille sukellusveneitä vai lentotukialuksen saattueineen? Vaihtoehtoja on valtavasti, mutta kaikkea ei voi koskaan saada yhdellä kertaa.

Battle Island 2 on pitkästä aikaa peli, joka yllättää täysin ja vie mukanaan sellaisin ottein, joista ei hevillä irti pääse.

Kaj Laaksonen



science-fiction rymistelyssä on miellyttävä yllätys.

Sodanjohto sylimikron välityksellä

Suuri strategisti johtaa taistelua simuloidun näyttöpäätteen ääreltä hyödyntäen näppärää ja käyttäjäystävällistä käyttöliittymää. Ruudulla ei ole mitään turhaa, mutta kuitenkin kaikki tarvittava on helposti käsillä. Yksinkertaiset komennot oppii hetkessä. Yksiköiden ominaisuudet, ohjeet ja käskyt ovat tarkistettavissa milloin tahansa.

Useimmissa taisteluissa osapuolia on enemmän kuin kaksi. Eri ryhmien välille voi muodostaa liittoutumia, jotka voidaan kesken taistelun myös purkaa. Parhaimmillaan mukana voi olla seitsemän eri ryhmittymää, joista mikä tahansa voi olla tietokoneen tai korkeintaan viiden pelaajan ohjauksessa, mutta modeemin tai verkon välityksellä pelaamista ei valitettavasti ole mukana. Yksinpeli sujuu juonel-



Joukot muodostelmassa tukikohdan ympärillä juuri ennen hyökkäystä.

Toteutus

Elegantin yksinkertainen käyttöliittymä ja strategiapeliksi harvinaisen runsas paketti kuvaa ja animaatiota.

Kynnys

Vaikeusasteita yksilöllisesti muuttamalla peliin pääsee sisälle vähitellen. Idean oppii helposti, mutta taisteluiden voittaminen vaatii paljon pohdintaa. Sopii hyvin vaikka ensimmäiseksi strategiapelikisi.

Yhteenveto

Erittäin vivahteikas ja monipuolinen paketti kevyttä futuristista sodankäyntiä.

Strategiapeli

PELIT HUIPPU

93

Nälkää näkemässä

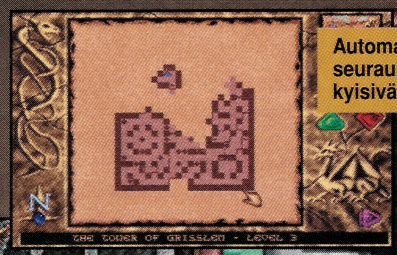
Hexx – Heresy of The Wizard

Psygnosis

PC
Minimi: 386/20, DOS 3.3, 800 kt EMS, 575 kt perusmuistia, VGA, hiiri
Ääni: AdLib, Sound Blaster, Roland LAPC ja SCC-1, GUS, tukee kahta korttia
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 3 Mt
Testattu: 486/50, SB-16



Pelialueen saa koko kuvaruudun kokoiseksi.



Automaattikartta näyttää onneksi vivunvääntöjen seuraukset. Jos myös maassa olevat esineet näkyisivät siitä, olisi pelaaminen mielekkäämpää.

Hirviöt ovat harvinaisen persoonattoman näköisiä, eikä ulkomuodosta voi useinkaan päätellä, kuinka vakava uhka se on.

Juonigeneraattorilla kehitetty proosa kertoo, kuinka geneerinen paha velho vangitsee kaikki geneerisen fantasiamaan geneeriset neljä jumalaa kristalleihin ja hajasijoittaa ne omiin torneihinsa jemmaan. Vakiovahvuinen lauma sankareita saa sitten tehtäväkseen vapauttaa jumalat vankiloistaan ja velhon hengestään. Ei pelejä ole juoneen katsominen, saattaahan ruminkin osteri kätkeä kauniin helmen. Yleensä niiden sisältä löytyy kuitenkin vain herra Osteri itse.

Jos kerran vaivautuu peliä ohjelmoimaan, saman tien saisi käyttää aikaa genren parhaimmiston tutkiskeluun eikä yrittää keksiä pyörää uudestaan. Kyllähän maailmaan itsestäänselvyyksiä mahtuu, ja niin näyttää mahtuvan Hexxin kaltaisia niistä piittaamattomia pelejäkin.

Itse asiassa odotin, että Hexx saattaisi olla hyväkin peli, onhan tekijätiimin krediiteissä Legend, joka oli varsin kiva pikku peli mainioine taikasysteemeineen. Hexx kieltämättä hieman muistuttaa Legendin kolmiulotteista versioita: peli on samanlaista avaimenmetsästystä pikku probleemien pilkuttaessa peliä. Ongelmana on, ettei pelissä ole mitään uutta ja loputkin on toteutettu standardinormeja heikommin.

Voi velhoja

Hexx on jo monessa lehdessä arvosteltu nimellä Wizard. Onkohan pelille tapahtunut jotain, sillä suopeat arvostelut tuntuvat kertovan eri pelistä? Jo puolen tunnin Hexx-sessio paljastaa niin räikeitä töppejä, ettei tyhminkään peliarvostelija pysty olemaan huomaamatta niitä, olettaen tietysti, että peliä on vaivauduttu pelaamaan.

Lievemmästä päästä lähtien Hexxin grafiikka kyllä liikkuu notkeasti, mutta on pikselistä, rumaa ja sekavaa. Tasojen layout on sokkeloinen, käytävät ovat aina kapeita ja huoneet pieniä, ja etenemistä saattaa estää pylväikkö, jonka väleistä paksuinkin seikkailija periaatteesta mahtuisi kevyesti läpi. Liikkuminen vaatii käytännössä sekä hiirtä että näppistä, koska hiirellä on melkein mahdoton esimerkiksi kääntyä paikallaan. Hirviöt ovat paitsi poikkeuksellisen tylsän näköisiä myös poikkeuksellisen karkeita.

Käyttöliittymä on lähinnä hilpeän kökköhkö. Ärsyttävimpänä piirteenä esineet saa poimittua vasta kun ne melkein peittyvät ruudun alaosaan. Esineet on myös todella helppo ohittaa huomaamatta. Efektiä voi kokeilla kävelemällä nokka pystyssä ja yrittämällä löytää kotinsa nurkista pieniä avaimia vain silmiä liikuttamalla.

Pelitestauksen tasosta kertoo myös sankareiden aineenvaihdunta: ne riutuvat täydestä mahasta nälkäkuoleman partaalle alle kymmenessä minuutissa, mikä lienee uusi ennätys. Onneksi kohdassa "nääntymäisillään" turboaineenvaihdunta näyttää pysähtyvän, eivätkä herrat kuolekaan. Nälkä tosin vaikuttaa vain taika- ja osumapisteiden palautumisnopeuteen.

Taisteleminen vaatii asennemuutosta, sillä ryhmä taistelee nappia painamalla täysin itsekseen. Kas kun sentään pitää edes nappia painaa. Rähinän aikana pelaajan osuus rajoittuu loitsujen valintaan ja hirviön pitämiseen ryhmän silmien edessä.

Räikein virhe ovat itse hirviöt, nuo tyrmien synkkäkulmaiset asukkaat. Niiden ulkomuoto ei anna mitään käsitystä niiden aiheuttamasta vaarasta, ja lukuunottamatta muutamaa ensimmäistä hirviöitä ne ovat ja pysyvät huiman ylivoimaisina. Niinpä jo yhden hirviön tappaminen vaatii tuuria ja kihnuttamista, ja mieluiten vielä lähellä olevan henkiinherätyskammion. "Sankarini" heittivätkin lusikan nurkkaan (ja noutivat sen takaisin) satoja kertoja pelailun kuluessa. Tuntuu vähän siltä, että hahmon saadessa tasoja lisää myös hirviöt päivittyvät. Mitä huvia, mitä pelaamisen riemua!

Pari bugiakin löytyy helposti. Toisinaan avain häviää sitä käytettäessä ennen kuin ovi aukeaa, ja taistelussa kädessä olevat taikatavarat eivät näytä toimivan.



Plussaa Hexxille

Toisaalta Hexxissa välkähtelee valoakin. Pelin saa tallennettua RAMiin sekunnin murto-osissa, mikä on erinomainen keksintö. Automaattikartta pystyy näyttämään vivunväännön seuraukset koko kerroksessa, mikä auttaa ongel-

mien ratkomisessa. Hexx pyörinee vähän hitaammassakin koneessa eikä vie paljon tilaa. Ja yllättävää kyllä, Hexx tukee kahta äänikorttia yhtäaikaa. Paketin kansikin on hieno ja diskетit kivan värisiä ja..ja..ja...

Hexxiä pelailee tasan niin kauan kuin peli sujuu kohtalaisen ketterästi. Sitten kun vaihtoehdoksi jää parin tason komppaaminen puuttuvaa avainta etsiessä, niin voi kuinka harvemmin ja vastahakoisemmin käsi suostuu kirjoittamaan HEXX ja vielä painamaan Enteriä päälle.

Vaikken paljon valoa tunnelin päästä nähnytkään, niin ei Hexx sentään mikään Mooseksen Egyptinkeikalta ylijäänyt vitsaus ole, onpahan vain nopsasti unohtuva, varsin amatöörimäisesti suunniteltu ja toteutettu pelin tapainen.

Nnirvi



Sinne tänne on sijoiteltu kauppoja, joista saa kaikkea aseista taikoihin, ja varsinkin ruokaa.

Toteutus

Nopeaa mutta rumaa grafiikkaa, loput pelistä on suunniteltu vain satunnaisesti aivoja käyttäen ja turhaa rahaa pelitestaukseen käyttämättä.

Kynnys

Ongelmatasoltaan pääsääntöisesti helpohko, esineiden näkeminen poikkeuksellisen vaikeaa.

Yhteenveto

Luonteeton "roolipeli" saarivaltakunnasta.

Roolipeli

70

Kaasua, komissaariot Huppa ja Puppa

Super Methane Bros

Apache/Thalion

Amiga 500, 500+, 600, 1200
1 Mt, CD32
Testattu: A500 1Mt



Söpö, värikäs, väkivallaton ja pelattava, siinä Apachen tuoreen Bubble Bobblen jalanjälkiä tepastelevan pelin resepti. Nimikin viittaa sopivasti tasohyppelylaitumille.

Puff ja Blow ovat Super Methane Brossin (SMB) sankarit. Nimivalinnat eivät kuulosta järin onnistuneilta, mutta kukapa niitä pelatessa muistaa. Maaginen ja mystinen yli sadasta kuvaruudun kokoisesta huoneesta koostuva Aikatorni on pahan Avaimenhaltijan ikeessä. Hedelmiä, bonuksia ja salaisia kenttiä on jaossa söpöilystä innostuneille.

Jokainen ruutu on tyhjennettävä siellä huuhailevista pörrääjistä, roboteista sun muista. Viholliset eliminoidaan lamaannuttamalle ne ensin metaanikaasupyssyllä (maakaasuako?). Sitten ne imaistaan pyssyn sisään ja ruiskautetaan ulos kohti pystysuoraa seinämää. Kiusankappaleen muistoksi ruudulle pölähtää hedelmäsade ja toisinaan mukava bonusesine.

Muutaman kymmenen kentän välein Avaimenhaltija yrittää ryydyttää etenemistä kiusaamalla pelaajaparkaa neljässä eri valepuvussa. Kukistuttuaan kyseiset hirviöt jättävät taistelutantereelle kukin osan Tuomion Kultaisesta Avaimesta. Viides siru saadaan kellotornissa käytävän lopullisen voimainkoetuksen jälkeen.

SMB on tarkoituksella yksinkertainen peli. Apache on pyrkinyt hiomaan pelattavuuden mahdollisimman hyväksi ja muutaman äkkikuoleman jälkeen eteneminen alkaa sujua mallikkaasti. Silti se ei yksin pelattuna innosta. Ensimmäiset kolmekymmentä ruutua soljuvat ohi ilman yllätyksiä, kerättävät kyvyt eivät vakuuta, bonussysteemi on yksinkertainen ja pelin tempo liian hidas. Salaiset huoneetkin ovat pettymyksiä.

Kolikkopeli TumblePop on idealtaan lähes identtinen. Siinä eliminoitava vihollinen kuitenkin poukkoilee ruudulla ja aiheuttaa samalla miellyttävän ketjureaktion muiden tielle osuneiden tallustelijoiden muuttuessa namusateeksi. SMB:ssa ruudulla löntystelevien Avaimenhaltijan kätyreiden kurittaminen yksi kerrallaan käy työstä.

Kaksinpelinä SMB piristyy. Ruudut saa suihkittua sujuvammin läpi ja kaverin kanssa huutaminen ja melskaaminen tuo vanhat hyvät ajat mieleen. Jo pelin bubblebobblemainen taustajolkutus hymyilyttää.

Hyvän, yksinkertaisen, ja hauskan pelin tekeminen on vaikeaa. Apachen yritys on kelpo, muttei onnistunut. Hyvän kolikkopelin löysä kopionti ei riitä.

JTurunen

Toteutus

Apache on tehnyt tyydyttävää työtä, toisaalta eihän Bubble Bobble -kloonin ohjelmoimisen pitäisi olla teknisesti huisin vaikeaa. Siistimpi lopputulos olisi voinut olla.

Kynnys

Helppo ja nopeasti omaksuttava perusidea, pelattavuus sujuvaa, viisi elämää ja seitsemän jatkoyritystä takaavat pehmeän laskun.

Yhteenveto

Yksinpelinä pelottavan tylsä, kaksinpeliksi suositeltava. Vihollisten eliminointi yksi kerrallaan rasittavaa. Perheen pienimmille ja huppapuppafanaatikoille.

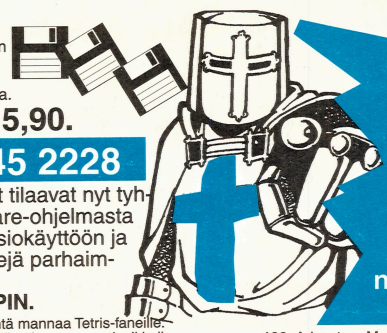
Tasohyppely

75

AMIGA- JA PC-OHJELMIA
PIKKURAHALLA.

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

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.

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. Grafiikkadisketti, 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. Tecknoslide by Zen. Näyttävä scifi-slideshow.
127. State of Art Demo (Spaceballs). Demokisan voittaja. 1 Mb.
128.–129. Sample Collection 1–2. Nasevia 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.
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.
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
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 Boblelle.
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 päältäkuvattu 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.
194. Overdrive 2 prev. Puhdista Antigrav-tankilla lähitienoot.
195. Team 17-Overdrive kilpa-ajo prev. Parhaita autopelejä.
196. Slots on uusi suomalainen yksikätinen rosvo.
197. Arcade Pool (prev.) Huippuluokan biljardi by team 17.
198. Theatre of Death (prev.) Cannonfodderimainen taistelupeli.
199. Son of Emire (prev.) Hyvä keskiajan seikkailu.
200. Wiz'n'liz:n (prev.) tietäjät haastavat Sonicit ja Mariot.
201. Ishar 2 (prev.) Laadukas haastaja Dungeonmasterille.
202. Senseless Violence (prev.) Räväkkä ammuntakaksintaistelu.
203. Bob's Bad Day:ssä (prev.) pallo läpi vaikka kääntelen vetovoiman.
204. The Ancient Art of War in the Skies (prev.)Hyvä 1. MS lentosimu
205. Robouldix (prev.) Hyvä haastaja Boulder Dashille.
206. Wonderdog (prev.) olisi pelin nimi jos Sonic siili olisi koira.
207. Burning Rubber (prev.) Rallipeli, jossa valitset reitin.
208. Crash Dummies (prev.) Taistele ura auki monitorien maailmassa.
209. Dithell in Space (prev.) Loiki vieraiden luonnonlakien alla.
210. Toada Frogger 94 on paras näkemämme Frogger-klooni.

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, Pasianssi, 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 kortistointiohjelma, 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 luetteloointiohjelma.
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. Corncob 3-D. Hieno lentosimu, vaatii kovalevyn.
73. Galactix. Hallipelimäisen hyvä avaruustaistelu, vaatii koval.
74. Talvisota. Suomalaisen strategiapelaajan pakkohankinta.
75. Keen 4. Ehkä PC:n paras PD-seikkailupeli.
76. Pelikokoelma 1: Archon, Azone, Missile, Stressi, Tapper.
77. Kilo. Avaruusammuntapeli räjähtävin tehostein.
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.
87. Softspeak. Puhesyntetisaattori PC:n "peruspiipperille".
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 vavisuttava jatko.
194. World Rescue 1. Tyttö tai poika seikkailee. Hyvä lastenpeli.
196. Fintris (VGA). Kovatasoinen suomalaishaastaja Tetriskelle.
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 taisteluobotillasi Cyborgit.
204. The Orion. Raketit selkään ja arvoitus ratkaisuun.
205. Jill of the Jungle. Tarzanin tytär taistelee. + ääniedditori.
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 vihollisKaupungit.
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 sääst. 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 lipunvaltauspeli. 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 levelliilistä 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 saat Civilizationiin ihmisvastustajat.
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 valloituspelissä 1–7 ihmis/tietokonevastustajaa.
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

AVE ILLUSION SAMPLES PACK

Amigalle

Copyright Avesoft

vain **95,-**

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.

Hyvin kiinnipysyviä 3,5"
DISKETTITARROJA
joko traktorivetoisina blancotarroina (printteriinkin) tai viivallisina irtokappaleina
100 kpl vain **29,-**

Tyylikäs RITARI-HIIRIMATTO **39,-**
- ei kerää pölyä
- suojaa pöydän pintaa
- ei raavi rannetta

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

Amigalle ohjelmineen vain 399,-

Helppokäyttöinen, nopea (n.60 kHz!!) digitointiohjelma muuttaa Amigasi näppäimistön pianoksettimistoksi, 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 konekielikoodaajalle. 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. Diagrammi- ja Detail-sivut sekä tilaa jopa 230 joukkueelle. Uusi versio 2.14.
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 **195,-**
___ kpl "Mainoksin markkinavoittoihin" -menestysyrityksen perustajan sekä kehittäjän tietopakettia, n. 250 sivua. Kova kansio. Ennen 395,- **NYT LOPPUERÄ VAIN 95,-**
___ kpl Ave-stereokuulokevahvistin kuulokkeineen Amigalle **vain 195,-**
___ kpl Avehitit PD-luettelodisketti Amigalle **à 9,90** sis. mm. suomenkielisen Fish-esittelyn 1–400

Nimi

Osoite

Alle 18-vuotiaalta holhoojan allekirjoitus

Pelit elokuu/94

AVESOFT MAKSAA POSTIMAKSUN



Avesoft
PL 219, 33101 TAMPERE

VASTAUSLÄHETYS SOPIMUS 33820/7

33003 TAMPERE

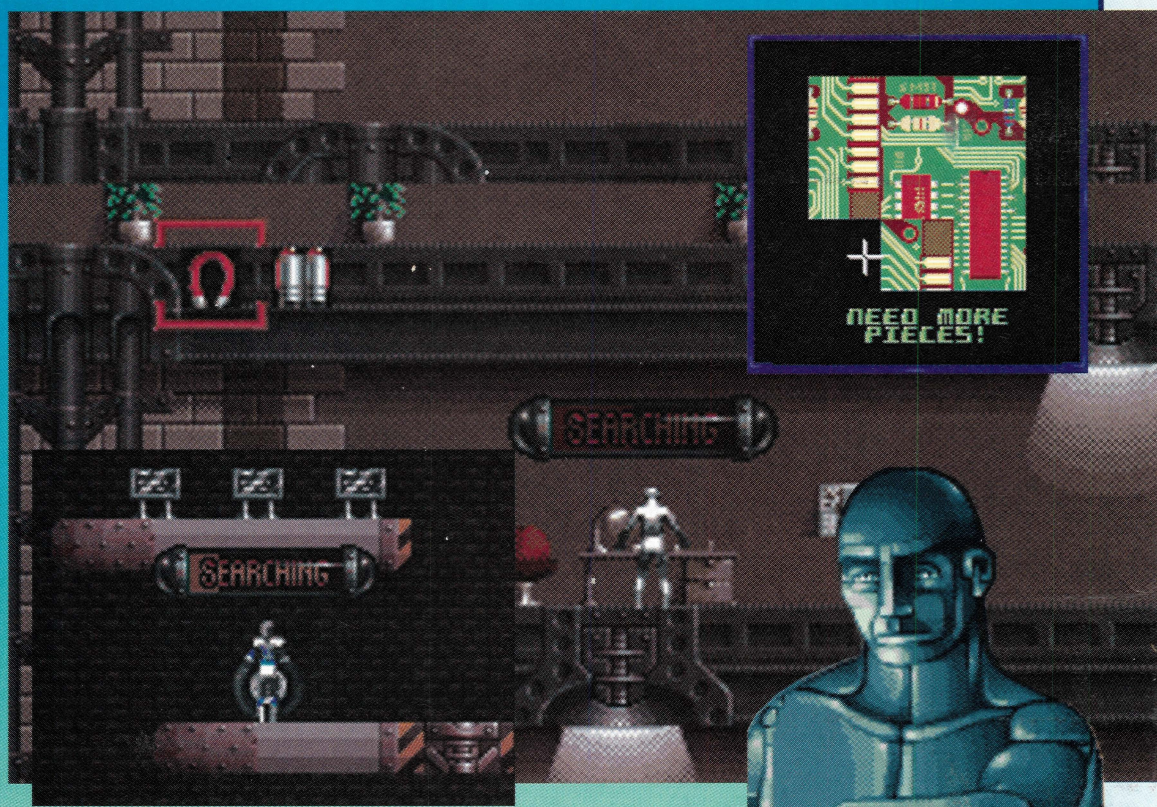
Postikulut normaalisti 39,- paitsi, jos tilaat yli 10 ohjelmaa, jolloin ne ovat vain 10,-. Tilauksen minimisuositus on 50,-. Ainoastaan postimyyntiä. Voit tilata myös tämän kupongin kopiolla tai vapaamuotoisesti.

Kuka pani tervaa mun Amigaani?

Impossible Mission 2025

MicroProse

A500, A600 1 Mt, A1200, A4000 2 Mt
Ohjaus: J, N
Muuta: Installoitavissa kiintolevylle
Testattu: A500



Vanhojen klassikoiden uudelleenvirittely on muotia. Idea on hyvä, uudet pelikoneet pystyvät parempaan kuin entiset, eivätkä kaikki välttämättä ole alkuperäistä nähneet. Impossible Missionin kimppuun käy aina mielellään.

"Stay awhile, stay forever!" Kukapa vanha kuusnelostelija ei vaivu nostalgiaan muistellessaan Impossible Missionia, jonka puhesynteesi ja notkeasti animoitu akrobaattiagentti oli aikoinaan varsin ennennäkemätön kokemus.

Iki-inha Elvin Atombender on rakentanut salaisen tunkeilijat nopeasti kypsyttävän robotein kansoitetun tornin. Sinun tehtäväsi on tietysti kavuta sen huipulle. Pelihahmo valitaan kolmesta kyberakrobaatista Tashasta, RAM 2:sta ja Felix Flysta. Vaikka niiden erikoisominaisuuksia on ohjevihkosessa kuvailtu usean lauseen verran, ne tottelevat ilotikkua käytännössä samalla tavalla.

Tornin huoneet ovat paisuneet usean kuvaruudun kokoiseksi. Vanhaan tuttuun tapaan pelaaja väistelee tasoilla lyllertäviä robotteja juosten ja taidokkaasti hyppien. Hissillä pääsee ylemmille tasoille. Siellä täällä lojuvat esineet tutkitaan työntämällä tikku ylös, löytyvät piirilevynpalat ja lisäkyvyt haalitaan mukaan. Kyvyistä hilpein ja hyödyllisin on jetpack, jonka avulla voi huiskia ympäri huonetta. Tietokonepäätteillä voi käydä pelaamassa kahta avutonta alapeliä, tutkailla huoneen arkkitehtuuria ja laittaa keräämiään kykyjä käyttöjärjestykseen.

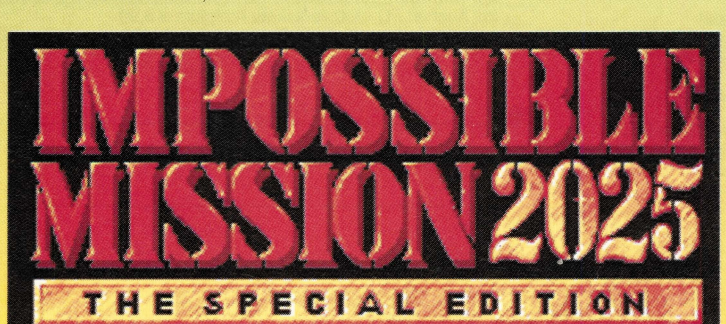
Edeltäjässä pelaaja saattoi valita etenemisreitin ja käydä tutkailemassa useaa huonetta, mutta nyt ongelmat ratkaistaan huone kerrallaan. Exit-hissi seuravaan tasoon avautuu ratkaisemalla piirilevynpalasilla todella tympeä puzzle. Onneksi kerättävistä kyvyistä löytyy automaattisen ratkaisun antava auto-solve.

MicroProsen ohjelmoijat ovat olleet laiskoja. Peli on tahmainen, aivan kuin joku olisi kaatanut litran tervaa Amigani sisuksiin. Grafiikka on rujoa ja vieritys takeltelee. Salasanoja lukuunottamatta uudet ideat ja oivallukset ovat kaikki huonoja. Huoneet ovat aivan liian laajoja suhteessa sisältöön ja alkuperäinen tiivis tunnelma on hienosti latistettu. Pelitestaajat ovat olleet käsittämättömän kärsivällisiä, sillä loputtomat löntystelyt huonetta edestakaisin, hitaat hissikyydit, pitkät levykeaseman murinat saavat tavallisen kuolevaisen hermoromahduksen partaalle.

Epyxin originaali Impossible Mission tulee onneksi mukana kylkiäisenä. Heti ensimmäisestä yrityksestä lähtien se tarraa otteeseensa C64-grafiikasta huolimatta sata kertaa tiukemmin kuin uusi versio. Mutta valitettavasti se lakkaa toimimasta muutaman pelikerran jälkeen.

MicroProsen Impossible Mission 2025 ei tee ketään onnelliseksi. Kutsu kaverit kylään, revi kaapinkätköistä esiin C64 ja vietä ihan oikea nostalgiatrippi niiden vanhojen hyvien klassikkojen kanssa.

JTurunen



Toteutus

Ehkäpä Impossible Mission 2025:sta viitsisi jopa pelata, jos se olisi kunnolla ohjelmoitu. Tahmaileva kokonaisuus. Latausajat hirveät levykkeiltä pelatessa.

Kynnys

Kolme eri vaikeustasoa. Etenemisen esteenä oleva piirilevypuzzle simppeli, mutta rasittava. Yöks. Salasanat. Brittipelintestaajan taivas.

Yhteenveto

Mukana tuleva alkuperäinen Impossible Mission saattaa 2025-version naurettavaan asemaan: originaali on moninverroin parempi! Turha julkaisu.

Puzzle & tasohyppely

55

Amiga-Update

World Cup USA 94

Jalkapallopeli. World Cup USA 94 on Amigalla ponneton viritelmä. Levykkeiltä pelattaessa latausajat ovat kamalat, ja pelin toimimaan lähtö satunnaista. Onneksi peli on asennettavissa kiintolevylle, mikä nopeuttanee etenemistä.

Pelialue on pystysuunnassa huomattavasti kapeampi kuin PC-versiossa, mikä haittaa pelattavuutta. Vieritys on väkinäistä joskin suht sujuvaa. Maalien tekeminen on helpompaa kuin PC-versiossa.

Amiga on erinomaisilla futispeleillä kyllästetty. WC94 ei tarjoa mitään uutta ja mullistavaa, mikä tekisi sen hankkimisen mielekkääksi. Pelin voi toki muokata mieleisekseen, mutta mitä järkeä on pelata WC94:ta Sensible Soccerin "säädöillä" kun Sensible Soccer on olemassa?

Amigan World Cup USA 94 on lyhyesti määriteltynä keskinkertainen jalkapallopeli, jossa voit itse määrittää pallon hanakkuuden liimautua koipeesi.

JTurunen

U.S. Gold
A500(+), A600, A1000, A1200, A1500, A2000
1Mt + kaikki muut mahdolliset koneet
Testattu: A500
PC-arvostelu sivulla 25.

68

CD32-Update

Gunship 2000

Simulaattori. Gunship 2000 on edelleen helikopterisimujen ykkösjen. Uudesta CD-versiossa on vain minimaalisesti eroa Amiga-versioon verrattuna. Grafiikkaa ei ole paranneltu lainkaan, mutta väliäkö tuolla: grafiikka täyttää tehtävänsä erinomaisesti. Mukaan on lykätty hieno renderoitu 3D-intro, jossa Apachet tuhoavat koptereita ja tankkeja laaksossa, ja pelin aikana voi soitella CD-musiikkia.

CD:ltä löytyy myös intro Pirates Goldista, sekä "piilotettuna" lisäkivana Pirates Gold CD-soundtrack.

Pelipakkauksen sisältö on CD-peleille tyypillisesti ankea, sillä mukana ei tule mitään irtokarttoja tai paksuja manuaaleja, vaan ainoastaan yksi CD ja ohut, kitsaasti kuvitettu vihkonen. Peli on onneksi niin hyvä, ettei mitään lisäromppeita kaipaa. Se on nopea, pelattava ja riittävän monimutkainen pitääkseen koukussa pitkään.

Pelattavuus on siedettävä pelkällä peukalonpyörittimellä, mutta kun liittää näppiksen CD32:een, nopeutuu pelaaminen huimasti. Ilman näppäimistöä turhan monet toiminnot, kuten kuvakulmien valinta, autopilotti ja ajankiihdytys, löytyvät valikkojen takaa. Ohjaimen päällä olevia kahta "pikakelaus"-nappia ei hyödynnetä lennon aikana mitenkään. Wing Commander on erinomainen esimerkki siitä, miten CD32-ohjaimen napeista revitään irti maksimaalinen hyöty, Gunship 2000 taas päinvastaisesta.

Pelaamiseen voi käyttää myös digitaalista tai analogista joystickiä, jolloin pelattavuus on tarkalleen sama kuin PC-ja Amiga-versioissa.

Kimmo Veijalainen

81 näppäimistöllä ja joystickillä pelattuna: **90**

PELIT HUIPPU

PC-Update

Cool Spot ja Soccer Kid

Tasohyppelyt. PC ei ole koskaan ollut tasohyppelyjen riemumaa ja originaalit tasohyppelyt sille ovat edelleen harvinaisia. Virginin Cool Spot on alun perin konsolipeli ja Soccer Kid puolestaan ilmestyi ensin Amigalle. Molempien Amiga-versiot on arvosteltu aiemmin Pelit-lehdessä.

Soccer Kid on peleistä persoonallisempi mutta myös tylsempi. Siinä tavallinen pallonpomputtajapoika lähtee etsimään varastetun MM-kisapokaalin sirpaleita ympäri maailmaa. Viimeinen taisto käydään tietysti Yhdysvalloissa, jossa pokaalia kovasti kaivataan. Ajankohtainen peli ei enää ole, mutta lieneekö sillä väliä. Poikkeuksellisesti viholliset eliminoidaan potkimalla pallolla niitä kohti. Hauska idea, valitettavasti vain itse peli on kovin suoraviivainen ja raskas edettävä.

Cool Spot on tietysti SevenUp-mainos, eli pelin sankari on se punainen piste pullon kyljestä. Hahmo on saatu yllättävän eläväksi kiitos ansiokkaan animaation. Päämääränä on muiden mystisesti vangittujen pisteiden vapauttaminen kustakin kentästä löytyvistä häkeistä. Pelattavuus on soljuvaa ja tasot yllätyksellisiä, vaikkakin pelin loppupuolella samat vaiheet ja ideat toistuvat.

Molemmat pelit vaativat melkoisen konekokoonpanon toimiakseen sujuvasti. Soccer Kidin parallaksitaustat ovat kadonneet, mutta hyvitykseksi vieritys on kerrassaan silmiähivelevää. Cool Spotissa on mukana kaikki mahdollinen taustakrääsä aiemmista versioista. Tästä huolimatta grafiikka soljuu sujuvasti. Väripaletti on molemmissa peleissä kohdallaan. Äänet ovat jostain syystä niin Soccer Kidissä kuin Cool Spotissa riisutut. Tästä kärsii ennen kaikkea viime mainittu, jonka alkuperäinen musiikki oli erinomaista.

JTurunen

Cool Spot

Virgin
Minimi: 386/25 MHz, VGA
Äänituki: AdLib, Sound Blaster
Ohjaus: J, N
Testattu: 486/50, SB Pro, Gravis Pad

85

Soccer Kid

Krisalis
Minimi: 386/25 MHz, VGA, 500 kt + 2 Mt extended RAM (suositus 486/33)
Äänituki: Sound Blaster (Pro)
Ohjaus: J, N
Testattu: 486/50, SB Pro, Gravis Pad

70

CD-ROM-Update

Starlord

Avaruusstrategia. Toimituksessa oli pakko vetää pitkää tikkua siitä, kuka joutuisi katsastamaan Starlordin CD-version. En voi kuin ihmetellä, miten MicroProsen kaltainen kokenut pelitalo on onnistunut tunkemaan näppinsä tällaiseen ... tekeleeseen. Mistä ihmeestä pelin viisihenkiselle "laadunvarmistusryhmälle" on oikein maksettu palkkaa!?!

Starlordista saa sen vaikutelman, että eri tahoilla on tehty joukko sinänsä näyttäviä rutiineja, jotka on sitten vain paiskattu yhteen. Esimerkiksi avaruustaistelut näyttävät todella kauniilta, mutta aluksen ohjaaminen on käytännössä mahdotonta. Vastaavasti pelin strateginen puoli näyttää mielenkiintoiselta, kunnes tietokoneen ohjastamat lordit paljastuvat täydellisiksi tahna-aivoiksi, jotka käyvät soutuvenheellä laivastoa vastaan. Kun pelaaja hoksaa vallata muutaman perustuotannosta vastaavan planeetan, tietokoneella ei ole mitään eväitä pysäyttää häntä. Semminkin kun muut loordit potevat silkkaa tyhmyyttään kroonista polttoaine- ja sota-aluspulaa.

Peli on yhtä aurinkokunnasta toiselle lentämistä ja aurinkokunnan hallitsijan säälittävän laivaston murskaamista. Vain pelaajan ylivoimaisuus kasvaa pelin edetessä.

Jyrki J.J. Kasvi

MicroProse
Minimi: 386, 2 Mt RAM
Näyttö: VGA, MCGA
Äänituki: AdLib, Sound Blaster, Roland
Ohjaus: N, H, J
Testattu: 486, SVGA, GUS

0

CD-ROM-Update

Privateer

Avaruustaistelu. Privateer on romputettu ihan asiallisesti: levyllä on sekä peruspeli että Righteous Fire, ja kaikki pelin vuorosanat on puhuttu. Pelaaminen sujuu rompulta, joskin puheet avaruudessa aiheuttavat nytkähdyksen pelissä.

Henkilökohtaisesti olen sitä mieltä, että Privateer on tylsä peli, mutta maailma on täynnä siitä pitäviäkin, joten pisteitä en jaa. Hyvä CD-versio, huono peli.

Nnirvi

Origin/EOA
PC CD-ROM
Minimi: 386DX/33, 4 Mt RAM, VGA
Äänituki: AdLib, Sound Blaster, (Pro, 16), PAS, Thunderboard, WaveBlaster, General Midi
Ohjaus: J, H, N
Kiintolevy: 1,2 Mt
Testattu: 486/50, 8 Mt, SB-16+GM, CD-ROM 300 kt/s

Miksi naiset aina rakastuvat RENTTUIHIN?

Otsikko on vähän samanlainen kysymys kuin "Miksi tytöt eivät pelaa?". Kyllä naiset innostuvat myös (valitettavasti) siisteistä, sliipatuista, asiallisista hyvin käyttäytyvistä miehistä. Ehkäpä renttuihin rakastuneista puhutaan enemmän. Ja kyllä tytöt ja naiset taatusti pelaavat. Jospa he eivät kuitenkaan lue pelilehtiä?

Nintendo väitti pari vuotta sitten, että 36 prosenttia Nintendo-pelaajista on tyttöjä. Vuonna 1993 julkaistun tutkimuksen (Funk JB. Reevaluating the Impact of Video Games. Clinical Pediatrics 1993; 2:86-90) mukaan 66 prosenttia tytöistä pelasi joka viikko videopelejä kotona, 20 prosenttia kävi kolikkopeliluolissa. Pojilla vastaavat luvut olivat 90 prosenttia ja 50 prosenttia. Tytöt siis pelaavat, vaikkakin huomattavasti vähemmän kuin pojat.

★ ★ ★

Marsha Kidder, Etelä-Kalifornian yliopiston professori ja elokuvakritiikin opettaja on kirjassaan Playing With Power (ISBN: 0-520-07570-6) käsitellyt samaa aihetta. Hänen mukaansa pelien sisältö ei vetoa tyttöihin. Esimerkkinä hän tuo monesta pelistä tutun skenaarion, jossa päähenkilö on sukupuoleltaan mies/poika. Alun perin heikolla rupupyssyllä varustautuneena hän lähtee taipaleelle kohti pahuuden pesäkettä. Matkan varrella pyssyt isonevat, kyvyt paranevat ja lopulta käydään mahtava taistelu ison loppumörön kanssa.

Tämä tarina on erittäin tuttu niin toimintapeleistä kuin rooliseikkailuista. Kidderin mukaan se vetoaa parhaiten aikuistumisen kynnyksellä oleviin poikiin, jotka näin saavat turvallisissa oloissa taistella suuria "aikuisia" mörköjä vastaan *). Ei riitä, että pelin alussa saa valita tyttöhahmon pelattavakseen, myös pelien sisällön olisi Kidderin mielestä muututtava.

Kidder on huolissaan myös siitä, että pelaamista karsastavat tytöt jäävät pojista jälkeen visuaalis-avaruudellisessa hahmottamisessa. Pelien pelaaminen tutkitusti kohentaa sitä. Ensimmäinen pelikone on myös useimmille askel tietokoneiden maailmaan, joten tytöt jäävät helposti yhä tietokoneistuvammassa maailmassa poikien jalkoihin. Kidder päättää Patricia Greenfieldiä, toista peleihin perehtynyttä tutkijaa lainaten: "Tarvitaan pikaisesti videopelejä, jotka ovat yhteydessä tyypilliseen tyttöjen fantasiamaailmaan, jotta tytöt saadaan tosissaan innostumaan pelaamisesta!"

SEINÄKIRJOITUS

★ ★ ★

Edellistä Pelit-lehteä selatessa voi miettiä, kiinnostavatko "tyypillistä tyttöä" sotalentosimulaatiot, merisotataistelut ja sukellusveneillä kaahailu? Onko tyttöjen fantasiamaailma torpedoilla ja risteilyohjuksilla kyllästetty? Yli puolet peliarvostelusivuista on omistettu näille peleille. Tämä tuskin selittää tyttöjen nuivaa suhdetta peleihin kokonaisuudessaan, mutta on varmasti yksi selitys Pelit-lehden lukijoiden sukupuolijakaumaan.

Mistä peleistä tytöt sitten innostuvat? Tuntemieni tyttöjen/naisten suosikkepelejä ovat olleet ainakin seuraavat: Arkanoid, Tetris (ja ne sadat kloonit), Lemmings, SimCity, Hybris (Amiga-shoot'em up, ei isoja loppuhirviöitä), Sidewinder (Amiga-shoot'em up, ei loppuhirviöitä), Populous 2, Super-Pang (SNES, paniikkimoodi), Monkey Island, Future Wars, DOTT (hiiriohjatut seikkailut siis).

Tästä pienestä otoksesta ei voi tehdä merkittäviä johtopäätöksiä. Kaikki listan pelit ovat joka tapauksessa ilmiselviä klassikkoja. Yllättäen joukkoon ei ole livahtanut yhtään söpötasohyppelyä, vaikka Rainbow Islands aikoinaan hetken kiinnosti tyttökaveriani. Vaikeat loppumöröt lannistivat innostuksen lyhyeen. Vasta helppohirviöinen Megadrive-versio sai hänet tarttumaan uudelleen tikkuun.

Millaiset pelit sitten vetoaisivat tyttöjen fantasiamaailmaan? Barbie-tasohyppelyt, synnytys- ja kotisimulaatiot, laihdutuspuzzlet, ihmissuhdeseikkailut?

★ ★ ★

Vaikka Pelit-lehteä lukevat tytöt lienevätkin boottilevykevelhottaria, installointiguruttaria, on varmaa että valtaosa maailman ihmisistä sukupuoleen katsomatta ei ole config.syssien ja autoexec.battien saloista perillä. Tytöillä kynnys tietokoneen sielunelämään tutustumiseen on ilmeisesti vielä korkeammalla kuin pojilla. PC-viidakko on sotkuinen suma pelkästään pelaamaan halajaville. Ja juuri PC-kone on se, joka nykyään valtaosassa kodeista on.

Tulevaisuus voi olla valoisampi, uusien Windows-versioiden ja Chicagojen pitäisi oleman käyttäjäystävällisempiä. Suurin osa peleistä pyörii kuitenkin DOS-käyttöjärjestelmän kautta, joten ihan lähitulevaisuudessa ei boottilevykkeistä päästä eroon.

Pelkästään pelikäyttöön tarkoitetut koneet eli Segat, Nintendot, 3DO, Sonyn tuleva Playstation, CD-I ja CD32 ovat helppokäyttöisiä: palikka tai CD sisään ja pelaamaan. Ei tunteja kestäviä installointikurimuksia, ei muistinloppumisilmoituksia, ei patch-tiedostojen asentamisia. Ja jos pelkkään pelaamiseen tarkoitettu kone ahdistaa, täytyy muistaa Amigat ja Macintoshit. Niissä pelien lataus ja mahdollinen kiintolevylle asetus on helppoa, ja pelit myös (yleensä) toimivat ilman ongelmia. Tekniikka ei voi eikä saa nousta tyttöjen pelaamisen esteeksi.

★ ★ ★

Tutkimusten ja käytettävissä olevan tiedon perusteella tytöt kyllä pelaavat, mutta eivät yhtä ahnaasti kuin pojat. Pelien sisällön monipuolistuminen saa yhä useammat – niin tytöt kuin pojatkin – innostumaan pelaamisesta. Ehkäpä Tuijan täytyykin tulevassa pääkirjoituksessa kysyä: Miksi tytöt eivät lue Pelit-lehteä?

JTurunen

PS. Pelit-lehden lukijoiden siskot ja tyttökaverit: lähettäkääpä suosikkipelilistoja Pelit-lehteen. Olisi mielenkiintoista nähdä mitkä pelit ponnahtavat esille. Entä millainen olisi unelmapelisi? –jt

***) Kidder ym. tutkijat puhuvat pelien oidipalisaatiosta. Oedipus oli se antiikin Kreikan mytologian hemmo, joka rakastui äitiinsä ja tappoi isänsä. Modernin analyyttisen psykiatrian keskeisiin käsitteisiin kuuluu ns. oidipus-kompleksi. Poika joutuu taistelemaan isänsä (loppuhirviön) kanssa edetessään kohti aikuisuutta. –jt**



SCOTIAN METKUT









●● Noita Scotia on löytänyt Urbanin kaivoksista tärkeän Nether Mask -sormuksen. Noidan hallussa sormus uhkaa koko maailmaa ja se on tietysti haettava takaisin. Kuningas Richard päättää ryhtyä toimiin, mutta Scotia on nopeampi: hän myrkyttää kunkkuparan. Koko maailman pelastuminen on jälleen kerran pelaajaraukasta kiinni.

Westwoodin Lands of Lore on jännittävä ja juohevasti kulkeva peli, jonka kanssa tuntuu kamppailevan yksi jos toinenkin lukija. Nyt saamme valaistusta asiaan ja pelastuksen maailmaan kaksiosaisen ratkaisumme muodossa.

Ken on heistä kaunein

Kaikki neljä hahmoa pystyvät kehittämään kaikkia ominaisuuksiaan, joten on itse asiassa sama kenet valitsee. Alkupisteet kuitenkin vaihtelevat Kieranin, Ak'shelin, Michaelin ja Conradin kesken. Joku on parempi magiassa, joku taas taistelussa.

Happoa sylkeviä hirviöitä vastaan kannattaa taistella ilman varusteita, sillä happo syövyttää haarniskat. Jos hahmo myrkytyy, anna hänen terveytensä pudota nollaan ja paranna hänet vasta sitten. Huomaa bugi, eli III:n ja IV:n tason parannusloitsu ei tehoa kuolleisiin, I:n ja II:n tason kyllä.

Kaikki aseet eivät vaikuta kaikkiin hirviöihin. Kokeilemalla löytyy tehokkain.

Kuninkaan linnasta ryteikköön

Gladstone Keepissä käy kuninkaan luona kuuntelemassa ohjeet. Geronin toimistosta saat Kuninkaan suosituskirjeen ja kirjastosta Maagisen Kartan. Victorin asekaupasta voit ostaa haluamasi aseen ja rohtokaupasta parantavia yrttejä.

Selvittele Northlandsin metsä, josta löytyy hauskoja hirviöitä ja paljon käyttökelpoista kamaa. Metsässä on myös Thugsien piilopaikka, eli luola, jonka vartijat kannattaa tappaa ennen sisään menemistä. Ne tulevat joka tapauksessa kimppuun ennemmin tai myöhemmin.

Luolassa seinä aukeaa varsin näkyvällä vivulla. Luolasta löytyy muun muassa rahaa ja tarpeellinen öljylamppu. Salalokerosta saa avaimen.

Salaseinän saa auki ottamalla kiven pois jälkimmäisen laatan päältä ja laittamalla kaksi kiveä ensimmäisen laatan päälle. Salaseinän takaa saa toisen salaseinän auki laittamalla jälleen kiven laatan päälle ja painamalla nappeja sitä mukaa kun ne ilmestyvät.

Arkun saa auki avaimella, joka oli salaluukussa. Ota kamat ja häivy luolasta.

Etelän metsiin

Ennen kuin lähdet kannattaa ehkä käydä ostamassa Victorilta uusi ase myymällä esimerkiksi löytämiäsi tikareita. Pidä kuitenkin parhaat aseet joka lajista.

Mene Marinaan ja anna kuninkaan suosituskirje, jotta pääset matkaan kohti Southlandsin metsää.

Mene suoraan Grey Eagle Inniin. Takahuoneessa on vieras, jolta saat kompassin. Puhu sitten vaaleahiuksiselle miehelle baarissa. Mies on Timothy, ja hän lähtee mukaasi. Varusta hänet inventoristasi. Lähde kohti Roland's Manoria.

Ota takasta palanut viesti ja lue se. Nappi avaa salaluukun, josta löytyy öljypulloja ja aloeta. Taistele tiesi läpi örkkien.

Avaa seinä, jonka takaa löytyy Sir Roland. Avaa hänen arkkunsa avaimella ja ota kolikot ja sapeli. Palaa metsään ja mene Marinan kautta takaisin Northlandsiin ja Gladstone Keepiin.

Kamalia tapahtuu

Riisu Timothy, jottei hän veisi mennessään kaikkia kamoja. Mene Valtaistuinsaliin ja näet kuinka Scotia on päässyt yllättämään Richardin ja Dawnin. Dawn taikoo kuningas Richardin suojaksi maagisen kentän.

Dawn antaa sinulle loitsukirjan ja Baccata tulee Timothyn tilalle mukaasi. Anna Baccatalle varusteita inventoristasi ja suunnista kohti Draraclen luolaa, jonne Baccata neuvoo tien. Jos haluat myydä kamaasi käy Victorin asekaupassa. Poistu kuninkaanlinnasta ja mene Draraclen luoliin.

Draraclen luola

Kultainen vipu avaa seinän ja kolme nappia sulkevat kuopat, jotta pääset niiden toiselle puolelle. Osan tulta tms. sylkevistä seinäkoristeista saa suljettua laittamalla kiven ne laukaisevan lattialaatan päälle. Huomaa, että yksi seinä on sortumaisillaan.

Kun olet selvittänyt tason hirviöt pudottaudu kuopista alas.

Läheltä putoamispaikkaasi löydät lekan. Avaa seinä salanapilla ja mene alas. Yhdestä "munasta" löydät Loran, joka tu-

lee mukaasi ja jonka tietysti varustat. Pois tasolta pääset painamalla salanappia itäseinällä. Kiipeä portaat takaisin ykköstasolle.

Mene sortumaisillaan olevalle seinälle ja hakkaa se rikki lekalla. Riko myös toinen samanlainen seinä. Tappamaltasi rotalta saat smaragdisilmän. Umpikujassa vääntele vipua, jotta seinä aukeaa. Hyppää ilmestyvään kuoppaan.

Mene arkulle ja avaa se tiirikalla (aina kannattaa ensin kokeilla tiirikkaa). Arkusta löytyy safiirisilmä. Avaa ovi painamalla sen vasemmalla puolella olevaa nappia. Laita smaragdisilmä itäisen lohikäärmeen silmäkuoppaan ja safiirisilmä läntisen.

Tästä kohtaa voit valita tiesi. Riittää, kun käyt läpi joko Smaragdi- tai Safiiritien.

Eri tiet

Safiiritie alkaa, kun menet pohjoiseen. Matkalta löydät pari arkkua, jotka molemmat aukeavat tiirikalla. Arkuista löytyy kaikkea kivaa, esimerkiksi Freeze-loitsu ja hopeinen kulho.

Tasolla on myös tulipalloansa, joka laukeaa nappia painamalla. Kuopan saa suljettua ampumalla nuolen tai heittämällä jotain sen takana olevaan nappiin. Syvennyksestä saat kuluneen avaimen. Mene portaita alas tasolle 3.

Lukko aukeaa juuri löytämälläsi kuluneella avaimella. Salaisessa syvennyksessä on toinen Freeze-loitsu, mutta se on tarpeeton, jos otit edellisen. Mene kuopan takana olevalle arkulle, kuoppa on pelkkää harhaa. Ota vähän matkan päästä pohjoisesta rauta-avain ja avaa seinä napilla. Mene salaseinän läpi ja ota kirves, palaa seinän läpi ja ota sapeli pohjoisesta.

Smaragdireitti lähtee itäänpäin. Mene syvennykselle salaseinän läpi ja sitten kuopalle. Heitä tai ammu jotain kuopan ylitse napille ja se sulkeutuu. Nyt voit ottaa kolikot ja tikarin läheltä portaita.

Mene syvennykselle, jonka vieressä on nappi. Viestissä lukee "Tikari sisään... Tikari ulos". Pane tikari syvennykseen ja paina nappia. Vääntele kultaisia sarvia ja paina nappia. Avaa lukko tiirikalla ja paina nappia. Pane toinen tikari syvennykseen, paina nappia ja seinä aukeaa. Riko arkku lekalla, jollet muuten saa sitä auki. Löydät kypärin, Freeze-loitsun ja jalokivitikarin. Mene portaita alas tasolle 3 ja harhaa olevan kuopan yli arkulle.

Hae tasolta punainen avain, joka aukaisee punaisen lukon. Pääset portaita pitkin tasolle 4.

Lora lähtee

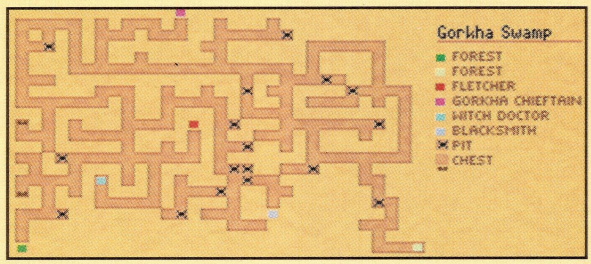
Avaa arkku tiirikalla. Estä tulipalloansojen laukeaminen painamalla painot lattialaattojen päälle. Kerää kamat, umpikujan seinä aukeaa tiilestä. Käytä arkusta löytämäästi Bezel-sormusta. Mene tasolle 3.

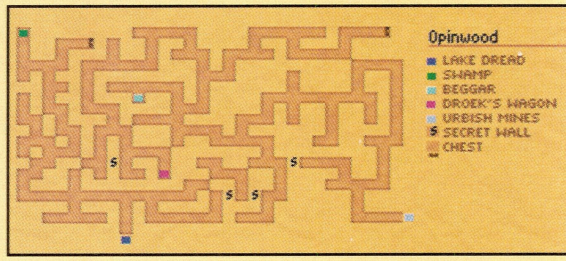
Riisu Lora kamoista, hän vie ne muuten mukanaan. Mene luolaan ja tapaat Draraclen. Aseta hänen alttarilleen joko jalokivitikari tai hopeakuppi, joka tyynnyttää hänet. Draracle antaa arvoituskäärön, joka listaa kuningas Richardin parantavan eliksiirin ainesosat. Hän kertoo myös, että eliksiiri on sekoitettava tornissa. Lora jää Draraclen luokse.

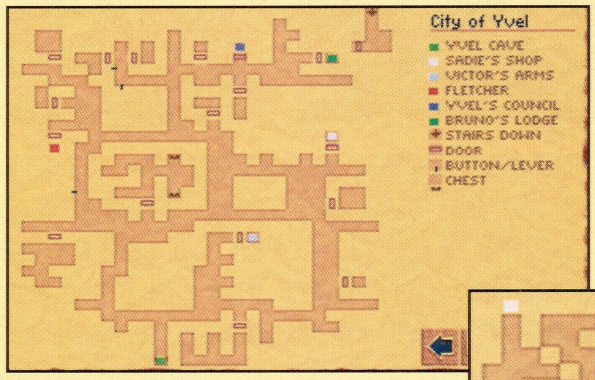
Kun lähdet luolasta päädyt tason 2 ja 1 kautta ulos Northlandsin metsään.

Gladstone on tuhoutunut

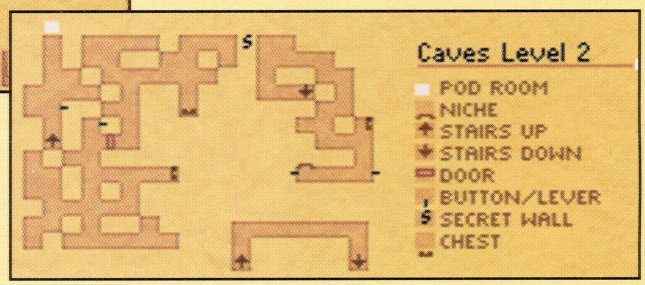
Matkalla kohti Gladstone Keepia tapaat kuolemaisillaan olevan Timothyn, joka kertoo, että Gladstone on tuhoutunut. Mitään ei ole tehtävissä, Marinakin on mennyttä. Mene Lake Dreadille ja puskissa piilotteleva Victor hoitaa sinulle veneen, jolla pääset Opinwoodiin.

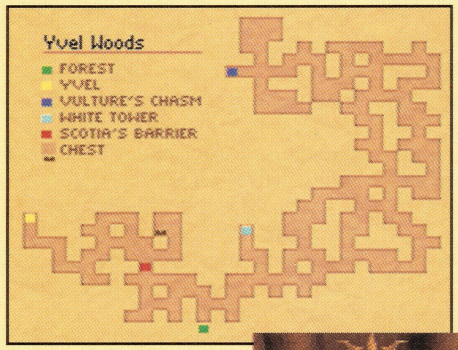




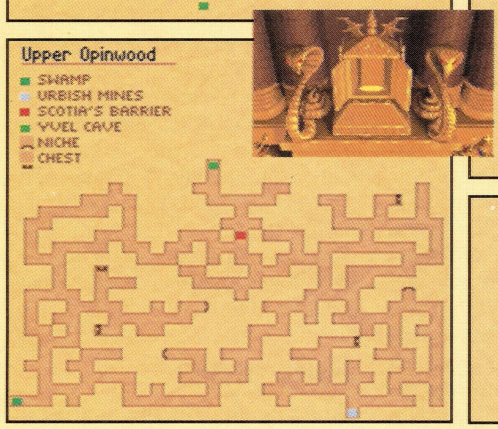


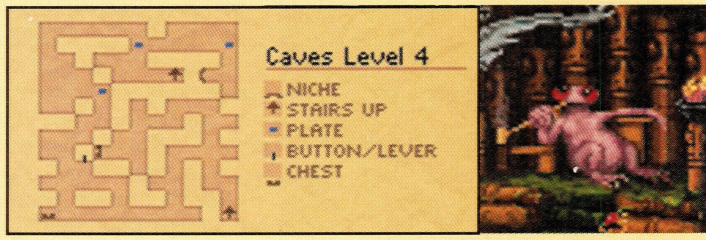












Selvitä Opinwood, jossa ei ole sen kummempia ongelmia. Löydät reitin Gorkhan suolle ja Urbishin kaivoksiin. Läheltä Urbishin sisäänkäyntiä löytyy arkku, jossa on vihreä kallo ja vihreä miekka. Anna pohjoisesta löytyvälle kerjäläiselle rahaa, siitä on hyötyä myöhemmin. Löydät myös koillisessa olevasta arkusta Lightning-loitsun. Vankkureissa olevalle Droekille voit puhua, mutta hän ei vielä usko sinun olevan Dawnin kaveri. Poistu Opinwoodista Gorkhan suolle.



Suo siellä, vetelä täällä

Juokse läpi suokaasun, se myrkyttää. Älä astu suonsilmiin, ne tappavat. Sen sijaan jäädytä suonsilmät Freeze-loitsulla.

Koska inventorisi on todennäköisesti tosi täynnä, käy myymässä tavaroita joko sepälle tai jousipyssykauppiaalle. Pidä kuitenkin parhaat aseet.

Noitatohtori selittää arvoituskäärön salat satasella per arvoitus. Häneltä voit myös ostaa tulipalloja sylkevän sauvan.

Arvoitus "Vettä syvyyksistä" tarkoittaa suovettä, joten täytä tyhjä pullo suonsilmästä.

Ennen kuin pääset Gorkhan johtajan luo, sinun pitää riisuutua aseista. Johtaja tarjoaa sinulle kaulakorua, jos etsit hänelle tikkumiesten varastaman pronssisen kypärän.

Poistu johtajan luota, muista panna aseet takaisin käsiin. Lähde etelään päin, ja alueella, missä on paljon suonsilmiä, tapat tikkumiehen ja saat Gorkhan johtajan haluaman kypärän. Vie kypärä johtajalle ja saat Totuuden Rubiinin haltuusi. Selvitettyäsi suon löydät myös Upper Opinwoodin sisäänkäynnin.

Mene takaisin Opinwoodiin ja käy Dawnin luona suhteellisen keskellä karttaa vankkureiden luona. Nyt kun sinulla on Totuuden Rubiini, Dawn puhuu sinulle. Näytä hänelle arvoituskäärö ja hän auttaa selvittämään sen ja antaa sinulle muutamia tyhjiä pulloja tarvikkeita varten sekä pyramidiavaimen. Hän antaa myös Vaelan's Cuben, ainakin jos selvität Urbish Miningin ennen hänen luokseen menoa.

Nyt voit joko mennä Urbishin kaivoksiin tai hankkia lisäkokemusta Upper Opinwoodissa, jota et kuitenkaan voi ratkaista vielä kokonaan.

Urbishin kaivokset

Kaivosten yksityiskohtainen ratkaisu ja kartat olivat lehdessä 1/94. Nyt käymme läpi ainoastaan kinkkisimmät paikat. Kaivostasoilta pitää löytää kivihirviön sydän, ruosteinen avain, hiiltä, ratas ja Vaelan's Cube (jonka mahdollisesti saat Dawnilta, jos käyt hänen luonaan vasta Urbishin selvittämisen jälkeen).

Toimistotasolla käy kaikissa huoneissa ja avaa kaikki laatikot. Löydät muun muassa tulipalloloitsun. Erään toimistohuoneen takaovi aukeaa, kun suljet etuoven. Unohdetun virkailijan luota nappaa mukaasi kypärä ja hakku.

Oven takana piileskelevän Lankhorin saa tapettua Opinwoodista löytämälläsi vihreällä kallolla, jota käytetään panemalla se kasvojen päälle ja painamalla oikeaa hiirennappia. Kallon käyttö vie magiaa, joten jos magia ei riitä, käy välillä lepäämässä kaivoksen uloskäynnin ulkopuolella (sielläkin tosin saattaa olla hirviöitä).

Tasolla yksi avaa lukko hopea-avaimella ja paina läntisen seinän nappia. Pudottaudu kuoppaan, päädyt tasolla 2, paina nappia ja putoat tasolle 3.

Ajele kaivosjunalla jokaiseen kolmeen suuntaan: ensin molemmat vivut ylhäällä (muista perillä hakata hiiltä hakulla seinästä), sitten vasen vipu ylhäällä, jolloin pääset portaita pitkin tasolle 4.

Pidä yksi kivihirviöitten punainen sydän, joka on eliksiirin toinen ainesosa. Hakkaa hakulla kivikasa rikki ja etsi Orinin haamun kuolevien luitten joukosta ruosteinen avain. Idässä on toiset luut, joiden joukosta pitää löytyä ratas.

Palaa teleportin kautta portaita ylös tasolle 3 ja kaivosjunalla teleportille, joka vie toimistotasolle. Käy korjaamassa salaperäinen kone rattaalla ja laita hiiltä polttoaineeksi. Väännä vipua ja palaa tasolle 1.

Käännä eteläistä pyörää niin että nuppi on alhaalla ja pohjoista niin, että nuppi on ylhäällä. Teleportti vie tasolle 2. Joudut pieneen tilaan, jota ympäröivät salaseinät.

Idässä on käytävänpätkä, jossa on paljon tulta syökseviä kuoppia. Helpointa on yksinkertaisesti juosta läpi hakemaan tulipallosauva ja parannella itsensä myöhemmin. Kohdassa missä tuntuu kaasunhaju, heitä tulipallo ja seinä rikkoutuu.

Pohjoisessa on käytävänpätkä, jonka molemmissa päissä on ovi. Itäisen oven takana on arkku. Käytävän puolivälissä on kaksi vipua, mutta en koskaan keksinyt miten ovet saa auki, kun ne on kerran menneet kiinni. Arkussa ei kuitenkaan ole mitään tärkeää (Bezel Cup ja kypärä), joten sinne ei ole pakko mennä.

Sähköhirviöitten kanssa tarvitaan kärsivällisyyttä, eli vanha kunnon hit & run -tekniikka on rautaa. Tulipallosauvalla saa hyvää tuhoa aikaan.

Paulson löytyy teleportterin ja kahden lukon takaa tasolta 4. Avaa hänen avaimellaan salaluukku, kerää kamat, huomaa myös erittäin tärkeä Mines Key 4. Varusta Paulson ja hän lähtee mukaasi.

Ylämetsän ampparit

Upper Opinwoodissa muista ottaa hunajaa mehiläispesästä koskettamalla pesää tyhjällä pullolla. Nyt sinulla on kolme osaa eliksiiriä: suovettä, kivihirviön sydän ja hunajaa. Viimeisen osan saa Yvelin kaupungista myöhemmin.

Harhaile metsä läpi, löydät mm. smaragdimiekan, jota tarvitaan myöhemmin haamujen tappamiseen, jadekaulakorun ja Valkyrie-nimisen tulinuolia ampuvan jousipyssyn.

Scotian muuri hajoaa Vaelan's Cubella. Sitä pitää käyttää pari kertaa kasvojen päällä.

Yvelin metsästä kaupunkiin

Miltei heti Scotian muurin jälkeen alkaa Yvelin metsä, jossa suurimpana vaikeutena ovat kamalat örkit, jotka saattavat käydä päälle suurina laumoina. Yhdeltä niistä saat toisen Vaelan's Cuben.

Yvelistä näkyy myös örkkien tuhoama silta Cimmerian linnaan sekä White Tower. Ensin mennään kuitenkin Yvelin kaupunkiin.

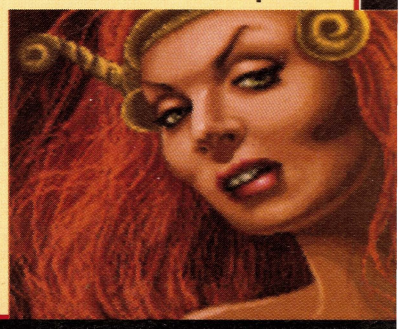
Tutki talot, löydät mm. Ace of Dominionin ja tapaat Victorin jälleen kerran. Victorilta kannattaa ostaa Great Sword.

Idässä olevasta talosta löydät Speckled Keyn ja Hand of Fate -loitsun. Viereisestä talosta löytyy Dwarvish-haarniska.

Seuraavaksi mene Sadien kauppaan ja näytä hänelle arvoituskäärö. Hän antaa sinulle viimeisen ainesosan eliksiiriin eli Mother Earthin. Käy läpi viimeiset talot ja kerää kamat. Yvelin kaupungintalosta saat vihjeen, että Richard on Cimmerian linnassa.

Seuraavassa osassa matkaamme kohti Valkoista tornia.

Tuija Linden



Ratkaise Osa 1

THE HAND OF FATE

Henki pois hanskalta

●● Kyrandian ihmemaassa tapahtuu taas outoja: paikka on katoamassa pala palalta. Kaikki näyttää toivottomalta, kunnes...



Lohikäärme vie sinut kiitokseksi Morningmist Valleyhyn.

Mylly pitää korjata.

Laivaa pitää ohjata, ettei tule syödyksi.







Viisaitten neuvosto saa Hanskalta neuvon Kyrandian pelastamiseksi. Vapaaehtoisen on noudettava maailman keskipisteestä ankkuri, jolla Kyrandia ankkuroidaan paikoilleen. Vapaaehtoiseksi valitaan Zanthia, nuori alkemisti. Hanskaa pidetään sankarina, vaan kuinkas käykään....

Suon keittorehut

Varas on vienyt kaikki tavarasi ja rikkonut kotisi. Toivuttuasi hämmingistä ota kirjahyllyltä (alin väli) tyhjä pullo, johon voit pullottaa pelin aikana kaikenlaista kivaa. Korjaa talteen myös mustikat ja pullo maton alta. Jätä hyvästit faunille ja poistu kotoasi.

Ota pihalta mustikat ja jatka matkaasi pohjoiseen, pienen laiturin luo. Ota puun juurella kasvava myrkkysieni, ja kävele lihansyöjäkasvien luo. Kopeloi kannontynkää, ja löydät wanhan loitsukirjasi, josta tosin puuttuu muutama sivu.

Mene Gnarlybarkin (se ISO juuri suossa) luo, ja katkaise siitä pätkä. Ota maasta sipuli. Sitten kipaise Herbin talolle. Herbin talon edestä löytyy tulimarjapensas. Marjat kuitenkin osoittautuvat sangen lämpimiksi. No, ei hätää. Täytä vain tyhjä pullo suovedellä, ja kaada vesi marjojen päälle. Poimi ne. Astu taloon sisään...

Sosialisoi Herbin mökistä lannoitesäkki, jakkara sekä pullo. Voit halutessasi turista Herbin kanssa, mutta mitään varsinaista hyötyä siitä ei ole.

Poistu juoksuhiekalle, mutta ota matkalla mukaasi kolmen tien risteyksessä kasvavasta puusta, linnunpesästä, sulka. Jatka matkaasi sannalle.

Juoksuhiekalla tönäise majavien(?) järsimä puu nurin, ja ota avain, jota luurankokäsi puristaa. Jatka matkaa krokotiilin luo ja tongi puunkoloa. Kutita krokoa höyhenellä. Voit myös antaa sille sipulin, mikäli tunnet saavasi tyydytystä toisten itkusta. Pullota kyyneleet. Mene Sulfur Springsiin, ja hae rikinpalanen (se keltainen).

Maaginen juoma

Nyt seuraa juhlallinen vaihe: Ensimmäinen taikajuomasi. Tehtävänäsi on tehdä Swampsnake Potion. Tämäpä ei hoidukaan aivan normaalisti, vaan loitsukirjassa mainittu toadstool (siis myrkkysieni) pitää korvata jakkaralla JA gnarlybarkin palalla. Eli pataan siis seuraavat ainekset: sipuli (onion), rikki (sulfur), kuuma vesi (ota Sulfur Springsistä), jakkara (furniture), juurenpätkä (gnarlybark), sininen höyhen ja krokotiilin kyyneleet. Liemen pitäisi nyt muuttua vihreäksi. Pullota sitä, ja kävele rotan luolaan suulle, missä tapaat Markon ja Mr. Handin.

Luolan suulta jatka matkaasi tulikärpästen luokse. Tallenna peli, ellet omaa valokuvamuistia, ja anna ötököille mustikka. Kirjoita ylös järjestys, jossa ne vilkkuvat. Voit myös painaa äänet mieleen, mikäli tämä luonnistuu paremmin. Mene sitten luolaan sisään.

Marko, tuo onneton otus

Tarjoa pulloa, joka sisältää Swampsnake Potionia rotalle, kunhan tämä on herännyt. Kun rotta poistuu kuvioista, mene pääkalloluolaan. Tehtäväsi on painella pääkallon hampaita samassa järjestyksessä kuin tulikärpäset vilkkuivat tarjottuasi niille mustikan. Kun onnistut, avaa arkku luuavaimellasi ja ota tavarat. Vie juustonpala kalastajille. Palaa pikku laiturille, ja pelasta Marko siinä sivussa heittämällä lannoite pienemmälle lihansyöjäkasville.

Laiturilla ota ankkuri, ja kokeile alkemistin magneettiasi siihen. Palaa sitten Bruethin (tai



Me, Tarzan!

Siunaa seerumisi alttarilla.

Voileipäloitsu pitää vartijat kiireisinä.

Breuthin, peli käyttää kumpaakin nimeä!!) lautalle, ja koet yllärin. Jututa lohharia, ja saat kuulla suru-uutisen...

Kadonneet kirjeet

Etsi kirjeet, jotka löytyvät seuraavista paikoista: Sulfur Springs, juoksuhiekka, Zanthian talon katto sekä tulikärpästen puu. Järjestyksellä ei ole väliä. Käy vielä höyrystämässä kirjeet auki, ja vie ne vasta sitten lohharille. Ikionnellisena tämä kuskaa sinut Morningmist Valleyhin.

Osa II: Morningmist Valley

Maalaiselämää

Kun olet suorittanut repäisevän esiintulosi, tongi heinäsuovaa, ja löydät pullon traditionaalisen neulan sijasta. Poimi myös maasta kirje, joka sinun piti toimittaa perille. Poimi myös vehnä pellon laidalta. Mene maatalolle, ota etikka, joka on isännän takana pullossa. Anna kirje isännälle. Kysele tältä sinapin ohjetta.

Jatka myllylle, ja ota pois keppi, joka on jumittanut rattaan. Väännä pyörää, joka on kiinni putkessa. Mene pellolle, ja kastele se norsun kärsän avulla. Poimi rehut ja juokse kaupungin portille. Äijät eivät meinaa päästää sinua sisään, joten palaa niitylle, ja ota kummitus pulloon. Mene taas kasvimaalle, ja käytä pulloa linnunpelättimeen. Mene farmin kellariin isännän livistettyä.

Voileipäjuoma(!)

Kellarista otat hevosenkengät (onnenkenkiä ovat ne, jotka ovat "ylössuin") sekä sakset. Kipaise niitylle, ja parturoi lammasrukka. Ikään kuin se ei vielä riittäisi, lypsä se (klikkaa vain pullolla sen kohdalle). Kiikuta maito juustokoneeseen (joka oli siis maalaistalon kellarissa), ja väännä vipua. Ota juusto ja poistu. Nyysi vielä lohikäärmeen kippo.

Mene myllylle ja heitä retiisi (radish) nyrkin alle. Poimi jauhe kulhoon ja pistä päälle etikkaa. Heitä pataan juusto, sinappi (mustard), salaatti (lettuce). Jauha sitten vehnä (wheat) samalla periaatteella, ja ota jauhot kulhoon. Heitä jauhot soppaan sekaan, ja saat voileipäjuoman. Kipaise kaupungin porteille.

Kaupungin ongelmia

Klikkaa pulloa, joka sisältää voileivän, itseesi, ja laita leipä maahan. Typerät vartijat kirmaavat paikalle. Mene kaupunkiin sisään, ja ota ensi töiksesi pois keppi, joka tukkii merihevosen kärsän. Mene sitten sheriffin talon luo, ja ota maasta loitsujen materiaaleja. Mene tavernaan. Sisään pääsee, kun tekee painonapeilla saman tempun, minkä pääkallolla rotan luolassa. Toivottavasti muistat tulikärpässysteemin...

Tavernan tynnyristä löytyy epäilyttävä möykky. Pistä se kulhoon ja käytä sitten appelsiininviipaletta samaan kulhoon. Saat sweet & sour saucen, jota tarvitset Skeptic Serumiin. Lausu runo klikkaamalla puhujapöntön kohdalle, ja poistu poeettisen elämyksen jälkeen.

Mene jänispatsaan luo, ja ota lammikosta mutaa. Käytä mutaklönttiä jänön toiseen (tajuat kyllä kumpaan) jalkaan. Tämä on jälleen yksi Skeptic Serumin ainesosa. Hae tyhjään pulloosi lohikäärmeen kyyneliä seuraavasti: Tyhjennä kulhon sisältö (sweet 'n sour sauce) pataasi, ja anna kulho takaisin lohharille. Ryöstä se taas ja pullota kyyneleet. Sekoita nyt Skeptic Serum, ja mene kielekkeelle. Sörki köysi luoksesi kepin avulla, ja vie Skeptic Serum alttarille. Juota Skeptic Potion sheriffille, kauppiaalle sekä kapteenille.

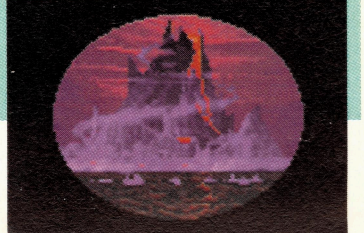
Mene tavernaan, jossa on käynnissä ilmitappelu. Sörki osapuolia, ja kun toinen pudottaa lattialle kultaisen möykyn, muuta se lyijyksi alkemistin magneetilla. Ota lyijyhammas, ja mene pihalle. Muuta se taas kullaksi. Ota sitten onnenkenkä (se "hymyilevä" hevosenkenkä, josta ET tehnyt juomaa) ja klikkaa sillä Zanthiaan. Pistä se sitten maahan ja tarjoa kultahammasta mustekalalle. Onnenkengän avulla valitset oikein. Pelaa, kunnes omistat kolme hammasta. Käy litistämässä ne myllyllä, ja anna ne kauppiaalle. Saat matkalipun. Marko iskee taas!

Mene sheriffin toimistoon, löydät Markon. Juttele hänelle, ja mene myllylle magnetisoimaan yksi normaaleista hevosenkengistäsi. Magnetisointi tapahtuu siten, että klikkaat hevosenkenkää kohtaan, missä näkyy sähköpurkauksia. Hevosenkenkäsi muuttuu magneetiksi. Hae sen avulla avain, joka kimaltelee meressä sheriffin talon luona. Avaa Markon selli avaimella. Sheriffi kuitenkin ylättää sinut itse teosta, ja paiskaa selliin. Sellissä ollessasi yritä ottaa avainta magneetilla. Kiukustunut sheriffi paiskaa kuitenkin avaimen ikkunasta, jolloin kala nielee sen. Revi sellisi perällä oleva riepu siimaksi, ja saat Markolta koukun. Heitä onki ikkunasta. Avaimen saatuasi päästä Marko pälkähästä. Tämä katoaa, ja sinä voitkin häipyä laivalle.

Volcaniaan!!!!

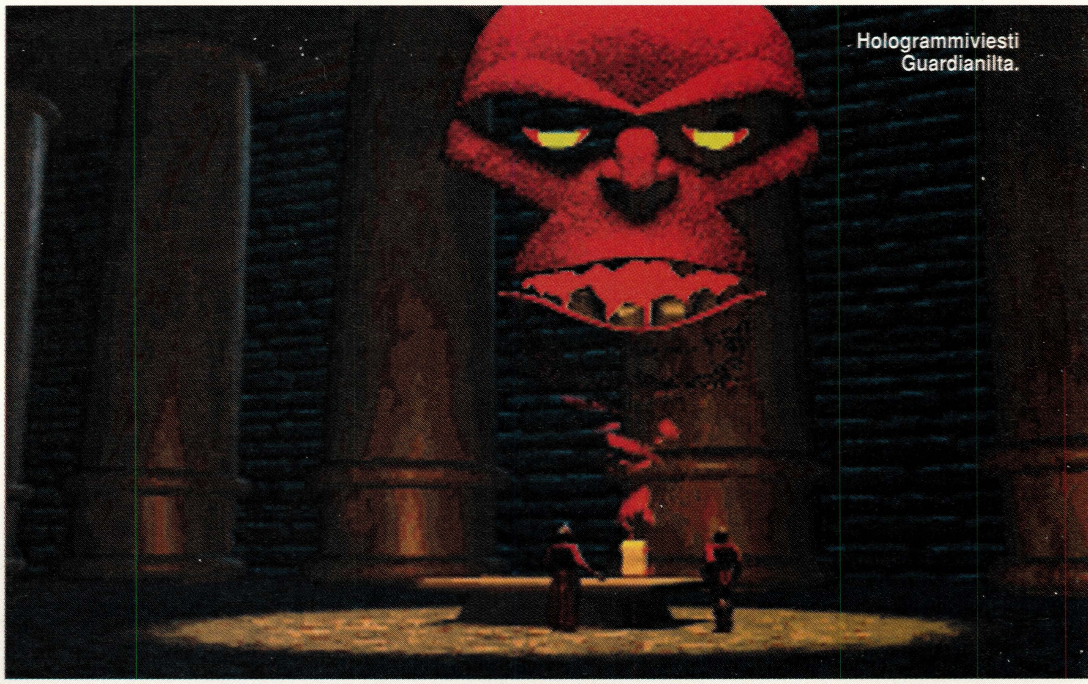
Sitten seuraa lyhyt merimatka. Anna aluksi lippusi kapteenille. Laivassa ollessasi piilota magneetti köysikasaan, ja johan alkaa matka taittua. Sinappisaarella, jossa asuu ihmissyöjiä, ei muuten tarvitse käydä.

Jyri Huttunen



Ratkaise




Hologrammiviesti Guardianilta.

Lumen ja jään maa

Osa 2



Ultima seiskan ratkaisu jatkuu pohjoisen vuoriston kylmissä olosuhteissa. Keräilemme loput varusteet ja siinä sivussa pelastamme maailman jälleen kerran.

Suunnistaaksesi ylös kylmään pompi luolaan (28s3e) ja seuraile käytäviä portaineen mustalle obeliskille, josta mene pohjoiseen, itään ja etelään portaille ja sitä kautta ulos. Pue turkisvarusteesi yllesi ja seuraa vuoria pohjoiseen, kunnes tapaat gwanin. Juttele kaikkien kolmessa luolassa asuville gwaneille (erityisesti Yenanille ja Baiyandalle). Jatka pohjoiseen ja tapaat gwanimetsästäjät, joiden jäälautalla (50n3e) uiskentelet jäälohharin saarelle (78n3w). Etsi lohikäärme luolastaan (88n19w), täytä ämpäri sen verellä ja ui lautalla pingviinisaarelle (60n30w) noutamaan Magebane-miekkasi.

Palaa gwaneille ja anna veri Yenanille. Tallusta etelämmäs luolaan (2n2e), missä aseta riimukivet oikeille korokkeilleen ja painele niitä järjestyksessä ISCGI. Astu itään auenneesta ovesta ja Vasculianon varastossa ota mukaasi Philander's Friend ja lukaise kirja. Käytä Flux Analyzeria Black Swordiin ja käy noutamassa kidutushuoneen sellin ruumiilta kaksi käärmeen hammasta ja kirja. Astu arkkuhuoneeseen ja lukaistuasi käärön Vasculiano herää, joten tapa tämä ilman armoa. Lainaa vampyyrin ruumiilta avain ja lompsi eteläiseen kirjastoon lukutuokiolle, minkä jälkeen käy jututtamassa ruokalan haamua. Nouda läheisen varaston nurkasta ruutitynnyri ja vieraile teatterissa aaveita haastattelemassa.

Hölkkää itään sillan yli ja pohjoisempana saavut automatonien vartioimalle bronssiovilla. Räjäytä ovet auki ruutitynnyrillä ja poistu luolasta itään. Matkusta itään Tunteiden temppelille (22n50e), jossa nouki kolme magneettikiveä. Neljännen saat puhumalla vihreälle seinälle ja lyömällä pilaria aseella. Laita kivet kukin eri tolpan päähän altaan reunalla ja ota ämpärillinen Tunteen vettä. Vilkaise vielä Kuunsilmään ja voit kiiruhtaa pohjoiseen rauniolle (50n40e), joiden takaa kalliosta löydät valekallion. Silverpaten karttaa seuraten käy noutamassa luolasta Balance Blackrock Serpent ja mene itään luolaan (39n96e).

Salasanaa kyselevän automatonin kohdalla paina oven takaista nappia telekinesiksellä, tapa robo ja ota tämän avain. Oikealla kulje pohjoisesta ovesta ja salakäytävään kiertäen näin etelään ansoja välttäen. Oikealla menet jälleen pohjoisseinän salaovesta ja pääset kaupunkiin, jossa käy eteläisen talon kakkoskerroksessa lukemassa käärö. Nouda kaupungin nurkista käärö, käärmetikari ja helmitaulu ja aseta ne tässä järjestyksessä temppelin edustan korokkeelle. Sisällä temppelissä käy alakerrassa valehtelemassa automatonille olevasi ylipappi ja palaa ylös asettamaan Serpent Sceptre siniselle korokkeelle.

Teleporttauduttuasi näin kirjastoon lue kaikki teokset ja ota yhden alta avain. Pölli vielä toinen avain kaapista ja vieraile läntisen oven takana lukemassa valokeilassa oleva kirja. Palaa teleportilla takaisin kaupunkiin, jossa hakeudu kaakkoisreitille ja paina pylvään nappia. Palos käy

paikalla, joten seuraa tätä itään ja saavut automatonin vartioimalle portille. Vastaa automatonin kysymykseen "The Structure of Order" ja käy auenneen oven kautta pohjoiseen. Ota piraatin ruumiilta avain ja avaa ovi Selinan sinivalkoisella avaimella. Mentyäsi vielä pohjoiseen tapa Selina ystävineen ja ota tytön ruumiilta Dispel field -käärö ja sormus. Pompi pohjoiseen ja jossa kohtaat Batlinin.

Vesileikkejä

Pölli Batlinin ruumiilta Chaos Blackrock Serpent ja leukaluu hampaineen. Palaa Vasculianon varastoon, ota Gwani-torvi taian avustuksella ja kellu jäälautalla hautasaarelle (91n52w). Sisällä luolassa mene läntisimpään osaan jäät torvella pois töräyttäen ja ota Gwennon ruumis huoneen keskeltä. Siirry Monk Islelle ja anna munkkien herättää Gwenno henkiin (käytä tiimalasia). Kysy Karnaxilta naisesta ja lentele Moonshadeen.

Seminariumissa herätät aulan patsaan eloon Philander's Friendillä ja puhut näin pelastuneelle Fedabibliolle. Käppäile Stefanon juttusille, tapa tätä vainoava ritari ja laskeudu Gustagion kellariin. Ota käärmehammas ja aseta tyhjä ämpäri alttarille, niin saat Suvaitsevaisuuden vettä. Kipaise Stefanon vanhan talon takaa varastosta Order Blackrock Serpent ja palaa Monk Islelle, jossa anna käärmekäärö Karnaxille. Kiidä Kurin temppelille (hammas nro. 5). Jututa automatonia koillishuoneessa ja hae vasemmalta kellarista avain. Painu oikealle ylös ja salaovesta etelään, josta poimit Y-merkin ja avaimen. Avaa ovi pohjoiseen, ota kvartsi-Y arkusta ja kompuroi vasemmalle ylös lukemaan kaikki kirjat.

Alhaalla laita kvartsi-Y oikeaan koloon, toinen vasempaan ja käy syntyneen sillan kautta alas portaita. Alhaalla hae avain etelähuoneesta, avaa pohjoisempi ovi ja astu sisään sen verran, että huomaat hapon. Käy Moonshadessa pyytämässä Petra mukaan joukkoosi ja takaisin temppelillä vaihda ruumiita asiaa varten tehdyssä huoneessa (puhu Petralle ja paina nappia). Käy noutamassa hapon yli kaksi ämpärillistä Kurin vettä ja käy Monk Islellä parantamassa Gwenno toisella ämpärillisellä.

Teleporttaa Moonshadeen, jossa kysy Torrissiolta henkiprismoista. Annettuasi tälle Philander's Friendin saat taian ja pyydät Duciota valmistamaan kolme Matojalokiveä (madon sydämiä löydät Frigidazzin talosta). Taio jalokivet prismoiksi ja porttaa Eettisyyden temppeliin (hammas nro. 17). Meditoi matolla ja vastaa kysymyksiin eettisesti, niin pääset itse testiin, missä auta miestä painamalla nappia, laita kaikki rahasi alttarille ja paina lopun nappia. Älä anna periksi Batlinille ja herättyäsi käy maan päällä hakemassa ämpärillinen Eettisyyden vettä.

Kävele pohjoiseen Innon temppelille (82n142e) ja sisällä ota avain ruutulattiaisen huoneen arkusta. Ovesta mentyäsi lue kirjat, ota kaivosta ämpärillinen Innon vettä ja vilkaise linssiin. Siirry Suvaitsevaisuuden temppeliin (hammas nro 15), jossa käy hakemassa avain itäisestä huoneesta ja mene alas. Tunkeudu Sethysin selliin ja puhu tälle, jonka jälkeen taio Serpent bond ja luikertele avain rotankolon takaisesta huoneesta. Palaa ylös, jossa veivaa vinssillä laskusilta alas ja puhu vapautuneelle Montegrolle, saat Summon shade -taian. Kiidä Logiikan temppelille (hammas nro 18).

Luolassa kierrä itään ja pohjoiseen, jossa hakkaa jääpaalut pois tieltäsi. Lue yhden ruumiin käärö ja astu teleportteihin järjestyksessä punainen, keltainen, sininen, punainen ja valkoinen. Ovilla aseta riimukivet lattialle järjestyksessä B, C, O, W ja ovien auettua juttele automatoneille numero nelosta syyttäen. Tapettuasi tämän ota ruumiilta avain ja hae ämpärillinen Logiikan vettä. Kiiruhda Monk Islelle, juttele Gwennolle ja kylvetä prismat Tunteen, Suvaitsevaisuuden ja Innon vesissä. Painu White Dragonin linnaan (34s86e, hammas nro 9).

Kolme kaverusta

Linnan portilla lukaise käärö ja aulassa tapa lohhari. Loiki peilihuoneeseen, jossa käy itäisen salaoven kautta noutamassa ruumiilta avain. Kierrä aulan portaiden kautta musiikkihuoneeseen, ota panhuilun alta avain ja heilu kirjastoon (ensimmäinen ylhäällä oikealla). Hyppää yläkerran kautta palkintohuoneeseen, jossa tapa painajainen ja ota avain pöytälaatikosta.



Avatar menee aivan pingviiniksi.



Tulilintu kohoaa kiitollisena tuhkasta

Selina on kaunis, mutta sitäkin katalampi.





Palveluyhteiskunta pelaa Monitorin porteillakin.



Spot the treasure. (Oh no, here we go again...)

Serpent Isle



Seikkailu on ohi ja hallitsija-käärmeet kokoontuvat.

Laskeudu suureen saliin, missä tiirikoidu keittiöön ja hae salaoven kautta ruokahuoneesta lautasen alta avain.

Palaa alakerran käytävään ja mene itäisimpään huoneeseen, missä väännä paalien takana olevaa vipua. Mene länteen, ota rappujen alta valeseinän takaa avain ja jatka pohjoiseen ansahuoneeseen. Ansoja vältellen vedä luoteisnurkan vivusta, astu auenneen ovesta ja mene itäiseen käytävään. Nouda avain lastenhuoneesta, laskeudu alas portaita kellariin, jossa mene ensimmäiseen huoneeseen vasemmalla. Mene länsiseinän salaovien kautta alempaan maakuuhuoneeseen, missä vedä vivusta. Kierrä salakäytävää pohjoiseen, kunnes tulet vivulle. Väännä sitä ja mene ylempään huoneeseen noutamaan avain. Astu takaisin käytävään ja alas eteläisestä ovesta, minkä jälkeen käy kiskaisemassa kidutushuoneen vipua.

Kierrä salakäytävän kautta oikealle alempaan huoneeseen ja ovesta valtaistuinsaliin. Vaihda aseeksesi Black Sword ja tapa banet (Death vortex tehoaa). Nouki ruumiit mukaasi ja pompi Monk Islelle. Herätytä kamut henkiin ja juota Duprelle Kurin, Iololle Logiikan ja Shaminolle Eettisyyden vettä. Turistuasi Xenkalle käytä vielä henkiprismoja Black Swordiin siirtääksesi banet prismoihin.

Haudan takaa

Käytyäsi varustamassa kaverisi uudelleen palaa gwanien luo juttelemaan Yenanin kanssa. Hiihtele pohjoiseen Hazardin luolalle (60n26e), sisällä tapa metsästäjä ja ota tämän avain. Kaavi kirstusta gwanien amuletti ynnä lasimiekkasi ja palauta koru Yenanille.

Teleporttaa Hautojen saarelle hampaalla nro 7. Päästyäsi luolaan astele eteläisempää käytävää alttarille, johon laitat minkä tahansa Blackrock-käärmeen. Lue viesti ja ota vasara etelän arkusta ja jatka länteen matkalla kirjat lukien (muista ottaa Blackrock-käärme takaisin). Tultuasi viiden haudan huoneeseen paina seinän nappia ja astu auenneesta ovesta. Tarkista Balance Blackrock Serpentin oleva omassa laukussasi ja astu kyltien eteen teleporttautumaan. Mene länteen oville ja paina nappia. Kiiruhda ovista etelään ja tultuasi haudassa harhailevalle muumiolle vapauta se tuskistaan sekä käröstään.

Vie käärö kultakäärmeen viereiselle alttarille ja porttaat huoneeseen kirjan kanssa. Lukaise kirja ja porttauduttuasi jälleen tapa lohhari ja ota Chaos Serpent Eye taian avulla. Paina nappia ja mene salaseinästä pohjoiseen teleporttiin. Avaa vielä hauta arkkuineen ja loitsi Summon shade, niin saat keskustella viimeisen ylipapin kanssa. Liihottele Fawniin (hammas nro 8), jossa ota valtaistuimen vierestä kaulakoru ja suunnista porteille. Lukaise Zulithin ruumiin käärö ja juokse Garlabin suolle etsimään Yelinda käsiisi. Anna naiselle Kauneuden kampa ja palaa Fawniin palatsiin, jossa mene koilisnurkan huoneesta valeseinän läpi kellariin. Nouda kirstusta Serpent Armor ja hiippaile Suvaitsevaisuuden temppelille.

Laskeudu jälleen temppelin kellariin ja pyydä Sethystä mukaasi oppaaksesi, mutta tämä kuolee heti ulkona. Ota ruumiilta käärmeen silmä ja porttaa Innon temppelille, jossa taio Summon shade puutarhan koillinurkassa. Kuultuasi tutut läpätykset pyrähdä Monk Islelle heittämään huulta Xenkan kanssa ja siirry Monitoriin (hammas nro. 16). Krematoriossa vedä laitteen vipua, ota uhrautuneen Dupren tuhkat ja pinkaise takaisim Monk Islelle jututtamaan Xenkaa (ja poimimassa Gwenno mukaan porukkaan).

Luistele kaaoksen kaupunkiin (hammas nro 3) ja mene pohjoiseen jo auki räjäyttämistäsi bronssiovista. Etsi koilliskulman portaat alas, seuraavassa kerroksessa mene alas kaakkoisnurkan portaita ja kolmannessa nouse ylös lounaisnurkan portaita kaksi kertaa. Viimeisellä tasolla hakeudu lounaassa olevista bronssiovista pienelle järvelle, jonka takaa mene pohjoisesta salaovesta. Aseta Chaos Blackrock Serpent koloonsa ja banet asianmukaisille alttareille. Viimeistele laskemalla Dupren tuhkat jäljellä olevalla alttarille ja kaiken onnistuttua ota Blackrock Serpent ja porttaa Tasapainon temppeliin (hammas nro 1).

Viimeinen tyhjiössä on mätämuna

Poimi nurkista lasikäärmeet ja aseta kummankin oven eteen vaaoille yksi kaaos-ja järjestyskäärme omille puolilleen. Kerää ilmestyneet kuusi symbolia ja kävele länteen, jossa lue kirja. Etsi eri ominaisuuksien alttarit ja aseta kullekin oikea esine (ketju – eettisyys, helmitaulu – tunne, ruusu – kuri, soihtu – suvaitsevaisuus, sydän – logiikka, tikari – into). Ota ilmestyvä kirja ja kipitä aloitusrakennuksen pohjoispuolella olevie tolppien väliin. Lue kirja ja mene siltoja pitkin, kunnes tulet temppeliin.

Läntisimmässä huoneessa vapauta arkku taialla ja avaa se pussista löytyvällä avaimella. Lue kirja ja mene itäisimpään huoneeseen, jossa ota lounaisnurkan arkusta käärmekynttilä. Palaa länteen ja laske kynttilä jäänalttarille, ota pala jäätä ja jäätimantti. Kimpoile itään, laita jääpala tulialttarille ja ota tulijalokivi. Laita tulikivi aulan punaiselle alttarille ja jääkivi siniselle. Mentyäsi ovista nouse vasemmalle ylös ja paina oikeanpuoleisinta nappia. Jatka painumalla vasemmalle portaiden alapuolella olevasta valeseinästä ja painamalla namiskaa, jonka jälkeen astu oikealle teleportille ja painalla nappia helmitauluhuoneessa. Astu vasempaan teleporttiin, nouse vasemmalle ylös ja paina vasemmanpuoleista nappia. Ota avain arkusta ja loitsi telekinesis soihtuhuoneen namiskuukkeliin. Teleporttaa jälleen oikealle, jossa avaa ovi avaimella ja alhaalla pura arkun ansa taialla. Kahmaise arkusta avain ja porttaa vasemmalle, missä avaa varaston ovi tuliavaimella ja varaa laukkuusi kaksi jääpalaa. Pura taas kirstu ansoista ja rohmua siitä avain, jolla pääset oikeanpuoleiseen varastohuoneeseen hamstraamaan kaksi palaa tulijäätä.

Aseta kaikki neljä palasta alttarille ja lukaise ilmestyvä käärö. Pue vielä yllesi Serpent Crown, Serpent Armor sekä Serpent Staff ja varmista korujen olevan paikoillaan. Loikattusi teleporttiin sovita asusi alttarille ja porttaat aukinaisille oville. Huippaloi pohjoiseen, eliminoi ilmestyvät jäähirviöt ja vaihda aseeksesi Xenkalta saamasi käärmemiekka. Aseta kaikki kolme Blackrock-käärmettä koloihinsa ja käärmesilmät alttarille. Hutaise vielä patsasta miekalla ja maailma on jälleen pelastettu.

Tapio Salminen

◆ WINDOWS-ohjelmat ◆

❑ **30033E ● AIRWAR 30,-**
Erittäin älykkästi tehty strategiapeli DESERT STORMista WINDOWSiin. Yli 3 megaa pelinauttoa. (3335 kB/1 HD)

❑ **30047E ● ASTRONOMY LAB V1.14 . . . 30,-**
Yksi innovatiivisimmista ja käytännöllisimmistä astronomiaohjelmista. Sen avulla voit luoda animaatioita astronomisista tapahtumista kuten esim. auringon pimennyksestä. (909 kB/1 HD)

❑ **30032E ● CASTLE OF THE WINDS . . 30,-**
Seikkailu- ja fantasiapeli WINDOWSIIN. Matkasi alkaa Koston Kysymyksellä, kun yrität selvittää salaperäisen menneisyytesi salaisuuksia.... Seikkailupelien ystävät tulevat ihastumaan tähän!! (1457 kB/1 HD)

❑ **30054E ● CD PLAYER V3.3 . . . . . 30,-**
Audio cd-soitin sekä DOSiin että WINDOWSiin! Sisältää kaikki tavallisen cd-soittimen toiminnot ja lisäksi mahdollisuuden luetteloida ja järjestää cd-kokoelmaasi! Custom, single, loisto, satunnaisoitto ja paljon muuta... (676 kB/1 HD)

❑ **30048E ● DESIGNWORKS 30,-**
Erittäin hyvä grafiikan työkalu Windowsiin. Ideaalinen työkalu vaikuttavien taiteellisten töiden, kuten postereiden, lehtisten, ilmoitusten, kutsujen, business-korttien ym. luomiseen. Nopeuden ja piirtotyökalujen määrän puolesta yksi parhaimmista. (1247 kB/1 HD)

❑ **30020E ● FISH! V3.0 . . . . . 30,-**
Akvaario-näytönsäästäjä, jossa voit editoida kalat mieleisiksesi, äärimmäisen hauskat (300 kB/1 HD)

❑ **30015E ● FRACTINT !!! V17.25 . . . 30,-**
Yksi parhaimmista fraktaalien piirto-ohjelmista Windowsiin. Zoomaa itsesi fraktaalien ihmeelliseen maailmaan. Tukee kaikkia VGA-resoluutioita aina 1024 * 768 tilaan saakka. Mandelbrot- ja Julia-fraktaalit, sekä 30 muuta erilaista fraktaalia. (1091 kB/1 HD)

❑ **30013E ● GAMMA CAD !!! 30,-**
Gamma CAD (Uusin versio CAD Vantage-ohjelmasta) Täysiverinen CAD ohjelma Win.3.1:een. Helppokäyttöinen. Todella laaja valikoima työkaluja eri alojen suunnitteluun: rakennusten pohjat, elektroniikan kaaviot, mekaniikka, grafiikat, kartat jne. (646 kB/1 HD)

❑ **30026E ● ICONMASTER! V1.2C 30,-**
WINDOWS 3.1 ikonien järjestely- ja editointityökalu. Saanut runsaimman amerikkalaisista PC-lehdiltä. (479 kB/1 HD)

❑ **30059E ● INI Profiler V1.0 . . . . . 30,-**
INI-tiedostoeditori/manageri Windowsiin! Mukana automaattinen tiedostojen backup, tilannekohtainen aputoiminto! Tekee INI-tiedostojen editoinnista paljon helpompaa! (251 kB/1 HD)

❑ **30018E ● MICRO EMACS 30,-**
Tekstieditori, jota voit käyttää myös tekstinkäsittelyyn DOS/WINDOWS, mutta mikä parasta kaikille C-ohjelmoijille... saat mukana myös lähdekoodit, joiden avulla saat uusia ohjelmointivinkkejä omiin ohjelmiisi! (1407 kB/1 HD)

❑ **30068E ● MULTIMEDIA WORKSHOP . 30,-**
Nopea ja helppokäyttöinen manageri WAVia, MIDIa ja AVI Videota varten Windows-tiedostoihin! (704 kB/1 HD)

❑ **30007E ● NCOMPASS FOR WINDOWS 30,-**
Täydellinen karttageneraattori WINDOWSiin. Suunnittele omat karttasi. Paljon toimintoja. Ideaalinen jos tarvitset usein suunnitella esim. katukarttoja yms. (626 kB/1 HD)

❑ **30006E ● ROCKFORD ! V3.0 . . . . . 30,-**
Loistava ohjelma niille, jotka haluavat suunnitella omat yksilöilliset käyttökortinsa WINDOWS-softalla. (1030 kB/1 HD)

❑ **80006E ● EPS GRAPHICS-CELEBRATION 30,-**
Juhlapäivät/juhlat/ruokailu. Tee omat joulukorttisi tai tyylikkäät menuut vierailleesi. (1702 kB/1 HD)

❑ **80001E ● EPS GRAPHICS-HOUSES . 40,-**
Talot. Voit käyttää niitä vaikkapa tehdessäsi maisokea tai erilaisia julkaisuja. (4520 kB/2 HD)

❑ **80003E ● EPS GRAPHICS-LEISURE . . 30,-**
Vapaa-aika/lomailu. Suunnittele vaikkapa omat postikortit matkalle lähtiessäsi. Yllätä ystäväsi. (2352 kB/1 HD)

❑ **80009E ● EPS GRAPHICS-LINES . . . 30,-**
Viivat/taustat. Virkistä esitysgrafiikkaasi näillä omintakeisilla kuvioilla. (800 kB/1 HD)

❑ **80005E ● EPS GRAPHICS-OFFICE . . 30,-**
Toimistoväki. Jos haluat suunnitella näyttävä ilmeisi sisäisiä tiedotteita, niin tästä kuvakokoelmasta löydät kaiken toimistoon liittyvän. (1838 kB/1 HD)

❑ **80002E ● EPS GRAPHICS-PEOPLE . . 30,-**
Ihmiset. Voit käyttää niitä vaikkapa suunnitelessasi kutsuja juhliin. (2402 kB/1 HD)

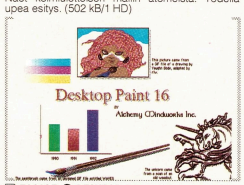
❑ **80008E ● EPS GRAPHICS-RELIGION . 30,-**
Uskonto. Mainio kokoelma uskontoon liittyviä kuvia ja symboleja. (909 kB/1 HD)

❑ **80004E ● EPS GRAPHICS-SHIPS . . . 30,-**
Laivat/lentokoneet/junat/autot. Loistava kokoelma erilaisia kuljetukseen liittyviä kuvia. Löydät varmasti tarvitsemasi kuvan. (2274 kB/1 HD)

◆ DOS-ohjelmat ◆

❑ **70015E ● BROTHER'S KEEPER V4.5! 30,-**
Ohjelma auttaa sinua organisoimaan sukupuusi tiedot monin tavoin ja saat myös selkeät tulosteet. Tiedot ovat helposti käsiteltävissä ja muokattavissa. (969 kB/1 HD)

❑ **70034E ● CHEMICAL V4.2 . . . . . 30,-**
Molekyylien mallintamis- ja animointiohjelmisto. Näet kolmiulotteisen mallin atomeista. Todella upea esitys. (502 kB/1 HD)



❑ **70012E ● DESKTOP PAINT 16 . . . . 30,-**
Helppokäyttöinen monochrome piirto-ohjelma. Se sopii uusien piirrosten tekoon ja myös skannattujen kuvien editointiin. Voit lukea ja kirjoittaa suosituimpia formaatteja (PCX, GIF, TIF ym.). (696 kB/1 HD)

❑ **70046E ● FINCALC V1.08 . . . . . 30,-**
Muisti-residentti (TSR) finanssilaskin! Vie vain 6.5 KB muistia, mutta tarjoaa 3 laskinta samanaikaisesti. (64 kB/1 HD)

❑ **70043E ● FLEXIBAK Plus V3.00 . . . 30,-**
Kovalevyn backup-systeemi. Kompressointi, valikoivat backupit ja AINUTKERTAINEN backupmenetelmä, jossa sinun täytyy tehdä täysi backup vain KERRAN! (243 kB/1 HD)

❑ **70041E ● GORINS DESKTOP V2.11 . . 30,-**
Tämä graafinen käyttöliittymä (GUI) VGA DOS:lle ajaa jokaista ohjelmaa tyylikkäästä ikkunasta käsin! Suuri valikoima seinäpapereita, ikoneja jne. Mukana myös Multi Media MOD Player! (711 kB/1 HD)

❑ **70044E ● GRAPHICS WORKSHOP . . . 30,-**
Nopea ja helppokäyttöinen manageri WAVia, MIDIa ja AVI Videota varten Windows-tiedostoihin! (704 kB/1 HD)

❑ **70007E ● NCOMPASS FOR WINDOWS 30,-**
Täydellinen karttageneraattori WINDOWSiin. Suunnittele omat karttasi. Paljon toimintoja. Ideaalinen jos tarvitset usein suunnitella esim. katukarttoja yms. (626 kB/1 HD)

❑ **70006E ● ROCKFORD ! V3.0 . . . . . 30,-**
Loistava ohjelma niille, jotka haluavat suunnitella omat yksilölliset käyttökortinsa WINDOWS-softalla. (1030 kB/1 HD)

❑ **70024E ● LABEL MASTER V5.1c . . . 30,-**
Helppokäyttöinen postituksen apuväline. Sen avulla voit luoda tiedoston nimistä ja osoitteista, editoida dataa, etsiä tietyn kohdan ja tulostaa tarrat ja raportit. (769 kB/1 HD)

❑ **70030E ● MERCURY V2.09 . . . . . 30,-**
Ohjelmisto jonka avulla ratkaiset matemaattisia yhtälöitä. Se on helppokäyttöinen, interaktiivinen ja tehokas. Sen avulla voit myös tulostaa grafiikkaa ja raportteja. (528 kB/1 HD)

❑ **70014E ● MICROCAD! V2.0 . . . . . 30,-**
Yksinkertainen CAD- ja piirto-ohjelma IMB-PC yhteensopiville. Ikonipohjainen käyttöliittymä, reaaliaikainen piirtonopeus, WYSIWYG, kaksi- tai kolmiulotteisten kuvioiden luonti, yli 4000 värin paletti, ym. (108 kB/1 HD)

❑ **70035E ● MUSTAR JAPANESE V3.0 . . 30,-**
Haluaisitko kirjoittaa japaniksi! Tämän editorin avulla voit kirjoitella japanilaisten ystäviesi kanssa! Full-screen -tekstin editointisysteemi kaikilla muriteilla! Mahdollista tulostaa ja luoda PCX-tiedostoja! Sanakirjassa 45000 sanaa! Sayonara! (1433 kB/1 HD)

❑ **70047E ● PAGAN DAYBOOK 30,-**
The "Pagan Daybook" -sovellus antaa käyttöösi aivan uudenlaisen kalenterin. Se kertoo, mitä kukin päivä tarkoitti aiemmin, ennen nykyisten juhlapyhien aikaa. Tästä löydät todella historiallista tietoa! (133 kB/1 HD)

❑ **70044E ● PAINLESS ACCOUNTING V6.1 30,-**
Täysin integroitu kirjanpitosysteemi. Yleissarake, laskutus, ostot, raportit, apuohjelmat ja paljon muuta. (3845 kB/1 HD)

❑ **70045E ● PAINLESS EVENT SCHEDULER30,-**
Kumoukselinen käsite! Tämän ohjelman avulla voi PCsi työskennellä 24 tuntia päivässä! Kerrot vain systeemille, milloin sen pitää suorittaa ohjelmat, batch-tiedostot, apuohjelmat ja kaikki tapahtuu aivan kuin olisit itse painamassa näppäintä. SUPER! (258 kB/1 HD)

❑ **70022E ● PCBUDGET! 30,-**
Helppo ja yksinkertainen budjetointityökaluohjelma. Sen avulla helpotat, yksinkertaistat ja organisoit kotitaloutesi raha-asiat. Voit seurata pankkitilejäsi, luottokorttejasi, tuloja, menoja jne. (632 kB/1 HD)

❑ **70025E ● PCX SUPERSHOW! 30,-**
Tyylikäs multimedia-presentaatio-ohjelma. Sen avulla voit luoda kustomoituja presentaatioita valmiista PCX-kuvista. Tukee SoundBlaster-yhteensopivia äänikortteja. Myös muutama erikoisefektejä kuvan käsittelyyn. (970 kB/1 HD)

❑ **70003E ● POLYRAY 30,-**
Erittäin monipuolinen ray tracing -ohjelmisto. Todella vaativalle käyttäjälle. Sadoista ominaisuuksista mainittakoon esim. tuki transkendaalifunktioille (sin, cos jne.) (1117 kB/1 HD)

❑ **70011E ● PRINTCADD-3D 30,-**
Kolmiulotteinen tietokoneavusteinen vedos-suunnittelu- ja mallintamisohjelmisto. Helppokäyttöinen ja monipuolinen, CAD-tyylinen. (2028 kB/1 HD)

❑ **70031E ● SKYGLOBE ! V3.5 . . . . . 30,-**
Kuntiamainennan saavuttanut planetaario-ohjelma, joka on nopea, hauska ja helppokäyttöinen. Yli 25.000 tähteä, planeetat, aurinkot ja kuut ym. Hiirituki ja syt myös SVGA-tuki. (335 kB/1 HD)

◆ EPS-grafiikka ◆

❑ **80007E ● EPS GRAPHICS-ANIMALS . 30,-**
Eläimet. Jos tarvitset jonkin eläimen kuvaa ilmoitukseesi, niin löydät sen varmasti tästä kokoelmasta. (857 kB/1 HD)

Mitä et löydä tästä ilmoituksesta, löydät taatusti uudesta, ainutlaatuisesta katalogista:

SUURI suomalainen shareware-katalogi on ilmestynyt! Nyt saatavilla!

- yli 300 sivua!
- satakunta ruudunkaappausta
- yli 1500 ohjelmaesittelyä SUOMEKSI!

Lyömättömään hintaan: 110,-

Shhh...

SUOMEN SHAREWARE-KIRJASTO

Ohjelmia kaikille:
...opettajille, opiskelijoille, ohjelmoijille, pelaajille, koti- ja hyötykäyttöön...

❑ **70021E ● THE INTEGRAL SCIENTIST 30,-**
Oletko kiinnostunut kemiasta. Jos olet niin tässä on oikea ohjelma sinulle. Saat graafisen esityksen alkuainetaulukosta ja tietokannassa on kaikki mahdolinen teto eri alkuaineiden ominaisuuksista. (765 kB/1 HD)

❑ **70017E ● THE RECORD RAT 30,-**
Onko sinulla ongelmia pitää äänilevysi järjestyksessä. Tässä on ratkaisu ongelmiisi: täydellinen tietokantaohjelmisto, joka on suunniteltu varta vasten äänilevyjen luetteloimista varten. Musiikin harrastajien ehdoton ostos. (777 kB/1 HD)

❑ **70019E ● TURBOPAINT 30,-**
Piirto-ohjelma, joka tarjoaa tehokkaat työkalut piirtämistä varten. (334 kB/1 HD)

❑ **70042E ● VGACOPY-PRO V5.2 . . . 30,-**
Uskomattoman monipuolinen piikakopioija ja -formatoija! Kopioi KAIKKEA, jopa 1.74 MB:n formaatteja!!! Erittäin intuitiivinen VGA Button Bar -liityntä. Edellyttää hiiren ja VGA:n/EGA:n. Suosittelemme! (268 kB/1 HD)

◆ DOS-pelit ◆

❑ **40015E ● ALIVE SHARKS V1.2 . . . . 30,-**
Vedenalainen action/arcade -peli. Olet sammakkomies ja tehtäväsi on kerätä ja tutkia harvinaisia meren elävä merenpohjasta, mikäli sihen kykenet, sillä kuusanasi ovat verenhimoiset hait. Apuna sinulla on taannutusase, have fun! (509 kB/1 HD)

❑ **40003E ● BABYDRAW V1.01 . . . . . 30,-**
Erittäin hauska piirto-ohjelma pikkulapsille. (336 kB/1 HD)

❑ **40044E ● BRIX! 30,-**
Uusi action/arvoituspeli jossa 256 väriä ja 112 tasoa! 100% puhdasta hupia. Äänikorttituki ja digitaalinen ääni! Kohtaa maailmankaikkeuden nerokkaimmat arvoitukset! (618 kB/1 HD)

❑ **40047E ● CORKOB 3D V3.42 . . . . . 30,-**
Nyt taistelet hengestäsi Corsair-lentokoneessa! Yksi parhaista kokaan tehdyistä ilmataistelu-simulaatioista! (1255 kB/1 HD)

❑ **40034E ● DOOM !!! 40,-**
Paras koskaan tehty SHOOT-EM-UP. Todella älistyttävät ja äärimmäisen nopeat grafiikat räjäyttävät tajuntasi. Äänikortin omaaville luvassa todella ukomattomat soundit. Ja jännitystä riittää... (4850 kB/2 HD)

❑ **40052E ● ELECTRO MAN! 30,-**
Tähtiasemallesi on päässyt muukalaisia tunkeutuja... Yritä pelastaa se käyttämällä laserasettasi. Varoitamme, että tämä 256-värin peli voi aiheuttaa pahoinvointia. Hyppää, juokse ja ammu! (845 kB/1 HD)

❑ **40046E ● EPIC PINBALL! 30,-**
Tämä simulaatio luo PC:llesi todellisen arcade-tyylisen flipperin! 256:n värin liikkuva grafiikka! Digitaalinen ääni ja musiikki! Pelissä tulikuuma Ärnoid-pelipöytä kaikkine lyönteineen ja temppuineen. Nautit kuin tosi pelistä. Suosittelemme! (1827 kB/1 HD)

❑ **40008E ● F. GODMOM 30,-**
F. GodMom on arcade/palapeli -peli. Olet aseistettu ainoastaan älyllisi ja maagisella muodonmuutostaikasauvalla. Sinun täytyy taistella tiesi läpi 50 kentän ja ohi kolmen idiootimaisen, mutta tappavan meriravun. Hektisen hauskaa! (168 kB/1 HD)

❑ **40026E ● FUNNY FACE II 30,-**
Funny Face II on suunniteltu lapsille älykkääksi viihteeksi. Ohjelman avulla voit animaation omaisesti luoda omia kuvia, joikka sinulla ei olisi mitään suuria taiteellisia kykyjä. Hauska ja viihdyttävä. (1161 kB/1 HD)

❑ **40048E ● GAME BUILDER V3.0 . . . . 30,-**
Tee omia grafiikka -seikkailupelejä. ILMAN ohjelmointia! Ohjelmissa voi olla 256:n värin grafiikka, päähenkilöt, tausta-animaatio, maskit, objekti-inventaario ja paljon muuta. Professionaalisten pelien-työvälineen point & click -liityntä! (730 kB/1 HD)

❑ **40053E ● HEARTLIGHT! 30,-**
Johdata Percival-keiju 20 action-tason läpi. Tämä peli pitää sinut tatusti valveilla myöhään yöhön yrittäessäsi voittaa kaikki vastaantulevat esteet. Taatti vähintään 386:en. Äänikorttituki. (980 kB/1 HD)

❑ **40021E ● HUGO III, JUNGLE OF DOOM 30,-**
Kolmiulotteisesti animoitu, mahtava seikkailupeli. HUGO-trilogian kolmannessa ja viimeisessä osassa tehtäväsi on auttaa HUGO selviytymään pahasta noitatohtorista, löytää salaperäinen elämänlähde ja lopuksi kohdata hänen arkkivihollisensa. (943 kB/1 HD)

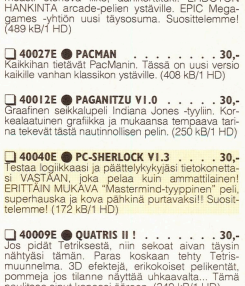
❑ **40042E ● JILL OF THE JUNGLE! . . . 30,-**
HUPPU! Super Nintendo -laatuinen animaatio! Nopea, täydelliset efektit ja äänikortti-tuki! 16-tasoinen. Suosittelemme! (1040 kB/1 HD)

❑ **40045E ● KEN'S LABYRINTH! 30,-**
Täysin uusi versio! 256:n värin 3D action-trilleri! Hirvoton seikkailu 16:llä laajalla tasolla! Korkearesoluutiografiikka (360x240), musiikki ja digitaalinen ääni! Supersofta! Muistuttaa DOOMia! (1052 kB/1 HD)

❑ **40014E ● KILOBLASTER V2.0 . . . . 30,-**
Kiloblaster on nopea action arcade -peli, joka muistuttaa Galaxian kolikkopeliä, mutta sinä on uusia high-tech piirteitä. Pelissä on digitoidut ja ray-traced kentät 256:lla värillä. Todella upeaa katsottavaa. (1375 kB/1 HD)

❑ **40025E ● MONOPOLY! 30,-**
Jokainen tuntee lautapelinä monopolin. Nyt sinulla on mahdollisuus pelata sitä tietokoneellasi. Erittäin hyvin toteutettu ja näyttävä tietokoneversio monipuolisuudella ja helppokäyttöisyydellä varten. Musiikin harrastajien ehdoton ostos. (777 kB/1 HD)

❑ **40039E ● NITEMARE-3D 30,-**
Mukaansa tempaava kolmiulotteisessa perspektiivissä tehty grafinen seikkailupeli. Astut pahisten Tohtori H:n taloon ensiesissä Penelopea ja mystistä peiliä, joka johtaa "TOISELLE PUOLELLE". (3249 kB/1 HD)



❑ **40041E ● OVERKILL! 30,-**
VAU! Mikä arcade-peli! Lähes täydellisen samaistaa etenevä liike, äänikorttituki. EHDOTON HANKINTA arcade-pelien ystäville. EPIC Megagames -yhtiön uusi täysosuma. Suosittelemme! (489 kB/1 HD)

❑ **40027E ● PACMAN 30,-**
Kaikkihan tietävät PacManin. Tässä on uusi versio kaikille vanhan klassikon ystäville. (408 kB/1 HD)

❑ **40012E ● PAGANITZU V1.0 . . . . . 30,-**
Graafinen seikkailupeli Indiana Jones -tyyliin. Korkealaatuinen grafiikka ja mukaansa tempaava tarina tekevät tästä nautinnollisen pelin. (250 kB/1 HD)

❑ **40040E ● PC-SHERLOCK V1.3 . . . . . 30,-**
Testaa logiikkaasi ja päättelykykyäsi tietokonetasi VASTAAN, joka pelaa kuin ammattilainen! ERITTÄIN MUKAVA "Mastermind-tyyppinen" peli, superhauska tapa kova pähkinä purtavaksi! Suosittelemme! (172 kB/1 HD)

❑ **40009E ● QUATRIS II ! 30,-**
Jos pidät Tetriksestä, niin sekoat aivan täysin nähtyäsi tämän. Paras koskaan tehty Tetris-muunnelma. 3D efektejä, erikoiset pelikentät, pommeja jos tilanne näyttää uhkaavalta... Tämä naulitsee sinut koneesi ääreen. (340 kB/1 HD)

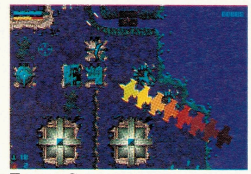
❑ **40010E ● SHOOTING GALLERY V3.0 . 30,-**
Pidätkö ampumisesta? Tässä ohjelma sinulle. Värikäs arcade-tyyppinen peli. Ole lännen nopein tai pudotakaikki kiekot skeetissä. Yritä osua maaliin eri ampumalajeissa. Harjoitus tekee mestarin! Sound Blastertuki. Hiiri on pakollinen. (397 kB/1 HD)

❑ **40036E ● SUPERFLY V2.0 ! 30,-**
SuperFly on toisenlainen action-peli! Jahtaa ja lähki kärpäsiä ja muita ötökoitä ympäri taloa 20:llä eri tasolla!! Superhauskaa! (140 kB/1 HD)

❑ **40037E ● TILE MATCH V1.1 . . . . . 30,-**
Erittäin värikäs solitaire-peli. Mukana monen hengen pelivaraatio 2-4:lle pelaajalle tai yhden hengen peli tietokonetta vastaan! Uuden apuohjelman avulla voit jopa luoda omat korttisi! Ehdoton hankinta korttipeilureille! (560 kB/1 HD)

❑ **40050E ● XARGON I:BEYOND REALITY 30,-**
Intensiivinen arcade-action -peli ja seikkailupeli! Jättilaajat toimintaa täynnä olevat tasot. Loistava 256:n värin grafiikka, erinomainen animaatio! Tukee äänikorttia! Vaatii 386:n, VGA:n ja teräksiset hermot! Suosittelemme! (2105 kB/1 HD)

❑ **40033E ● ZAPPER! 30,-**
Istut koneesi vieressä, kunnes yhtäkkiä siirryt toiseen ulottuvuuteen koneesi sisään, maailmaan jota tulet kutsumaan Neverwhereksi ja jossa sinua kutsutaan zapperiksi. Tehtäväsi: pakene ja palaa maahan. Hauskaa, kaunista 3-D VGA grafiikkaa. (2443 kB/1 HD)



❑ **40043E ● ZONE 66 . . . . . 30,-**
Tosilaadukas 32-bittinen arcade-peli! Täysi 256:n värin 360:n asteen liike! Onjaa taistelukonettasi massiivisen pelikentän ympärillä. Intro ja digitaalinen soundtrack! Vaatii 386/486, 2 Megaa RAM:ia. Käyttää PC:täsi 100%-sesti. Tämä siinun on nähtävä. (1711 kB/1 HD)

◆ Työkalut & apuohjelmat ◆

❑ **10024E ● AQUA TSR 30,-**
Täysin automaattinen ruudunsäästäjä. Näe merihevosten ja muiden vesielävien uiskentelevan akvaariossasi. Kontrollipaneli antaa sinulle mahdollisuuden valita kalat, luoda viestejä ja ladata/poistaa ruudunsäästäjän muistista. (274 kB/1 HD)

❑ **10053E ● BATUTIL! 30,-**
BATCH Batch Enhancer -ohjelmat Pekka koskaan näkemämme. Se sisältää värit, äänet, menusysteemin, ja paljon paljon muuta. Sekä lisäksi täydellisen demonstraatio-ohjelman! Ehdottomasti tutustuttava. (946 kB/1 HD)

❑ **10002E ● BLANK-IT V5.1b 30,-**
Todellisen ammattilaisen ruudunsäästäjä. Emme tarjoa runsasti muisti- tai levytilaa vaativaa ohjelmistoa, vaan todella vähän muistia kuluttavan screen saverin. (161 kB/1 HD)

❑ **10028E ● BLASTER MASTER V5.0 . . . 30,-**
BLASTER Master on täydellinen löytö SB-äänikortin omaaville. Sen avulla voit työstää VOC, WAV ja SND -tiedostoja. EGA/VGA graafinen editori auttaa sinua työstämään äänitiedostojasi. Sisältää upean kokoelman äänityökaluja ja selkeät grafiikat. (243 kB/1 HD)

❑ **10054E ● BURN IN V4.5 . . . . . 30,-**
Stressin testaaja kaikille PC-koneille. Testaa RAM:in, CPU:n, videon, aritmetiikkaprosessorin, levykkeen jne. Määräaikaiset tai JATKUVAT testit. Ideaali PC-koonien valmistajat käyttävät tätä. Käytä tätä softaa 72 tuntia PC:lläsi sen TAKUUAIKANA! (203 kB/1 HD)

❑ **10047E ● DUPL. FILE LOCATOR V3.40 30,-**
Etsii kaikki tuplatiedostot paikallistaa! Tietää kaiken, näkee kaiken. Turvaskennaus! Lataus/tallennus, kaikki arkistot, moninkertainen tiedostomaski jne. Ehdoton hankinta kaikille tehokäyttäjille! (550 kB/1 HD)

❑ **10022E ● EM 87 ! V1.5 . . . . . 30,-**
Tämä ohjelma emuloi 100% 8087 matematiikkaprosessoria 80286/80386-pohjaisissa koneissa. Erittäin hyödyllinen, jos tarvitset laskkaprosessoria, mutta sinulla ei ole rahaa hankkia sitä. (24 kB/1 HD)

❑ **10045E ● GHOSTSCRIPT V2.4 . . . . . 30,-**
Kertakaikkiaen upea ohjelma juuri sinulle, jos haluat esikatsella tai liittää esim. ohjelmaasi mahdollisuuden katsoa PostScript-tiedostoja näytölläsi. Pakkoostos kaikille grafiikan ystäville. Kaikki postaritypyt tuettu (esim. "EPS " PS etc.) (760 kB/1 HD)

❑ **10007E ● HIEW ALCHEMY V1.7.6. . 30,-**
HAYDELLINEN konverbointi/katselu/etsi ... TIFF, TARGA, PCX, LBM, IFF, JPEG, MAC, DRW, SUN Raster, 24-BIT true colour, BMP, PPM/PGM/PFM, EPS HP PCL, Atari ST, SGI, RLE, Fax-formats, virtaalinen mulstinkäsittely, värin- ja koon vaihto, tukee EGA, VGA, SVGA (1149 kB/1 HD)

❑ **1021E ● IMPROCES 30,-**
PARAS 256-värin piirto-ohjelma mikä on saatavilla. Editoi GIF, PCX, TGA, PRF -tiedostoja. Voi työstää jopa 5 kuvaa samanaikaisesti. Yli 40 tonttia. SVGA 1024 x 768 x 256 tuki. Useita filtereitä, maalaustyövälaja, väripaletteiditori ja paljon muuta (1373 kB/1 HD)

❑ **10012E ● KWIKSTAT V3.3 Rel.8 . . 30,-**
Todella hyvä tilasto-ohjelma. Shareware Industry Award -palkinto matematiikan ja insinöörioiehjelmi ryhmässä. Tuettu jo kolmattakymmentä erilaista tilstotietelijöiden toimesta. Yli 10.000 rekisteröityäkäyttäjää! (1290 kB/1 HD)

❑ **10042E ● MACSEE! V2.2 . . . . . 30,-**
MacSEE! on apuohjelma, jonka avulla voit lukea/kirjoitaa MacIntosh-formaatissa olevia levykeitä PC:llesi. (136 kB/1 HD)

❑ **10018E ● PCXDUMP! V9.10 . . . . . 30,-**
Muudunkaikenlaisia ohjelmia, jonka avulla talletat kaapatut ruudut PCX-tiedostoiksi. Voit myös konvertoida ne GIFF-formaattiin. Toimii myös peliruutujen kanssa. (678 kB/1 HD)

❑ **10037E ● PKZIP V2.04 ! 30,-**
UUSIN versio hyvin tunnetusta PK-ZIP softasta. Vieläkin nopeampaa, paikkaavista, parempmat kompressointiominaisuudet ja lisää optioita. Täydellinen tuki 386-prosessorille. (358 kB/1 HD)

❑ **10033E ● POWER INSTALL V1.43 . . . 30,-**
Ohjelmistoekspertijän täydellinen työkalu. Nyt voit tehdä asennuksen helpoksi kun jaat tuotettasi eteenpäin. Tämän täydellisen menuohjatun installointiohjelman kanssa ohjelmasi asentuvat kuin ammattimaisissa asennuksissa. (650 kB/1 HD)

❑ **10038E ● PROFESSIONAL CAPTURE! . 30,-**
Ruudunkaappausohjelma DOSiin ja WINDOWSiin. Todellinen ammattikäyttäjän työkalu. Talletusmuodot: BMP, GIF, PCX, TIF, TGA, WPG. Olkea valinta WINDOWS-käyttäjille. (175 kB/1 HD)

❑ **10026E ● SPEEDKIT! V4.32 . . . . . 30,-**
Huippu-Speedkit PC:llesi! HYPERDISK- parantaa kovalevysi: cachea jopa 10-kertaisesti, HYPERKEY- tehokas näppäimistön lisäjemnusparsi jolla voit kustomoida näppäimistötoiminnot! HYPERSCREEN- Lisää näyttösi nopeutta kalkissa testimoodeissa. (140 kB/1 HD)

❑ **10034E ● TRUE TYPE FONTS ! 30,-**
True Type -fontit ovat erittäin suosittuja. Laatufontlien löytäminen voi kuitenkin olla vaikeaa. Soft Fonts for WINDOWS 3.1 / WORD PERFECT 6.0 DOS. tarjoavat ratkaisun. Tämän paketin fontit tulostuvat kaiken kokoisina, monentyyppisillä kirjoittimilla (497 kB/1 HD)

❑ **10013E ● UNIX-DUDE 30,-**
Jos sinulla on tarvetta siirtää tietoja UNIX-järjestelmästä DOSiin, niin tässä sinulla on siihen täydellinen työkalu. (15 kB/1 HD)

❑ **10050E ● VIRUSSCAN FOR DOS/NOVELL30,-**
Tunnetun virustorjuntaohjelmat DOS ja Novell. Ehdottomasti uusin versio! Ehdoton hankinta kaikille PC-käyttäjille. (461 kB/1 HD)

❑ **10046E ● WSDIAG 30,-**
Tehokas tietää mitä verkossasi tapahtuu. Tällä todellisella hyötyohjelmalla voit tutkia Novell-verkkosi työasemien ominaisuudet ja mahdolliset viat. Arvokas kaikille tietoverkkovastaaville! (51 kB/1 HD)

◆ Tietoliikenne ◆

❑ **50002E ● ODYSSEY COMMUNICATION 30,-**
Todella monipuolinen tietoliikennesohjelma. Voit käyttää ohjelmaa esim. luodessasi yhteyksiä mainframe- , mini- tai PC-pohjaisiin järjestelmiin. Ohjelmaa tukee COM1-COM8 portteja, nopeuksia aina 115200 baudiin saakka, MNP tasoja 2,4 ja 5, ym. (355 kB/1 HD)

❑ **50004E ● SERIAL FILE COPY V3.5 . . 30,-**
Erittäin hyödyllinen apuohjelma tiedon siirtoon kahden PC:n välillä. Ohjelman avulla voit siirtää tiedostoja ja/tai hakemistoja koneiden välillä käyttämällä RS232 portteja. Sopii myös esim. varmistuksen ottamiseen kovalevystä. (150 kB/1 HD)

❑ **50006E ● TELE REPLICA V4.2d 30,-**
TeleReplica antaa sinulle mahdollisuuden kytkeä kaksi IBM-PC yhteensopivaa tietokonetta yhteen (modeemien, kaapelin tai minitietokoneen kautta). Näppärä apuohjelmisto. (425 kB/1 HD)

❑ **50003E ● TELEMATE V4.0 . . . . . 30,-**
Paljon muutakin kuin tietoliikenneohjelma. Joustava, hyvin varustettu ympäristö, jonka käyttöliittymä on helppo oppia ja käyttää. Editori ja hiirtuki ovat sisäänrakennettuja ominaisuuksia. Kaikki toiminnot ovat valikko-ohjattuja. (1172 kB/1 HD)

❑ **50001E ● TELIX V3.10 . . . . . 30,-**
Mainio modeemiohjelmisto, jokaisen modeemin omistajan pakkohankinta. Sis. mm. puhelinluettelon ja paljon muuta. (339 kB/1 HD)

◆ Sekalaiset ◆

❑ **60006E ● DRUM BLASTER V3.0 . . . . 30,-**
Tänsyttävät äänieffektit! Musiikkia koko perheelle! Mainio SoundBlaster-kortin! Muuta PC:si rumpusetksi, jossa on paljon digitaalisuja äänitiedostoja ja taustamusiikkia! Hieno ohjelma! (657 kB/1 HD)

❑ **60007E ● JUGGLER V1.21 . . . . . 30,-**
Haluaisitko oppia silmänkääntötemppuja? Tässä on juuri se, mitä opettaja sinulle! Ohjelmassa on erinomainen korkearesoluutioanimaatio. Opettaa perusasioita ja trikkejä. Myös yleisimpien virheidenkin animaatio. Kokeile, pian osaat hommani! Tosi on! (231 kB/1 HD)

❑ **60005E ● MS-DOS JOKE DISK 30,-**
Kuvittele, että avatessasi tietokoneesi kuvaruutusi on kääntynyt ylösalaisin! Mitä tapahtuu? Ehkä joku asensi tämän ohjelmiston koneeseesi... Älä hermostu, taatusti viruspaga. Vain hupia! (445 kB/1 HD)

◆ Erotiikka ◆

Huolella valikoitua, korkealaatuista CD-erotiikkaa tunnikausiksi...

...HOT QUE

- yli 2000 kuvaa (jopa 1024x768*)
- yli 60 videosekvenssiä (osa täysvärisiä & Sound Blaster -tuki)

...vain 230,-

Rasti ruutuun:

Huom! Vain aikuisille, 100% X-rated!

❑ **20012E ● BUNNY !! 30,-**
Todella kuumaa, eroottista, elävää VGA-kuvaa. Hauskoo suoraan Bunny-talusta? (921 kB/1 HD)

❑ **20001E ● MANDY-EROTICA VOL 1! . 30,-**
Supereroottinen digitoitu filmanimaatio. (781 kB/1 HD)

❑ **20002E ● MANDY-EROTICA VOL 2! . 30,-**
LISÄÄ loistavaa eroottista VGA-tason filmianimaatiota. (965 kB/1 HD)

❑ **20003E ● SUPER EROTIC-DISK I . . . 30,-**
KUUMIA kuvia suoraan jenkkilästä, jotka todella "panevat" VGA-kortin koetukselle. Resoluutio lähes valokuvan luokka. (960 kB/1 HD)

❑ **20011E ● SUPER EROTIC-DISK 9 . . 30,-**
Katso ja ällisty, uudet kuumat eroottiset kuvat. (1047 kB/1 HD)

Shareware on tietokoneohjelmien markkinointimenetelmä, joka antaa sinulle mahdollisuuden kokeilla ohjelmia ennen kuin maksat rekisteröintimaksun tekijälle - try before buy! Shareware-rekisteröinti on sitä paitsi erittäin edullista verrattuna kaupallisiin ohjelmiin. Valitse shareware - niin huvikuin hyötykäyttöön!

✔ Testattu ja poimittu yli 20.000 ohjelman valikoimasta.
✔ Taatusti 100% virusvapaita. Laadukkailla 1,44Mb HD-disketeillä.
✔ Täysiverisiä käyttöversioita, ei demo- tai testiversioita.

Osta kolme, saat neljännen ILM

TIETOKONEPELIEN SM

SE EI PELAA JOKA PELLEILEE!

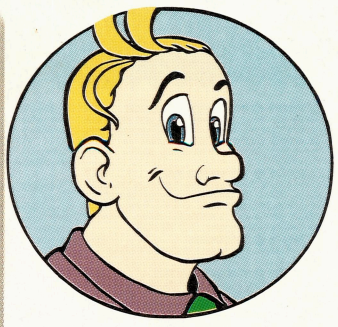
ERITTÄIN VIRALLISET KISATARJOUKSET INFOSTA:

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 Compat	329,-
Theme Park	349,-
Overlord	299,-
Heimdall 2	299,-

CD-ROM

Links Golf	159,-
Under a Killing Moon	459,-
Outpost	429,-
Theme Park	399,-
Central Intelligence	319,-

CD Ten Pack-kokoelma 499,-

- 10 erilaista CD-ROM levyä
- *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

Kid Vicious	199,-
Overlord	269,-
Starlord	299,-
Detroit	299,-

SUPER NINTENDO

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

GAME & FUN

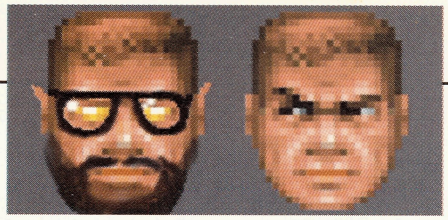
EIKÄ SIINÄ KAIKKI

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.



Doomia virittämässä

Doom ansaitsee kunniapaikan tietokonepelien historiankirjoissa moottorisahansa, verkkokorttien kysynnän kasvattamisen ja Deathmatchin aiheuttamien työteho-ongelmien lisäksi myös synnyttämästään ennennäkemättömästä kotiteollisuudesta.

Heti Doomin ilmestyttyä näppärät ohjelmoijat alkoivat tutkia sen koodia, ja pikku hiljaa alkoi ilmaantua mielenkiintoisia ohjelmia. Ensimmäisestä niin ja näin toimivasta esinesatunnaisvaihtajasta on päästy siihen, että Doomista voi vaihtaa kaiken muun paitsi perusidean. Samalla Doom on siirtynyt pelistä jonkinnäköiseksi pelaa ja askartele -ilmiöksi.

Miljoona miljoona tasoa

Doomin uudet tasot ovat varsinainen riesa. Ei siinä mitään, että niitä iltaisin päreen valossa tehtaillaan, mutta kun suurin osa askartelijoista vielä työntää ne toisten nautittavaksi. Joskus tuntuukin siltä, että joka toisen peleihin liittyvän uuden tiedoston kuvauksessa lukee "New Doom level. My first attempt, good in Deathmatch" ja sisällä vaanii taas uusi haulikolla kolmenkymmenen cyberdemonin kimppuun -eepos. Vastapainoksi sitten ilmestyy originaali-Doomiakin parempia tasoja, mutta kuka ne satojen, jollei tuhansien PWADien joukosta pystyy enää löytämään?

Ideapalkinto kuuluu kuitenkin Doom-Hockeylle. Jääkiekkokentän näköisen tason keskellä on pelaajan näköinen kiekko, jota työnnetään maaliin tietysti ampumalla. Maalien teleportterit nakkaavat kiekon takaisin ja peli jatkuu. DOOM.EXEa on editoitu, jottei kiekko kuole kesken pelin, mutta pistelaskua ei vielä ole onnistuttu tekemään.

DMAUD-äänenkorvausohjelman julkaisun jälkeen Doomin uusääniin tarvittiin vain mikki ja samplausohjelma, minkä seurauksena uusien äänien julkaisukynnys jäi turhan matalaksi. Monty Python-, Arnold S.-, Beavis & Butthead-, Kummeli- ja leegio muita äänipaketteja huolehtii siitä, että yöt valvonut naapuri tarttuu entistä helpommin moottorisahaan. On näissä paketeissa kuitenkin aina joitakin käyttökelpoisiakin sampleja.

Ilmeisesti säveltäjistä ja hyvistä .MID-formaatin biiseistä on pulaa, koska musiikin vaihto on jäänyt vähemmälle. Mutta esimerkiksi Queenin Bohemian Rhapsodyn säestyksellä demonien lahtaus on mahdollista (ja hauskaa).

Rummuttavia jäniksiä ja kukkoheittimiä

Grafiikan vaihtaminen vaatii jo taitoa ja ahkeruutta. Taitavia kuitenkin on, heistä suurimmalla osalla on outo huumorintaju.

Uusgrafiikoiden joukossa on ihan vakavasti otettavia yrityksiä. Aliens-Doom tarjoaa uusia seinäkuviointeja, Aliens-elokuvasta käännetyt ääniefektit ja ennen kaikkea vaihdettua grafiikkaa. Mukana on niin perus-Alien, koira-Alien, Alien-kuningatar, facehuggerit kuin Ripleyn käyttämä lastaushaarniskakin ja tynnyrit on tietysti vaihdettu muniksi. Eniten ideapisteitä tippuu plasmakivääristä. Chaingunin grafiikka on muutettu Aliens-elokuvan plasmakivääriksi, samoin sinko. Jälkimmäisellä ammuttaessa raketit tulevat piipun alla olevasta heittimestä. Niin sitä pitää.

Niko-sedän niksipalsta

Air Warrior ajantasalle

Ruppuisen VGA-pääteohjelman (sen ilmaisen) omistajat ilahtukoot: myös SVGA Air Warriorista on tehty ilmainen pääteohjelma, joka todella on paljon parempi ja vastaa kaupallista versiota 1.16b. Kaupallinen ohjelmakin on siis päivitetty, merkittävimpinä uutuuksina uudet lentomallit ja uusi ampumamalli, jolla on päästy eroon blankeista ja joiden osumat tarkistetaan neljä kertaa sekunnissa.

Huonot uutiset ovat, ettei On-Line Games tue vielä kumpaakaan. Hyvät ovat, että ohjelmia voi käyttää, kunhan korvaa tiedostot TERRAIN.DAT ja TARGETS.BIN version 1.13/1.13g vastaavilla. Pistäkää uudet versiot silti jonnekin jemmaan.

Kaiken tarvittavan voi käydä imuroimassa Pelit-BBS:stä.

Toinen vakava projekti on Star Wars -Doom. Hirviöinä ovat keisarilliset iskujoukot, keisarin henkivartijat, kuulusteludroidi ja Imperiumin luotaimet. Moottorisaha on tietysti muutettu valomiekaksi ja tynnyrit R2-D2-yksiköiksi. Pakettia täydentää Star Wars -taustamusiikki ja ääniefektit, ja peli sujuu Death Starin piirustusten mukaan tehdyillä tasoilla.

Huummoripuolta löytyy paljon. Henkilökohtainen suosikkini on rumpuja hakkaava Duracell-pupu, joka haavoittuessaan huutaa "Stiiill going!". Muita mainitsemisen arvoisia ovat muun muassa piirakka- ja kukkoheitin, cacodemonien muuttaminen Bill Clintoneiksi ja pieruhuumorin ystäviin uppoava Pyllymies.

Toimistojen Deathmatch-verkkosoturit varmasti löytävät käyttöä tiedostolle, joka muuttaa pelaajat kravattiin, kauluspaitaan ja SuperSoakeriin sonnustautuneiksi tappajiksi.

Ohjelma uusiksi

Uusin muoti on Doom-ohjelman itsensä virittäminen. Tuloksena on joukko ihan käytännöllisiä virityksiä, kuten plasmakiväärin muuttaminen puolinäkymättömien miinojen kylväjäksi tai liekinheittimeksi, haulikon konetuliaseversio tai tavallisten sotilaiden aseistuksen muuttaminen chainguniksi.

Sitten on niitä muita... Miten käytännölliseltä kuulostavat leijuvat, pelaajan kimppuun käyvät tynnyrit? Lampuiksi morffautuvat hirviöt? Lääkelaukkuja sylkevät cacodemonit? Tynnyreitä ampuvat aseet? Kaikkien hirviöiden muuttaminen avaruusmerijalkaväeksi? Plus lukuisat vielä oudommat väännökset?

Millaisen Doomin sinä saisit aikaiseksi? Kaikki tarvittavat apuohjelmat ja suurin osa esimerkeistä löytyvät tietysti Pelit-BBS:stä, Internet-käyttäjät luonnollisesti tietävätkin FTP-osoitteen infant2.sphs.indiana.edu. Vingutapa modeemia ja osallistu askartelukerhoon! Lisätietoja kilpailusivulta.



WEXTEEN PELI henki

CD-ROM TULI! NÄKI! JA VOITTI?

●● Mitä yhteistä on Beethovenin Yhdeksännellä sinfonialla ja CD-ROM-levykkeellä?



Tarinan mukaan Sony ja Philips sopivat 70- ja 80-luvun taitteessa CD-levyn halkaisijaksi kaksitoista senttiä, koska tällöin Beethovenin Yhdeksäs mahtuu yhdelle CD-levylle.

Siitä on tosiaan vasta 12 vuotta, kun CD, tai oikeammin CD-DA (Compact Disc Digital Audio), julkaistiin. CD-ROM eli romppu on sitäkin nuorempi keksintö. Ensimmäinen CD-ROM-asema esiteltiin markkinoille vain kymmenen vuotta sitten. Ja nyt käytössä arvioidaan olevan jo yli 11 000 000 CD-ROM-asemaa.

Vain yhden dollarin tähden

CD-äänilevyn käyttö CD-tietolevynä on yksinkertaista. CD-levyllä musiikki on nollina ja ykkösinä ja levyn kannalta on yhdentekevää, muunnetaanko sen pinnan kuopat ja tasanteet ääneksi vai numeroiksi. Se ei sen sijaan ole yhdentekevää, että yhdelle rompulle mahtuu nollia ja ykkösiä peräti 660 megatavua. Käytännössä CD-ROM-levyille sullotaan yleensä enintään 540 megaa.

CD-ROMien alkutaival ei ollut ruusuinen. Ensimmäiset asemat maksoivat kymmeniä tuhansia markkoja, eikä levyjä saanut mistään. Lähes jokainen PC:n romppu vaati oman lukuohjelmansa toimiakseen kunnolla. PC:n käyttöjärjestelmä kun ei tunnusta CD-ROMin olemassaoloa, vaan koneeseen on ladattava erityinen MSCDEX-ohjelma (Microsoft CD Extensions for DOS) muistia syömään. Nykyinen MSCDEX sentään pärjää jo kaikkien CD-ROM-levyjen ja -asemien kanssa – lähes aina.

Pari vuotta sitten CD-ROM-asemien hinta painui alle tuhannen dollarin, mikä herätti amerikkalaiset ohjelmistotuottajat. Parantunut rompputarjonta, esimerkiksi Corel Drawn CD-ROM-versio, lisäsi puolestaan asemien kysyntää, ja niiden hinta laski aina kahden tuhannen markan pintaan. Kaksi tonnia on kodintekniikan maaginen raja: kun hilavitkuttimen hinta alkaa ykkösellä, kauppa käy, oli kyse sitten videonauhurista tai leipäkoneesta.

Mutta miksi pelien valmistajat ovat tarttuneet niin hanakasti CD-ROM-teknologiaan? Jo nyt monet pelisoftatalot julkaisevat tuotteensa ensin CD-ROM-versiona ja vasta sitten levykkeillä.

Vaikka CD:lle mahtuu enemmän grafiikkaa ja ääntä, isomman pelin kehittäminen teettää enemmän työtä. Videopätkät vaativat kalliita näyttelijöitä, digitoitu puhe satoja studiotunteja ja tarkentunut grafiikka tehokkaampaa näytön päivitystä. Eikä kaikilla pelaajilla ole vielä CD-ROM-asemaa koneessaan. Miksi sulkea heidät pois asiakaskunnasta?

Ensinnäkin CD-ROM-pelin valmistaminen on halpaa. Esimerkiksi SSI:n toimitusjohtajan **Joel Billingsin** kirjanpidossa CD-ROM-pelin valmistaminen maksaa vain kahdesta kolmeen taalaa, kun vastaavan kuusi HD-korppua sisältävän pelin tuottaminen kustantaa neljä dollaria. Myyntihinta on sama eli kahdesta viiteen sataan markkaan. Toiseksi CD-ROM-pelin piratisointi on käytännössä mahdotonta. Vaikka joku pirteä piraatti purkaisikin pelin suojaukset, yli puolen gigatavun jakelu levykkeillä on melkoinen urakka. Vaikka asiakaskunta on pienempi, myynti kasvaa!

Pelaajan kannalta tilanne ei ole välttämättä yhtä suotuisa: koneeseen on pakko ostaa uusi oheislaite. Lisäksi monet CD-ROMille suunnitellut pelit keskittyvät täyttämään koko rompun, itse pelin jäädessä vähemmälle. Moska on moskaa, vaikka sitä olisi 660 000 kiloa! CD-ROM-pelit vaativat muutenkin jämerämpää konetta. Lisääntynyt muistikapasiteetti sallii SuperVGA:n hyödyntämisen ja kunnon äänet. Bittejä sotkemaan tarvitaan mieluiten 80486, rutkasti muistia sekä hot-rod näytönohjain.

CD-ROM-pelien näyttävä ulkoasu ja digitoidut äänet ovat kuitenkin johtaneet monta pelaajaa ja kriitikkoa harhaan. Esimerkiksi armoitettu J^3 Vihannes meni The Lawnmover Manissa halpaan ja antoi pelille peräti 82 pistettä, vaikka kauniiden kuvien takana on pelkkä läjä äärimmäisen simppeleitä alipelejä.

Sen sijaan esimerkiksi Wing Commander -saagan tai Falconperheen julkaiseminen kaikkine laajennuksineen yhdellä CD-ROM-levyllä olisi kulttuuriteko vailla vertaa. Biljoonan korpun asemesta ei tarvittaisi kuin yksi romppu, eikä peleistä tarvitsisi installoida kiintolevylle kuin aikakriittiset osat – niin ja kaikki kaksi tusinaa korjauspäivitystä. Softatalot kun teettävät virheiden etsinnän maksavilla asiakkailla.

300 kt/s, 350 ms, 64 kt

Eli CD-ROM-pyöritin pitää ostaa. Mutta millainen? Keskityn tässä PC:n ongelmiin, sillä Macin, Amigan, Segan, Nintendon ja 3DO:n tilanne on hallinnassa.

Nimmarikisassa palkitut

Viime numerossa tiedustamaani sementtinimmaria arvuutteli lähes 60 lukijaa. Postin joukossa oli myös yksi ryhmäkanne ja pari oikeaa arvausta allekirjoittaneen henkilöllisyydestä.

Ai vastaus? Kyseessä oli alkuperäisen Enterpisen tiedeupseeria eli Mr Spockia esittäneen Leonard Nimoyn signeeraus ja kämmenen jälki.

Postin mukana tulleet lahjukset ja terveiset on jaettu asianomaisille tahoille. Kirjapalkinnot sen sijaan lähtevät seuraaville henkilöille: Jani Paavilainen Hauhosta (Jäinen vaeltaja), Jussi Nummelin Piikkiöstä (Natasa, Cherchemidin vyö), Jani Partanen Lahdesta (Harry Harrison: Aikakoneen saaga), Juha Tervaniemi Mikkelistä (Yoko Tsuno, Reinin kulta), Juha Virtanen Saarentauksesta (Pikku Piko, Kielletyt leikit) ja Eija Kyngäs Rovaniemeltä (Ursula K. LeGuin: Taivaan työkalu). Onnea!

Antti, Kalmaa ja Sandmania tuli kehuttua jo numeron 2/92 Pelin Hengessä. Henri, Moorcock on hyvä. Mikko, kirjoitin mangasta numerossa 5/92 ja palaan aiheeseen oitis, kun tilaa löytyy. Appleseedin Deunan on muuten yksi suosikkitypsyjäni ja Shirow Masamune suosikkipiirtäjäni, jonka painotyö, The Ghost in the Shell, koristaa kotiluolaa.

Lisää postia saapi lähettää. Eikä Neuvottoman kustannuksella saa vitzailla ;-)

Etenkin Macin käyttäjiä käy kateeksi. MacIntoshille on julkaistu useita kiintoisia CD-ROM-levyjä, joista PC:n omistajat voivat toistaiseksi vain uneksia.

Romppujen ongelmana on niiden hitaus. Vähimmäisvaatimus jatkuvalle **tiedonsiirtonopeudelle** on 300 kilotavua sekunnissa eli tuplanopeus. 150 kt/s -asemia näkee edelleen kaupan etenkin multimediapakettien osana. Kannattaa karttaa.

Saantiaika alkaa CD-ROM-aseman saatua lukukäskyn ja loppuu, kun asema alkaa välittää pyydettyä tietoa. CD-ROM-asemien keskimääräiset saantiajat vaihtelevat 200:sta 500:aan millisekuntiin. Pienempi saantiaika on aina parempi, mutta esmes oman Sonyni 490 ms ei ole osoittautunut ongelmaksi kuin animaatiota luettaessa.

Halvasta CD-ROM-asemasta kannattaa varmistaa sisäisen **puskurimuistin** koko. Puskuria tarvitaan tiedonsiirron nopeuttamiseen, ja sitä on oltava vähintään 64 kilotavua.

CD-ROM-levyt joutuvat aseman ulkopuolella alttiiksi lialle ja naarmuille. Siksi CD-ROM-asemien on selvittävä lukuvirheistä. Aseman **virheensietokyky** kannattaa testata omin käsin, sillä laitevalmistajien testit on tehty laboratorio-oloissa. Onneksi jokainen kunnon mikrokauppias antaa kokeilla kaupittelemiaan laitteita eli testin voi suorittaa ennen ostopäätöstä.

Testiä varten turmellaan yksi CD-ROM-levyke vetämällä millin paksuisella tussilla suoria viivoja levyn kirkkaalle puolelle keskustasta kehälle asti. Jos asema toimii kunnolla, se kykenee lukemaan romppua viivoista huolimatta. Jos asema ei selviä kuin yhdestä viivasta, sitä ei kannata ostaa. Kolmen viivan voittajaa voi jo suositella. Samaa temppua voi soveltaa myös CD-soittimen testaamiseen.

Vesiliukoinen piirtoheitintussi on kätevin testiväline, sillä sen viivat saa testin jälkeen pyyhkäistyä pois. CD-ROM-levykettä puhdistaessaan kannattaa muistaa, että romppua ei saa pyyhkiä urien suuntaisesti, levyn kehää kiertäen. Jos levyä on puhdistettava, riepua on aina vedettävä rompun säteen suuntaisesti.

Asentajakoneistajan hommaa

CD-ROM-asema tarvitsee ohjaimen toimiakseen. Pelikoneessa ohjain on voitu integroida osaksi äänikorttia ja hyvä niin, sillä PC:n korttipaikat ovat kortilla. Toinen vaihtoehto on käyttää SCSI-yhteensopivaa CD-ROM-asemaa (Small Computer System Interface). Yksi SCSI-ohjain kykenee huolehtimaan CD-ROM-aseman ohella myös useista muista oheislaitteista.

Asennusongelmat eivät lopu, kun demolevy pyörii. Ohjelmilla on MSCDEX-ohjelman verran vähemmän muistia käytössään kuin vastaavilla levykeohjelmilla. Etenkin peleille tämä on ongelma, sillä ne kaipaavat MSCDEXin ohella äänikortin ohjausohjelmaa, hiiren ohjainta sun muuta pientä toimiakseen kunnolla. Pelille ei jää kuin muistin rippeitä.

DOS 5.0:ssa MSCDEX:in voi ladata vain perusmuistiin, ja DOS 6.2:llakin on ongelmia ylämuistin käytössä. Eräiltä CD-ROM-valmistajilta voi saada pienemmän, kyseisen valmistajan asemille viritetyn MSCDEX:in. Asiaa kannattaa tiedustaa PC-kauppiaaltaan.

Jos PC:ssä pyörii DOS 6.0 tai myöhempi, AUTOEXEC.BATissa sijaitsevan MSCDEX-käskyn voi kirjoittaa seuraavaan tapaan, jolloin DOS yrittää ladata ohjaimen ylämuistiin. Joskus seurauksena on kuitenkin virheilmoitus:

```
LH C:\DOS\MSCDEX.EXE
/D:WEXTEEN /E
```

Mutta koska korpuista aika jättää, ja siirrymme kokonaan romppuihin? Tilanne oli vastaava, kun taannoin siirryttiin lerpuista korppuihin. Esimerkksi SSI joutui puolentoista vuoden ajan tuottamaan peleistään kaksi versiota, kunnes lerppujen kysyntä laantui. CD-ROMin suhteen tilanne näyttää kehittyvän samaan suuntaan eli ensi vuoden jouluna peleistä tulee kauppoihin vain CD-ROM-versiot.

Pari kirjaa aiheesta:

Sloman & Bosak: The CD-ROM Book. QUE Corporation, 1993. Ekholm: CD-ROM-käsikirja. Otava, 1994.

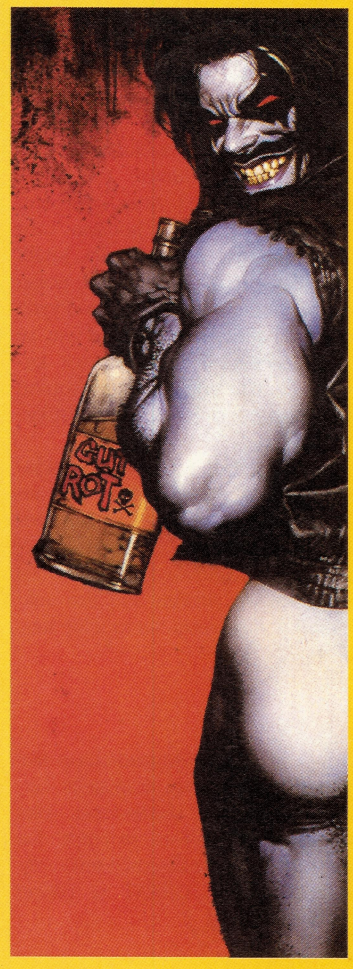
Lobo syö sisälmyksesi – sinapin kera

Jos inhoat sarjakuvaväkivaltaa, etkä ymmärrä edes siitä murjaistua parodiaa, käännä äkkiä sivua. Sen sijaan kaikille suolenpätkäkuurojen ystäville on tarjolla 96 sivua menoa ja meininkiä.

Joskus on vaikea ymmärtää amerikkalaisen mutanttimoskan suosiota. Semicin kannattaa jopa suomentaa sitä samaan aikaan, kun he lopettavat Kalman kaltaisen laatulehden. Joskus moskan seasta paljastuu kuitenkin kultajyvä. Joskus Semic tekee kultajyvästä spesiaalinumeron.

Ahkera vaskoolaus Ärrän sarjishyllyllä kannattaa. Semicin uusin DC-spesiaali esittelee psykopaatin nimeltä Lobo, eikä kyseessä ole mikään pornolehti, vaikka kannessa karvainen takamus komeileekin.

Lobo on sattuneesta syystä viimeinen Kzarnia-planeetan asukki. Hän nimittäin otti ja tappoi kaikki muut. Sittemmin Lobo on murhannut, repinyt, silponut ja pahoinpidellyt puoli galaksia, kunnes lopulta törmää vertaiseensa vastukseen. Valitettavasti Lobon maine on kiirinyt hänen edelleen. Hänen sieluaan ei huolita Taivaaseen eikä Helvettiin, mikä tietää melkoisia ongelmia Tuonpuoleisen byrokraateille. Eikä edes Isä Jumala tee muuta kuin seuraa tapahtumia töllöstä ja nauraa räkättää keltsutölkki kourassa. Siinä älpärin juoni kaikessa lyhykäisyydessään.



Lobo on käsittämätön ilmiö amerikkalaisessa sarjakuvassa. Hän tekee kaikkea, mitä sarjakuvasankarin ei pitäisi. Hän ryyppää, rellestää ja nauttii suunnattomasti tappamisesta. Vain uhrien rääkkääminen ennen nitistämistä ylittää tappamisen tuottaman ilon ja riemun. Ja kun Lobo lyö, hänen uhrinsa ei loikkaa teryleenit ojennuksessa takaisin taistoon. Ei, hän on kolmena neljänä isona kimpaleena kaupungin eri puolilla. Lobon rienaamiin pyhiin arvoihin kuuluu kaikkien uskontokuntien ja perhearvojen ohella esmes Joulupukki, jonka Lobo puolisotilaallisessa jouluspesiaalissaan silpoo Korvatunturin hankeen.

Semicin Lobo-spesiaalissa ei lainkaan nimetä tämän taidenautinnon tarjoilijoita eli Giffeniä, Grantia ja Bisleytä. Lisäksi Semic on unohtanut tarinan alkuperäiset kannet. DC Comicsin lehdissä oli parhaimmillaan kolme kantta. Jokaisessa kehotettiin edellistä tukevammin sanoin kaikkia moraalirajoitteisia henkilöitä laittamaan lehti takaisin hyllyyn.

Suomalaisten kirjakauppojen sarjakuva-tietämyksen tuntien varoitusta olisi tarvittu myös Suomessa. Esimerkiksi Akateemisen Kirjakaupan Tapiolan myymälän kaikkein hurjimmat porno- ja väkivaltasarjikset ovat samassa hyllyssä Pupu Tupunan kanssa. On siinä isillä ja äitillä ihmettelemistä.

Lobo, DC-Speciaali. Semic, 1994. Juoni: Keith Giffen, dialogi: Alan Grant, musta: Simon Bisley, muut värit: Lovern Kindzierski.



Panu Mäntylahti & Niko Hellsten

Max

Muukalaiset ovat selvästi vallanneet lukijoitten mielet, sillä posti on tulvillaan UFO-vinkkejä. Alone in the Dark 2 on puolestaan kirvoittanut valtaisan avunpyyntötulvan, joten pitemmälle ehtineet lähettäköötvinkkejä. Ei muuten kannata uhata Nnirviä väkivallalla, jos oma vinkki ei pääse lehteen. Ja heksaeditointivinkkien lähettäjien kannattaa mainita muokattava tiedosto.

Palkintopeli lähtee tällä kertaa nimimerkille **T.M.T** ansiokkaasta Alone 2 -paketista. Posti Maxiin ja Moritziin edelleen osoitteella

Pelit
Max & Moritz
PL 64
00381 Helsinki.

Civilization

Kaksi **Jussia** ja **Ruuperi** sabotoivat 'Prosen suositussa strategiapelissä vastustajia. Paina pelin aikana Control-Alt-F1 ja kirjoita shift pohjassa numerot 1–8. Klikkaa hiirellä pelialueen reunaa, jolloin saat kartan ja viholliset näkyvin. Voit myös tehdä vastustajille jäynää vaikka myymällä heidän kaupungeistaan rakennuksia. Myös sotilasyksikköjä voi kiusata tällä tavalla.

V. Friström komensi siirtolaisensa tekemään tietä ja vapautti sen tehtävästä hiirellä. Anna uusi tientekokäsy ja vapauta siirtolaiset niin monta kertaa, että he eivät enää ota käskyjä vastaan. Seuraavalla kierroksella tie on valmis. Sama toimii myös kaivoksiin, peltoihin jne.

Eye of The Beholder 2

(Amiga) Nimimerkki **Kummeli forever** löysi hyvän bugin monisilmäpallon jatko-osaan. Jos vastaan tulee liian vaikea vihollinen, kävele mahdollisimman lähelle ja tallenna peli. Lataa peli uudestaan ja vihulainen yleensä katoaa.

Gabriel Knight

W. Kormilainen jatkaa esi-isien syntien sovittamista tämän hetken parhaassa seikkailupelissä.

Toisena päivänä ota lahjakortti kassakoneesta ja suuntaa poliisiasemalle. Jututa naista ja pyydä voodoomurhien kansio. Väännä Molseyn huoneen termostaatti täysille ja astu sisään. Puhu etsivälle ja vaadi kahvia. Ota virkamerkki takin rintapielestä hänen poistuttuaan. Pyydä valokuvaa ja sano käyväsi kampaamassa tukkasi. Ota murhakansio ja ota siitä valokopiot. Palaa takaisin Molseyn luokse. Voit lähteä ihailemaan puistoa. Anna lahjakortti kaupustelijalle ja saat hodarin. Lahjo steppaava poika hodarilla. Jututa taiteilijaa ja mene takaisin pojan luokse tuulen vietyä paperin. Pyydä poikaa hakemaan paperi ja vie se taiteilijalle. Hän rekonstruktoi kuvion, kunhan annat hänelle kopion poliisiraportista ja näytät muistikirjaasi.

Kun zombiet rupeavat ahdistelemaan sinua Afrikassa, juokse pakoon pohjoiseen. Saaavut huoneeseen, jonka katossa roikkuu liaaneja. Nappaa liaanista kiinni ja setäsi ilmestymisen jälkeen ampaise auki olevasta salaovesta temppelin keskustaan.

Larry 6

A.L.C. joi oluenhakumatkallaan itse yhden tuopin ja sai lisäpisteitä Larryn uusimmassa seikkailussa, joka onneksi on edellistä parempi. Jos peli tuottaa ylipääsemättömiä ongelmia, kirjoita CHEAT ja pääset helpommalla.

UFO: Enemy Unknown

Lieneekö lama ja Viinanen iskenyt joka maan hallitukseen, kun ei Maan puolustaminen saa suuria rahamääriä käytettöönsä. Keisari **JT** onnistui murtautumaan heksaeditorilla UFOn tallenteiden kimppuun ja poistamaan rahaongelmat.

Rakenna pieniä tukikohtia ympäri Maapalloa ja tallenna pelisi. Poistu käyttöjärjestelmään ja tee varmuuskopio tallenteestasi, jota aiot muuttaa. Lataa heksaeditoriisi UFO\GAME–X\BASE.DAT. X on tallenteesi numero.

Tukikohdan nimeä seuraavalla rivillä 11. heksa (saattaa vaihdella) ilmoittaa tukikohdan vasemmassa yläreunassa olevan rakennuksen. Siitä eteenpäin rakennusheksoja on 36 kappaletta. Suunnittele tukikohta ensin vaikka 6 x 6 -ruutupaperille vasemmasta ylänurkasta alkaen ja vasta sitten muokkaa tallennetta.

Heksa	Rakennus	Heksa	Rakennus
00	Access Lift	0A	Plasma Defense
01	Living Quaters	0B	Fusion Ball Defense
02	Laboratory	0C	Grav Shield
03	Workshop	0D	Mind Shield
04	Small radar	0E	Psionic Laboratory
05	Large radar	0F	Hyper-wawe Decoder
06	Missile Defense	10	Vasen yläreuna hangaarista
07	General Stores	11	Oikea yläreuna hangaarista
08	Alien Containment	12	Vasen alareuna hangaarista
09	Laser Defense	13	Oikea alareuna hangaarista

36 rakennusheksan jälkeen seuraavat 36 heksaa kertovat, kuinka kauan rakentaminen kestää, eli joka rakennukselle on oma heksa. 00 tarkoittaa heti valmista ja FF tarkoittaa valmistumista 255 päivän kuluttua.

Seuraava heksa kertoo insinöörien määrän. Sen jälkeen on tiedemiesten lukumäärä. Älä kuitenkaan lisää useampaa insinööriä ja tiedemiestä kuin tukikohtaan mahtuu, sillä silloin et voi sijoittaa sotilaita asemallesi.

Sen jälkeen tulee varastossa oleva tavara pari-heksoina, joista ensimmäinen ilmaisee yhdet kappaleet ja toinen 256 kappaleet (eli:01 01 = 257 kpl ja 00 02 = 512). Varastotavarat jatkuvat seuraavan tukikohdan nimeä ylemmälle riville.

Tavaroiden järjestys:

Stingray Launcher	Rocket Launcher	Elerium-115
Avalanche Launcher	Small Rocket	Mind Probe
Cannon	Large Rocket	Sectoid Corpse
Fusion ballLauncher	Incendiary Rocket	Snakeman Corpse
Laser Cannon	Laser Pistol	Ethereal Corpse
Plasma Beam	Laser Rifle	Muton Corpse
Stingray Missile	Heavy Laser	Floater Corpse
Avalanche Missile	Grenade	Selatid Corpse
Cannon Rounds(X50)	Smoke Grenade	Silacoid Corpse
Fusion ball	Proximity Grenade	Chryssalid Corpse
Tank/Cannon	High Explosive	Reaper Corpse
Tank/Rocket Launcher	Motion Scanner	Sectopod Corpse
Tank/Laser Cannon	Medi-Kit	Cyperdisk Corpse
Hover Tank/Plasma	Psi Amp	Ufo Power Source
Hover Tank/Launcher	Stun Rod	Ufo Navigation
Pistol	Electro Flare	Ufo Construction
Pistol Clip	Heavy Plasma	Alien Food
Rifle	Heavy Plasma Clip	Alien Reproduction
Rifle Clip	Plasma Rifle	Alien Entertaiment
Heavy Cannon	Plasma Rifle Clip	Alien Surgery
HC-AP Ammo	Plasma Pistol	Examination Room
HC-HE Ammo	Plasma Pistol Clip	Alien Alloys
HC-I Ammo	Blaster Launcher	Alien Habitat
Auto-Cannon	Blaster Bomb	Personal Armor
AC-AP	Small Launcher	Power Suit
AC-HE	Stun Bomb	Flying Suit
AC-I	Alien Grenade	

Myös sotilaitten statukset muuttuvat näppärästi heksaeditorilla. Lataa editoriin tiedosto UFO\GAME–X\SOLDIERS.DAT. X on jälleen tallenteesi numero. Nimen jälkeisellä rivillä 11. heksa ja siitä eteenpäin ovat sotilaan ominaisuudet. Älä kuitenkaan nosta arvoja kohtuuttomasti, sillä kehittyessään sotilaan arvot voivat mennä ympäri. Rohkeus on ilmoitettu muista arvoista poikkeavasti. Ideana on se että 110:stä vähennetään 21. heksa kerrottuna kymmenellä. Eli jos 21. heksa on 01, niin 110–01x10=100.

Heksa	Vaikutus	Heksa	Vaikutus
11	aikayksiköt	17	heittotarkkuus
12	terveys	18	ei mikään
13	kestävyys	19	PSI-vahvuus
14	reagointikyky	20	PSI-kyky
15	voimakkuus	21	rohkeus
16	ammuntatarkkuus		

S. Soininen ja M. Peltola ammuskelevat muukalaisia ahkerasti Stun Launcherilla. Vangittuja muukalaisia tutkimalla saadaan arvokasta tietoa heidän aikeistaan ja aluksistaan.

Alone In The Dark 2

Infogrameksen luomassa pimeydessä vaeltaa suuri määrä eksyneitä pelaajia toimitukseen saapuneista avunpyynnöistä päätellen. Onneksi nimimerkki **T.M.N.** lähetti kattavat ohjeet pelin alkuvaiheille.

Piekse portinvartija hengiltä. Ota konepistooli, taskumatti ja lipas mukaasi. Suuntaa kohti kartanoa ja tapa vartijat tarvittaessa. Jos juokset tarpeeksi nopeasti, voit välttää tappelun vartijoitten kanssa. Työnnä ankkuria kohti taloa. Pujahda puutarhaan aukosta ja tapa vastaan tuleva gangsteri. Ruumiilta jää valokuva, joka kannattaa ottaa mukaan. Jatka matkaasi suoraan, sitten oikealle. Tapa perässäsi hiippaileva vihollinen, poimi maasta pullo ja lipas.

Ota timanttikortin vieressä lojuva köysi. Palaa pääkäytävään (ei taloon vievään) ja jatka suoraan. Mene ensin ylös, sitten oikealle hakemaan käytävän päästä lipas. Palaa takaisin, kulje alas tappamaan gangsteri. Nappaa kirja itsellesi ja jatka matkaa alaspäin, kunnes löydät neljä korttia ja iskuhaan. Ota haka ja yhdistä se köyteen. Astu timanttikortin päälle.

Tapa luolassa hiippaileva vihulainen ja sosialisoi muistikirjan palanen. Työnnä kirstua ja ota metallinen kortti mukaasi. Päästä haamusta ilmat pihalle ja poimi sapeli maasta. Laita metallinen kortti alttarille ja etsiydy pullon luona oleville tikapuille. Poimi taskumatti ja kiipeä ylös. Suuntaa poikkitietä pitkin ylös vasemmalle. Käänny vasemmalle ensimmäisestä mahdollisesta paikasta ja tapa gangsteri. Jatka alas käytävää pitkin ja tapa köynnökset haamun sapelilla.

Kulje eteenpäin tappamaan Shorty Leg. Häneen voit tuhlata rauhassa kaikki ammuksesi, sillä menetät pian aseesi. Ota sanomalehti ja käytä iskuhakaa veistokseen. Kiipeä tikkaita alaspäin ottamaan kolikko. Kävele siltaa ja sieppaa kampi reunalta (varo putoamista). Poimi mukaasi paperipussi, rosvoa sanomalehden sivu ja piippurassi ruumiilta.

Laita sanomalehden sivu oven alle ja työnnä piippurassi avaimenreikään. Avaa ovi avaimella ja tapa gangsteri käyttämällä paperipussia kahdesti niin, että mies kulkee vivun oikealta puolelta. Työnnä silloin vipua ja tynnyri iskee hänet ulos. Voit tietysti myös hakata hänet hengiltä tai töniä hänet ulos aukosta. Haulikko kannattaa ottaa tulivoiman kasvattamiseksi. Käytä kampea kaappikellon sivulla ja astu salaovesta. Pölli kirja, jatka matkaasi käytävää pitkin ja ota haulikkoon patruunoita. Nouse hissillä yläkertaan.

Tapa musiikkimies repimällä sanomalehden sivu, jolla hankit avaimen. Jäljelle jää koukku, jonka tietysti otat mukaasi. Pesuhuoneessa on leikkuulauta, joka kelpaa hyvin aseeksi. Astu ovesta huoneeseen, jossa on kaksi ammuskelevaa miestä. Ammu toinen haulikolla ja peräänny ovesta. Kävele oven viereen odottamaan ja lyö leikkuulaudalla ovesta tuleva mies hengiltä. Suuntaa takaisin huoneeseen, josssa miehet ampuivat ja ota ammuslaatikko pöydältä. Mene huoneen seinustalla olevien kuutioitten luokse ja lyö niitä. Tarkoituksena on saada kaikkiin kuvioksi ruutu. Varovasti astelemalla pääset kohtaan, josta käsin lyömällä kuutio kääntyy 90 asteen erissä.

Ovesta tulee jälleen gangsteri, joka kannattaa tappaa. Viinikellarista hae taskumatti, kaksi kirjaa ja viskipullo. Tunge kolikko peliautomaattiin ja palaa ammuntahuoneeseen. Hiivi humalaisen taakse ja tapa hänet. Ota säkki ja sieltä joulupukkiasu. Pue se päällesi ja voit mennä yläkertaan.

Akuuttia hiustenlähtöä aiheuttavat puutarhan käärmeet ja tappajaklovni hoituvat helposti. Laita dubloni vieteriukon rasiaan ja ota tupsu. Etsi tappajaklovni ja heitä tupsu käärmeitten luokse (seiso mahdolisimman lähellä oviaukkoa.)

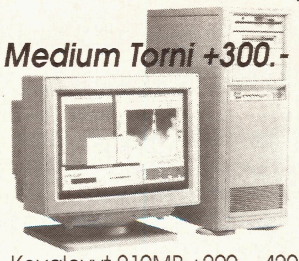
Kultadublonin hankintavinkissä oli virhe: laita ensin pelimerkit jukeboksiin ja dubloni ilmaantuu ulottuvillesi.

Nethack 3.0, 3.1

Kaikki kaupalliset roolipelit laajuudessaan ja monipuolisuudessaan pieksevä Nethack sisältää suunnattoman määrän salattua tietoa, jota **Kaksi Jussia** ja **Ruuperi** ovat selvittäneet.

Hitaan kivettymisen saa estettyä pistelemällä liskon tuulensuojaan. Myös hämmennys poistuu liskonlihalla. Molochin pyhäkköön pääset Gehennomin pohjalta. Tarvitset hopeisen kellon, Molochin kirjan ja maagisen kynttelikön. Valonlähdettä voi etsiä vaikka Vladin tornista. Muista sitoa silmäsi, ennen kuin yrität tappaa meduusan. Käytä myös peiliä, kuten kreikkalaisissa taruissa ikään. Wraithien syöminen nostaa tasoja ja kelluvien silmien puolestaan antaa psi-voimia. Uimasille ei kannata lähteä, jos varusteesi eivät ole ruostesuojattuja. Jos vedet kutsuvat, sullo juomat ja kääröt erillisiin pusseihin ja hanki vesihengityksen mahdollistava taikaesine. Lahjo yksisarviset rubiineilla ja anna hoitajan lyödä itseäsi.

Juhani Polvi on myös uppoutunut syvälle Yendorin amulettijahtiin. Uhraa usein oman jumalasi alttarilla. Myös muidenkin jumalten alttareilla kannattaa uhrata, sillä ne saattavat muuttua oman jumalasi alttareiksi. Ahkeran uhraamisen tuloksena voit päästä useista ongelmista rukoilemalla. Pudota tavara alttarille ja saat tietää, onko se kirottu. Jos saat pyhää vettä käsiisi, upota aseesi tai haarniskasi siihen. Useat taikasauvat voi tunnistaa kaivertamalla niillä lattiaa.



Medium Torni +300.-

TEHO 486

486	33MHz, 170MB kovalevy 2MB RAM, 14" SVGA	5.395,-
486	40MHz, 170MB kovalevy 4MB RAM, 14" SVGA	6.495,-
486	50MHz, SLC 170MB HD 2MB RAM, 14" SVGA	5.695,-
486	66MHz, 170MB kovalevy 4MB RAM, 14" SVGA	7.695,-
pentium		11.995,-

Kovalevyt 210MB +200.- 420MB +700.- +4MB 1000.- Soundman 2.0 +250.-

PC-Tarvikkeet

Pöytäkotelo	399.-	SVGA ohjaimia ISA 1MB	alk. 399.-
Minitornikotelo	399.-	SVGA ohjaimia VLB	alk. 595.-
Mediumtornikotelo	695.-	SVGA S3 805 1MB	695.-
486DLC-40 emolevy	1295.-	Käsiscanneri 800dpi	999.-
486DX VLB emolevy	595.-	210MB kovalevy	1395.-
PC-HIIRI ohjelmalla	69.-	420MB kovalevy	1795.-
Super I/O kortti ISA/VLB	99/159.-	1MB SIMM moduli	alk. 269.-
3.5" 1.44MB levyasema	269.-	HP Deskjet 310	1890.-
Fax Modeemi 9600/2400	495.-	HP Deskjet 520	2195.-
		Peliohjaimet	alk. 159.-



Monitorit

14" CK-1452 1024 x 768I	1499.-
14" CK-1450 1024 x 768I	1690.-
15" CK-1511 1024 x 768NI	2195.-
15" CK-1506 1280 x 1024NI	2595.-
17" CK-1718 1280 x 1024NI	5995.-

SoundMan 8bit. äänikortti SoundBlaster 2.0 yhteensopiva 299.-
Soundpower PRO 16 äänikortti (Media Vision) 695.-
Stereo kovaääniset 69.- Mikrofoni 49.-

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
Piancle 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 129.-
5kpl a' 100.-

CD-ROM ohjelmista ei ole palautus eikä vaihto-oikeutta. Osa ohjelmista saattaa ollla hinnaltaan kalliinpia. Niissä eri hinnoittelu.

AMIGAN LOPETTAJAISET

1200 kovalevysovitin 3,5" kovolle 100.-

ROM piiri 1,3 tai 2,04	99/195.-	Amigan 3,5" levyasemat	549.-
A500/600/1200 virtalähde	495.-	A500 512KB muistikortti kellolla	249.-
Stereo äänendigitoija OMNI	295.-	A500/1200/4000 Scanneri 400dpi	795.-
Mikrokytkinhiiri A500 - 4000	129.-	286 emulaattori kortti VORTEX	299.-
Käytettyjä A2000 ja 3000 25MHz	1495/2900.-	Käytetyt Amiga 500 ja 600	alk. 595.-

Paljon AMIGA tavaraa huoltoa vailla. Tule poistopöydältä valitsemaan omasi alk 5.-

DISKETIT

tyyppi	10kpl	100kpl	400kpl	1200kpl
3,5"HD LINFORD	2,80	2,30	2,25	2,20
3,5"DD LINFORD	2,80	2,30	2,25	2,20
3,5"HD NIM.	2,50	2,00	1,95	1,90
3,5"DD NIM.	2,50	2,00	1,95	1,90

LINFORD ja nimetön 3,5" DSHD levykkeet ovat valmiiksi 1,44MB formaatissa.

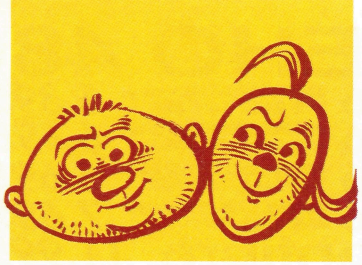
ATK-TARVIKKEET

50kpl Diskettiboxi	39.-	Hiirimatto	9.-
100kpl Diskettiboxi	49.-	Printterikaapeli	39.-
150kpl Diskettiboxi	59.-	Modeemikaapeli	19.-
Puhdistusdisketti	9.-	Printteriportinjakaja	195.-
		Serial portin jakaja	195.-

Pidätämme oikeuden muutoksiin itsellämme.

Postitilauskeskus;
90-666 907

Man & Man Co
Liikkeet; Tampere puh. 931-2132130
Merimiehenkatu 26 Hallituskatu 13
00150 Helsinki 33200 Tampere



Quest For Glory 3

Paladiini **A.L.C.** paljastaa menestyksensä salaisuuden Sierran roolipelisarjan pelaajien iloksi. Tee hyviä & laupeita tekoja, äläkä menetä kunniapisteitä. Varkaan ruokkiminen öisellä torilla on omiaan antamaan rutkasti kunniaa. Jos olet toiminut kunnolla, Rakeesh kutsuu sinut taloonsa rauhankokouksen aikoihin.

Roger Rabbit

Hermannin etsimistä ja eläinkoelaboratorion välttämistä helpottavat **Oukki Doukkin** ohjeet Disneyn lähes ylivaikean pelin lopputasoille. Painamalla Control-Alt-F5 peli hyppää seuraavaan tasoon. Kirjoita alkuruudussa roger keyoard on ja kävely nopeutuu. Kerää mukaasi kaikki tiimalasit. Toisen tason kaapissa on yksi, avain oli ensimmäisellä tasolla. Jääkaappia tutkailemalla ja puuta ravistamalla löytyy myös muutama tiimalasi. Tongi roskista viidennellä tasolla ja räjäytä tiili kuudennella tasolla TNT:llä.

Kuudennella tasolla käännä sementtimylly viistoon. Hae tiiliskivi ja laita se myllyn sisään. Hae TNT:tä ja pane se tiilen seuraksi. Käännä mylly pystyyn ja nouda toinen TNT. Betonimyllyn ja TNT:n avulla Roger lentää hissiin. Potkaise tiilet pois hissistä. Kävele lankulla koukun lähelle ja tartu siihen kiinni. Pudottaudu betonimyllyyn, jolloin lennähdät sahan luokse. Käytä sahaa kahdesti päästäksesi seuraavaan tasoon.

Seitsemännellä tasolla täytetään maitopulloja ja lennätetään ne koriin. Käynnistä liukuhihna väntämällä vivusta. Ohjauspyörät pesevät pullot, liimaavat etiketit, täyttävät pullot ja painavat tutit paikoilleen. Viimeisenä oleva vipu viskaa täydet pullot koriin. Pyörien kanssa ajoitus on tarkkaa. Saaatuasi viisi koria täyteen voit kiivetä ikkunasta katolle.

Ultima 8: Pagan

Nimimerkki **Huuliveikko** auttaa ultimisteja salaisille tasoille. Paina alkuruudussa alas, alas, ylös, oikealle, vasemmalle, ylös ja A ja B yhtäaikaa. Kun ensimmäisessä ruudussa hyppäät kilpikonnan päälle, pääset salaiseen tasoon 13–2.

J. Pimperi on löytänyt sisäänrakennetun huijaustoiminnon myös Lord Britishin uusimmasta pelistä. Mene DOSissa U8:n alihakemistoon GAMEDAT ja kirjoita DEBUG AVATAR.DAT. Syötä Debugin kehoitteeseen käskyt: E 1A 01 01 (enter), W (enter) ja Q (enter). Pelissä F7 tuo esiin valikon, kuten myös vasen hiirennappi kohdistettuna Avatariin.

Ultima Underworld 2

Originin kiehtovassa joskin bugisessa keinotodellisuudessa seikkaillut **T. Erkkilä** kehitti tehokkaan tappoloitsun VAS JUX MANI, joka tappaa lähes kaikki vastaan sattuvat hirviöt.

Wolfenstein 3D

ID:n sokkeloammuskelua pelataan yhä intensiivisesti palstalle lähetettävistä vinkeistä päätellen. **Tuomaisen Matti** ammuskelee lukittujen ovien takana. Useimmissa tapauksissa toisella puolella olevat vartijat avaavat oven nähdäkseen, kuka mekastaa oven takana...

Lauri L. löysi ensimmäisen osan lopputasolta salakäytäviä. Tason alkuhallin vasemmalla seinällä on salaovi. Loppuvastustajan kammion oikealla seinällä on toinenkin salakäytävä.

Moritz

Onneksi(?) kesä oli tällä haavaa liian kuuma ulkoiluun, jotta kaikki voisivat hikoilla sisällä pelailemassa ja keksimässä uusia vinkkejä, joiden ansiosta voin tällä kertaa muun muassa ilolla luvata uusia jaksoja Cannon Fodder -sarjaan. Vinkit ovat jatkoa edelliseen numeroon ja tätä sarjaa eivät edes MTV3:n ohjelmapäälliköt katkaise ennen loppuratkaisua. Toivottavasti katsojaluvut pysyivät korkeina kesästä huolimatta. Suurkiitokset Lord Mecax, jumalani. Luvassa on myös kauan kaivatut Mortal Kombat fataliteetit PC:lle. Ette muuten varmaan arvaa kuinka paljon niitä tuli...

Treasure Island Dizzy

Muista kerätä kaikki pelin aikana löytämäsi kolikot (ainakin 30). Laita arkku portaiden eteen, hae snorkkeli ja paino. Laita paino koukkuun, niin pääset ylös. Ota lapio. Hyppäämällä ylhäällä lapion luona vasemmalle pääset pilvelle. Ota hyppykeppi, mene aloitusruutuun ja laita tavarat seuraavaan järjestykseen: ylimpänä lapio, sitten hyppykeppi ja snorkkeli. Mene veteen laivan luo ja juokse sitä pitkin lukemaan ilmoitus. Ota kanki, ja lapion pitäisi jäädä siihen. Hyppää ilmaan ilmoituksen luona, jätä hyppykeppi ylös ja ota tulenkestävä puku. Laita ensimmäiseksi tavaraksi kanki ja hyppää ravun yli. Käytä kankea pomppivaan kiveen ja kellu kuplien päällä niin, että iso kala osuu sinuun.

Järjestä tavarasi ja mene sinne, minne jätit lapion. Ota lapio ja kellu kuplien päällä (jotka tulevat kangella siirtämäsi kiven alta) niin pitkälle, että meduusa alkaa hätyytellä. Silloin mene oikealle. Kulje saarelle ja ota mukaasi lapio, puku ja snorkkeli. Käytä snorkkelia hautaan. Jätä puku luolaan ja mene snorkkelin kanssa vesiseinän läpi. Ota dynamiitti ja seuraa kalaa, mutta älä osu siihen.

Mene aloitusruutuun sinne, mistä löysit lapion. Ota räjäytin. Mene kaivokseen äärivasemmalle ja laita dyny tukoksen viereen. Käytä räjäytintä kiven takana, ettei itsellesi käy huonosti. Ota rahamassi ja taikakivi. Anna rahamassi myyjälle toisella saarella. Vie saamasi vene laituriin ja ota avain.

Käytä taikakiveä toteemin luona ja saat räpylät. Niiden avulla voit hakea kolikon luolakuopasta ja laivan mastosta. Ota mukaasi avain ja snorkkeli ja mene sinne, minne jätit puvun. Ota mukaasi avain sekä puku ja jatka matkaasi oikealle, kunnes näet lattiassa luukun. Käytä avainta luukkuun, jätä pullo ja jatka matkaasi oikealle munan luo. Ota muna ja juokse heti pari askelta vasempaan, hyppää ja juokse, jolloin kivi ei putoa päällesi. Varo putoavia kiviä ja hae pullo.

Ota puvun tilalle snorkkeli ja mene sillalle. Käytä siltaan kirvestä. Alhaalla juokse ensin vasemmalle ja mene ulos. Järjestä tavarasi ja mene sillan aukosta. Mene seuraavaksi oikealle ja hae aarrearkku. Mene kauppaan ja saat avaimen. Käytä avainta veneessä. Vene lähtee liikkeelle. Hyppää toiseen laituriin ja olet pelannut pelin läpi.

Barbarian

Ehkä paras tapa voittaa vihollinen on ajaa se laitaan kierähdyksellä ja heti perään yrittää lyödä pää poikki.

Kummeli forever

Mortal Kombat

(PC) Tässä sitten tulevat PC version fataliteeti:

Cage (läheltä): 3 x eteen, ylä-isku

Scorpion (1 tuuma): blokki pohjassa, ylös, ylös,...

Lyhyestä vinkki kaunis...

Bobo
Paina alkukuvassa F5.
Janne

Clown 'O Mania
Painele pelin aikana HELP-näppäintä.
Janne

Narcopolice
Kirjoita pelin aikana ABDIR BLAST MUNICON NOENEMIG.
Janne

Skidz
Paina pelin aikana Alt- ja Fire-nappulat pohjaan. Nyt M hyppii tasoja ja C antaa lisäenergiaa.
Janne

Simpsons
Kirjoittamalla EAT MY SHORTS voit hyppiä tasoja.
Janne

Chase H.Q.
Kirjoita pelissä INAGARDENIN. Nyt T nollaa ajan ja N hyppää kentän.
Janne

Full Contact
Kirjoita pelin aikana QAZWEDCRFVTGBY HNUJM.
Janne

Hudson Hawk
Kirjoita alkuruudussa SCIENCEFICTION ja Del-näppäin hyppää kentän.
Janne

Fire Force
Ota M-60 ja tunge kaikki paikat täyteen panosvöitä niin voit saada varastosi täyteen granaatteja.
Kummeli forever

Eye of the Beholder 3
Ennen kuin aloitat pelin kirjoita: SET ASOP–DIAG=1 ja paina Enteriä. Nyt A tappaa viholliset ja G teleporttaa.
TJS

The Incredible Machine
Kirjoita koodeissa RHOMBUS niin voit pelata mitä tahansa tasoa. Huomaa, että datalevyissä tämä koodi on password.
TJS

Dragon's Lair
Kun käärme ilmestyy ensimmäisessä ruudussa, paina Esc varpataksesi viimeiseen ruutuun.
TJS

Mortal Kombat
Kirjoita alkuvalikossa DUNNELCHEAT monta kertaa yhteen, niin pääset cheat-menuun.
Darwin the elf

Raptor
Paina pelin aikana backspacea ja saat lisää aseita, jotka voit myydä asekauppiaalle hyvään hintaan. Jos energiasi ovat vähissä, paina tabia.
Kaksi Jussia ja Ruuperi

Cannon Fodder

(PC) Aluksi yleisiä ohjeita: Vaikka missään ei niin sanottaisikaan, tapa silti aina kaikki! Panttivangit eivät ole kuolevaisia, joten niiden takana voi piileskellä. Vihollisen sinkomiehet, bazookaukot, tarkka-ampujaäijät ja sniperkäpylät tapetaan juoksemalla kohti ja räiskimällä koko ajan armottomasti. Vihollisen kopterit, helikopterit ja taistelupropellit tuhotaan odottamalla niiden laskeutumista maahan ja sen jälkeen heittämällä niitä kranaatilla. Vihollisen jeepit ja skidot tuhotaan houkuttelemalla ne metsän reunaan ja sitten metsän yli kranua heittäen. Kranulla tuhoutuva tykki tuhotaan kranulla ja tykki, joka ei tuhoudu kranulla, tuhotaan ampumalla tykillä.

Vihollisen tankin voi myös tuhota huijaamalla sen metsän reunaan ja menemällä metsän taakse, jotta tankki ampuisi metsään ja samalla itsensä. Sotilas tapetaan ampumalla siihen joko konepistoolilla, kranulla tai singolla pala jos toinenkin lyijyä tai jotain muuta metallia.

Mission 11

● **Phase 1:** Juokse vasemmalle alas räiskien silmittömästi kaikkea, mikä on maastoutunut. Alhaalla vasemmalla ota yksi mies ja puolet aseista. Ravaa alarantaa pitkin tappaen kaikki vastaan tulevat ja menevät sotilaat. Heitä kranaatti isossa kauniissa kaaressa bambumajan katolle ja odota kunnes se tuhoutuu. Jatka matkaasi oikealle ja posauta singolla tykki ja parakki mäsäksi.

● **Phase 2:** Hajota vasemmasta reunasta tykki, rynnistä alas ja tuhoa sekä tykki että miehet. Juokse sillalle ja laita osiksi tykki ylhäältä metsänreunasta ja toinen sillan alapuolelta vasemmalta. Varo toista tykkiä, tankkia, helikopteria sekä soltuja ja ravaa käsi kolmantena korvana omalle tankille (jos olet selvinnyt tänne asti, onnittele itseäsi sillä edessä on enää pahin). Tuhoa helikopteri tankillasi ja toinen tykki bambumajan takaa (varo ettei tykki tuhoa sitä). Aja sillan yli ja tuhoa tankki. Odota alkuasukkaan siirtymistä alueensa yläreunaan jolloin pääset tykittämään muurin matalaksi. Odota vielä epätoivoisesti epätoivoisen alkuasukkaan epätoivoista kotiinpaluuta.

● **Phase 3:** Mene alas ensimmäisestä vasemmalle ja tee tykki toimintakelvottomaksi metsän yli hyvin sijoitetulla kranaatilla. Juokse paikan ohi vasemmalle ja ylös kopterille. Lennä vasemmalle ylös viholliskopterin laskeutumispaikalle. Kaartele sen yllä kunnes se laskeutuu kuolemaansa (tai sitten ei...). Lennä tykkien läheisyyteen kantaman ulkopuolelle ja tuhoa ne epäreilusti maitse.

Mission 12

● **Phase 1:** Kierrä metsän takaa saaren vasempaan yläreunaan ja tapa miehiä koko ajan juosten kohti saaren oikeaa yläreunaa varoen helikopteria, skidota ja hylkeitä. Ravaa iglun luota alas tankkiin. Tuhoa kaikki, mutta varo omia laukauksiasi ja tykkiä alareunassa.

● **Phase 2:** Ota toisella miehellä tankki ja tuhoa kaikki viholliset saarelta, mutta varo tykkejä ja tankkia ylimmän iglun oikealla puolella. Aja tankkisi alareunassa olevan poteron päälle ja lähde toisella miehellä uimaan oikeaa reunaa kohden niin, että miehestäsi näkyy vain puolet. Nouse jyrkänteelle uiden (bugi?). Ammu soltut ja sinkomies sekä hävitä mökki. Lopuksi vain aja tankkisi pois poteron päältä.

● **Phase 3:** Ota yhdelle miehelle puolet aseista, heitä kranaatti toiseen tykkiin metsän yli ja tuhoa toinen singolla. Juokse oikealle ja ammu konepistoolilla merimiinat varoen kuolettavia tykinlaukauksia. Hae kopteri viereiseltä saarelta ja lennä sillä vasempaan alareunaan singonkantaman päähän. Mene maitse ampumaan sotilaat ja sinko-ukko sekä kaappaa tankki. Posauta bunkkeri ja muuri sekä kaikki sen toiselta puolelta. Mene kopterilla oikeaan alareunaan ja tuhoa mökki sekä soltut. Ammu vielä singolla tykki pieneltä saarelta yläpuoleltasi.

● **Phase 4:** Ammu matalaksi mökki ja tykit, jotka ovat liian lähellä saarella olevaa kopteria. Lennä kopterilla oikeaan yläreunaan. Ota yhdellä miehellä alemman lumiukon takaa Supa Dupa Bullet-Proofa Vest ja mene nyt kuolemattomana tuhoamaan yläreunan tykki. Ota tankki ja tapa kaikki. Muista myös alhaalla olevat tykit.

● **Phase 5:** Tuhoa singolla kaksi lähintä tykkiä ja kranaatilla yksi saarelta alhaalla. Anna yhdelle miehelle puolet aseista ja ui yläreunaa pitkin saarelle. Mene aivan ylös metsänreunaan ja ammu viholliset metsän läpi. Tee tykki, mökki ja kaksi muuta tykkiä alemmalta saarelta vaarattomaksi. Jätä mies panttivangin viereen ja lähde toisella keskisaaren kautta alas räjäyttämään tykki alempaa, mutta älä hyppää sinne. Ota kopteri metsän takaa ja vie sillä pelastamasi presidentti vasemmassa alareunassa olevaan telttaan.

● **Phase 6:** Ammu äkkiä singolla tykki kuvan oikeasta reunasta ja ui heti veden yli. Tuhoa samantien helikopteri saarelta kaakosta ja tykki bunkkerin päältä ampuen samalla vihollisia. Jätä yksi mies pienelle kiekolle pikkusaarella. Mene ylös ja tuhoa loput tykit. Vie yksi mies toisienkin kiekkojen päälle ja tuhoa sitten katolla olevalla tykillä tehtaan ovi.

Lord Mecax

Premier Manager 2

Monet vinkit ovat kehottaneet soittamaan numeroon 781560 eli hedelmäpeliin. Mutta peli vie pelaajilta voimat, jengiltä rahat, ja muuttaa tuomarit sadisteiksi eli VERY HARCHeiksi. Joten älä soita tuohon numeroon!

Kummeli forever

Commander Keen 1–3

Kuolemattomuuden saa painamalla G,O,D pohjaan. Toista joka tason alussa. Voit myös liitää hyppykepillä painamalla ensin kepin päälle ja sitten hyppynappia.

ID-Fani

Sub-Zero (läheltä): eteen, alas, eteen, ylä-isku

Sonya: eteen, eteen, taakse, taakse, blokki

Liu Kang (1 tuuma): blokki pohjassa, eteen, alas, taakse, ylös

Kano (1/2 tuumaa): taakse, alas eteen, ala-isku

Raiden (läheltä): eteen, 3 x taakse, ylä-isku

Dark Avenger

Litil Divil

Helpoin tapa voittaa joka tason alussa ja lopussa oleva siltahirviö on korkeiden ja matalien iskujen kiivas yhdistelmä.

Taso 1: Hämähäkkihuone

Tässä huoneessa tarvitset Bug sprayn, jonka voit ostaa kaupasta. Seiso ison hämähäkin pään vieressä. Käytä Bug sprayta sen päähän ja sumuta niin kauan kunnes sen pää räjähtää! Tämän jälkeen pitäisi soihdun ilmestyä. Nappaa se ja pelota sillä pikkuhämähäkit tiehensä.

Suohuone

Tarvitset ämpärin kaupasta huoneen läpipääsyyn. Hypi kumpujen yli kunnes tulet seinässä olevan tulta hengittävän naaman luo. Hyppää viimeiselle kummulle juuri tulen ollessa sammumassa. Oitis laskeuduttuasi paina fire-nappulaa ja Mutt ottaa taskustaan ämpärin, täyttää sen vedellä ja heittää sen päin naamaa sammuttaen tulen.

Seireenihuone

Tässä huoneessa sinun pitää pelata Simple Simon -peliä. Hyppiminen kalojen selkään saa ne sylkäisemään symbolit uudestaan ulos. Jos sinulla on vaikeuksia muistaa järjestystä, kirjoita se ylös.

Kuolonhuone

Tässä huoneessa sinun pitää lyödä luurankoja kunnes ne hajoavat luukasoiksi. Hypi sen jälkeen niiden päällä, kunnes ne katoavat savupilveen. Jatka luurankojen tappamista edellä mainitulla tavalla, kunnes portinvartija demoni katoaa. Sen jälkeen voit lähteä huoneesta.

Commander Keen 4–6

Paina pohjaan B, A, T. F10+G tekee Keenistä kuolemattoman.

ID-Fani.

Koodikimara

Ugh!

Kaikkien tasojen koodit:

2. SELBSTLAEUFER
3. HENNABREGGL
4. PFANNEHEISS
5. SOICHGOMBASEPP
6. 2PFUNDHACKFLEISH
7. DOGODDERDEIG
8. SPAMSPAMBEANSNSPAM
9. SEMPRINI
10. PROFRJGUMBY
11. CONFESS
12. MITTERMEIER
13. DIESCHNICKIANGST
14. INTERESTINGPEOPLE
15. INSURRANCESKETCH
16. ITSTHEARTS
17. ARTHURTWOSHEDS
18. HAROLDTHESHEEP
19. PICASSOONBICYCLE
20. SPANISHINQUISITION
21. LUIGIVERCOTTI
22. JIMMYBUSSARD
23. KENCLEANAIRSYSTEM
24. JOHANNGAMBOLPUTTY
25. TRAINSPOTTING
26. BICYCLEREPAIRMAN
27. IRVINGCSALTZBERG
28. THEENDBERG
29. HOWTOFLINGANOTTER
30. THECATSATONTHEMAT
31. CONFUSEACALTD
32. DISTRACTABEE
33. MITTELSCHMERTZ
34. INSPECTORTIGER
35. LOOKOUTOFTHEYARD
36. FISHYREQUISITTTTE
37. ARTHURFIGGIS
38. CRUNCHYFROG
39. SPRINGSURPRISE
40. WALLYWIGGIN
41. SIXTEENTONNWEIGHT
42. RASPBERRYKILLER
43. SCOTTOFTHESAHARA
44. BISHOPOFEASTANGLIA
45. POLLYTHEEXPARROT
46. EWANMCTEAGLE
47. ASCOTSMANONAHORSE
48. KEITHMANIAC
49. NOTGOODENOUGH
50. STILLNOTGOODENOUGH
51. NUDGENUDGE
52. THEWOODPARTY
53. THESENSIBLEPARTY
54. ADOPTADAPTIMPROVE
55. HELLOSAILOR
56. ARTHURTREE
57. ABLOCKOFWOOD
58. LIONTAMING
59. RONOBVIOUS
60. CHANNELJUMP
61. TUNNELINGTOJAVA
62. MAURICEZATAPATIQUE
63. KENPIGGLES
64. ALIBAYAN
65. KENDOVE
66. TIDDLES
67. THENAKEDANT
68. KENSHABBY
69. ALBATROSS

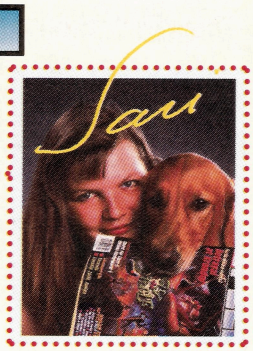
Kummeli forever

Gobliins

2. VQVQFDE
3. ICIGCAA
4. ECPQPCG
5. FTWKFEN
6. HQWFTFW
7. DWNDGBW
8. JCJCJHM
9. ICVGCGT
10. LQPCUJV
11. HNWVGKB
12. FTQKVLE
13. DCPLQMH
14. EWDGPNL
15. TCNGTOV
16. TCVQRPM
17. IQDNKQO
18. CDEPURJ
19. NGOGKSP
20. NNGWTTO
21. LGWFGUS
22. TQNGFVG

M. Salonen

PELIT posti



Kesäpostia pursuilee pöytä, hyllyt ja kiintolevy. Kiitos teille ahkerille kirjoittajille, mutta älkää unohtako kirjoitella syksyn kiireidenkään keskellä!

Ja osoitehan on:
Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

UFO-ongelmia

Jos jollekulla tulee ongelmia UFO-pelin kanssa, kannattaa lähettää palautetta Microproselle. Ilmoitin Proselle UFO:ssa olevasta pahasta bugista ja pyysin uutta versiota pelistä. Parin viikon jälkeen postilaatikkoon ilmestyikin kirje, joka sisälsi UFO:n version 1.2, jossa oli korjailtu paljon pelin bugeja ja hyvin ystävällissanaisen vastauskirjeen.

P.S. Wexteen voisi kirjoittaa palstallaan Magic – The Gathering -korttipelistä.

Berzerker

Hyvä, että jollain firmalla palvelu pelaa. UFO 1.2 löytyy myös Pelit-BBS:stä. Wexteen kirjoittaa, kun joku kertoo, mistä sen saa.

Tuomas Tikkaselle

Psykologi Hannu Soronen mainitsi artikkelissaan, että psykologia on ala, jolla jokainen julistautuu asiantuntijaksi. Sinäkin olet ehkä lukenut muutaman artikkelin psykologiasta, ja vain sen perusteella rupeat luettelemaan psykologian tärkeimpiä asioita sinua paljon vanhemmille ja viisaammille tyyliin "muistaakseni luin jostakin...". Sanoit ettei arvostelukykyä ratkaise, kuinka kauan on istunut koulun penkillä. Ei niin, vaan ikä, elämänkokemus jne. Ja sinäkö olet muka yhtä arvostelukykyinen kuin Niko Nirvi ja muut toimituksen tyypit? Lisäksi sinun kannattaisi vähän ymmärtää Nirvin juttuja, sillä Syndicatesta ja Doomista olevat lainaukset olivat varmaankin vain vitsejä. Ainakin minä luotan hänen arvostelukykyynsä täysin, sillä hän on toiminut peliarvostelijana hyvin kauan.

Analyysi kannattaisi ennemmin tehdä Doomin pelaajasta, (esimerkiksi minusta) kun kerran niin sairaan miehen sairasta peliä pelaa. Minun mielestäni on sama asia, jos lyödään pää poikki miekalla, sahataan jalat poikki moottorisahalla tai ammutaan singolla mies (demoni) veriseksi mössöksi.

Olen muuten myös 13-vuotias ja luen Pelit-lehteä, Bittiä, Tietokonetta ja Mikro-PC:tä. Wexteenin palsta on yksi lehden parhaista! Olen saanut siitä monta hyvää sarjakuvavinkkiä, kuten Maus, Valerian ja Hard Boiled. Jotkut ovat olleet jo ennestäänkin tuttuja (Ankardo, Halo Jones).

Berzerker

Lehti tulee myöhään

Hyvä Pelit-lehti, päätin kirjoittaa kysyäkseni syytä siihen, että saan lehteni myöhemmin kuin muut. Huhtikuun lehti oli ensimmäinen tilattu lehti, joten ymmärsin sen myöhässä tulon, mutta siitä huolimatta ostin jo irtonumeron. Kesäkuun lehti sen sijaan ei ole tullut vieläkään (17.6.1994), vaikka sen piti ilmestyä jo 15.6. Laskukin tuli jo huhtikuun alussa ennen ensimmäistä lehteä. Kaverini saavat lehtensä ajoissa enkä ole kuullut vastaavista tapauksista muualla, joten haluaisin että minullekin lähetettäisiin lehti ajoissa eikä muutamaa viikkoa myöhässä.



Ja sitten muutama kommentti. Olen samaa mieltä Xanadun (3/94) kanssa siitä, että Pelit voisi tehdä pientä TV-ohjelmaa ja mielellään Ylen tai MTV3:n kanavilla, eikä missään PTV:ssä tai pienemmissä kanavissa. Flash loppui aikoja sitten ja sen peliarvostelut olivat kohtalaisen heikkoja kuvaa lukuunottamatta. Minäkin olen samaa mieltä kuin Vanhanaikainenko? (1/94). Pisteet tulisi minunkin mielestäni antaa tähtinä tai muina kuvina. Niitä voisi olla vaikka viisi tai kymmenen tähteä pisteinä.

Tilaajissanne on varmasti tuhansia, joilla ei ole modeemia. Ehdotankin siis, että järjestäisitte kilpailun "Miksi juuri minulla pitäisi olla modeemi?". Tämä toisi varmasti kirjeitä ja saisitte lisää käyttäjiä Pelit BBS:ään. Palkintoina kilpailuun voisi olla esimerkiksi modeemeja PC:lle ja Amigalle.

Myöhässä

Lehden myöhästyminen ei johdu Pelit-lehden toimituksesta, vaan paikallisesta postikonttorista. Kilpailupalkintona modeemi on ihan hyvä idea, laitetaan korvan taakse.

Sadistinen psykosatanisti-massamurhaajan kirous

"On se kyllä kauheaa kun nuo nuoret puhuvat rumia ja potkivat muita ihmisiä!" mummu/vaari/uskovainen/aikuinen lausahtaa toiselle. "Ei mikään ihme, kun ne katsoo niitä väkivaltaelokuvia ja pelaa niitä ...pelejä, on ne kyllä hirveitä ...PÄLÄ PÄLÄ...". Tämmöinen jutustelu on yleisempää kuin uskoisi. Toinen mistä he puhuvat on saatanan-palvonta ja roolipelit, joista Wexteen on jo paljon kirjoitellut. Olen huomannut, ettei Wexteenin kirjoituksia oteta tosissaan, mutta ikävä kyllä roolipelaajia luullaan usein satanisteiksi (omakohtaista kokemusta nääs)!

Muistan kun Wexteen kirjoitti kerran, kuinka voi yllättäen huomata jonkun murtautuneen huoneeseesi ja alkavan silpoamaan kalliita roolipelejäsi. Moni luuli varmaan tätäkin vitsiksi, mutta minulle tapahtui noin. Ollessani kerran pelaamassa erään ystäväni luona, tempaistiin ovi yhtäkkiä auki ja sisään ravasi naislauma ja repäisi ohjekirjan kaveriltani alkaen repiä sitä samalla kun muut selittivät, että roolipelit on saatanasta. Moinen tapaus aiheutti pahan trauman.

Onneksi kirkko on nykyään tajuamassa asian oikean laidan, sillä olen huomannut, että muutamassa kirkon lehdessä on ollut juttuja roolipeleistä (yksi peliporukkamme jäsenistä sattuu olemaan tosi uskovainen). Eräässä lehdessä sattui olemaan muutaman nuoren haastattelu, jossa eräs kertoi ennen pelanneensa, mutta kun oli kuullut vanhemmiltaan, että asiassa saattoi olla muitakin syitä kuin esimerkiksi hauskanpito, oli pelaaminen jäänyt. Jos ei erota, onko kaveri satanisti, joka ripustelee ristejä väärinpäin ja piirtelee "tähtiä" on se kyllä ihme!

Tässä tuli samalla ratkaisu moisiin ongelmiin. Jos vanhemmat huomaavat, ettei se pikku kullannuppu erota todellisuutta peleistä/elokuvista, niin silloin kieltäisi ne ja antaisi muiden poistua hetkeksi todellisuudesta ja nauttia mielettömästi väkivaltaviihteestä.

Tarkoitan nyt sananmukaisesti viihteestä, sillä minä ja moni muu tosiaan nauraa kun esimerkiksi Cannon Fodderissa ammut vihulaisen, joka lentää viisi metriä ja jää makaamaan maahan verisenä, valittaen viimeisillä voimillaan. Ei kukaan selväjärkinen mene kadulle ja tee samaa siellä. Harvoille heistä moinen tulee mieleen edes vitsinä!!!

Jos silti haluatte kieltää jotain, miksi sitten sallitte lastenohjelmat, jotka ovat raaempia kuin moni peli/elokuva. Vai olenko väärässä väittäessäni, että lapsi saa enemmän vaikutteita siitä, kun pikku hiiri lyö ilkimyskissaa päähän pesismailalla, jonka jälkeen pudottaa jääkaapin kisun päälle KUIN jos hän pelaa Putt Puttia ja oppii jo nuorena käyttämään tietokonetta? Joka tapauksessa toivon, ettei ikärajoja tule.

Nyt kun olen kertonut mielipiteeni voin alkaa tenttiä ja kiusata teitä typerillä kommenteilla. Ensin: Sarin nimmari oli upea (läpinäkyvä) numerossa 4/94, ainakin minun lehdessäni. Nnirvi: UFO:n arvostelussa ihmettelit miksei sotilaat osaa ryömiä, koska oikeatkin osaa. Niin kyllä se on ihme, eikä ne edes osanneet juosta puhumattakaan ympärilleen katsomisesta päätä kääntämällä. Jos kerran haluat realistisempaa, mene ampumaan väripistooleilla metsään Pelit-lehden toimituksen kanssa (suosittelen, erittäin hauskaa, mutta se sattuu). (Arvaa mitä? –nn) Muuten kiitän Nnirviä sairaan hyvistä jutuista.

Sitten nimimerkille "saatte kuulla lisää": Kun ihmettelet miksi Pelit-lehti moitti Gravis-äänikorttiasi, vastaus saattaa löytyä siitä, että ostamasi kortti on sinun ensimmäisesi, jolloin et edes tiedä millaisia muut äänikortit ovat. Minä ainakin ihmettelen kuinka huippuja ne unelmakortit ovat (itse omistan Sound Blaster Pro deluxen).

Ja lopuksi: oletteko kaikki Dyyni-kirja-faneja (niin kuin mi-

näkin), kun usein pelien kuvissa on nimi CHANI hahmojen nimenä, vai onko se aivan sattumaa?

Stupendous Man

Ei se ole fanikysymys, osalla meistä on taipumus käyttää samoja nimiä eri peleissä.

Asiaaaaargh!!!??

Lehden muuten täydellinen olemus kaatuu pariin vikaan: 1. Ratkaisuihin ei kuvia paitsi välttämättömät, joista selviää jotain mitä tekstistä ei. Tämä siksi, että tilaa jäisi muihin juttuihin. 2. Arvosteluihin pienin megahertsimäärä, millä peli toimii sujuvasti. 3. Wexteenin palsta hevon tuuttiin!

Aloitteleva mikroilija

1. Täytyyhän ratkaisusivuillakin kuvia olla, nytkin niitä on sentään melkoisen vähän. 2. On ollut lehdestä 4/94 lähtien. 3. Ei onnistu.

Lisää tilaa!

Kun te siellä toimituksessa aina valitatte, että ei ole tarpeeksi tilaa julkaista kaikkia pyydettyjä ratkaisuja ym. niin lisätkääpä lehtenne sivuja. Ymmärrän kyllä, että se veisi teiltä rakkailta toimittajilta enemmän aikaa ja vaivaa, mutta miten olisi tällainen ehdotus: joka vuoden lopussa tekisitte aina juhlapainoksen jossa olisi enemmän sivuja ja jotain uutta. Harkitkaapa!

PS. Kirjoittaessani tätä kirjettä olen kuumeessa, joten ajatelkaapa hyvät toimittajat kuinka uskollisia lukijoita teillä on: Kirjoittavat teille kuumeessa ollessaankin ja sängyn pohjalla maaten.

Just me

Ei kysymys ole pelkästään ajasta ja vaivasta, vaan myös rahasta. Toivottavasti kuumeesi on jo laskenut, viimeistään tämän lehden myötä.

Kysymyksiä

1. Mitä pelejä Ubisoft (Blue Byte) on tehnyt ja pisteet mukaan?

2. Onko Larry 6 jo Amigalle?

3. Oliko lehti 4/94 niin iso kuvaston takia?

Hyvä että viitsitte tehdä isompia lehtiä. Lehtenne on mahtava.

PS. Sari, isännöit lehden mielenkiintoisinta palstaa!

Ubisoft

1. Liian paljon listattavaksi 2. Ei vielä, eikä ehkä tulekaan. 3. Ei, vaan kesän kunniaksi.

Lisää lehtiä

Voisitte pitkittää ratkaisuja niin, että pistäisitte nyt tulevien pelien ratkaisut kahden lehden ti-



lasta neljään lehteen, joten jos joku, joka ei tilaa Pelit-lehteä haluaa saada jonkun tietyn pelin ratkaisun, ostaakin neljä Pelit-lehteä kahden sijasta.

Aarni Pesonen

Kiito$ vinki$tä! Mutta ajattele, kuinka kauan pahimmillaan peliä täytyisi elättää kiintolevyllä ennen kuin oikea kohta tulisi...

Pelit-BBS

Ettekö voisi levittää Pelit-purkkia muihinkin kaupunkeihin, esimerkiksi Turun ja Porin lääniin? Turussa asuvien henkilöiden soittaminen modeemilla Helsinkiin tulee kalliiksi. Onko se mahdollista?

PS. Voiko Pelit-postiin lähettää useampia kirjeitä kerralla?

Pelit-fani

Ei ole mahdollista, kyllä purkilla pitää olla vain yksi osoite. Postiin voi lähettää niin monta kirjettä kuin ikinä ehtii ja haluaa.

Fleet Defender

Vähän teknistä tietoutta Kaj Laaksoselle. F-14 Tomcat on monena vuonna valittu arvostetun englantilaisen ilmailulehden Jane's Air Weekly mielestä maailman parhaaksi kaartotaisteluja torjuntahävittäjäksi, joten ei se kovin kömpelö voi olla kuten Laaksonen väittää. F-14c:ssä on korvattu vanha mekaaninen lentojärjestelmä modernilla Fly-By-Wire tietokoneohjatulla järjestelmällä, joka tekee siitä entistäkin paremman.

Myös ohjuksia käsitellessäsi teit virheen. AIM-54 Phoenixia on myös aseistettu F/A-18-hävittäjään, eikä ainoastaan Tomcatiin. Tomcat käyttää myös AIM-120 AMRAAM -ohjuksia sekä AIM-9 Sidewindereita. Ohjusten maksimimäärä yhteensä on 8. Kiinteänä aseistuksena on M62A1 kuusipiippuinen Vulcantykki, josta kyllä löytyy tehoa.

Fightin' Falcon

Näin varmasti oikeassa elämässä. Fleet Defenderissä kuitenkin F14 on mallinnettu kankeaksi ohjusalustaksi eikä sellaisenaan pärjää ketterämmille koneille. –kl

Doomin designer

Tässä vastaus nimimerkille Luther Arkwright koskien postiosastoa numerossa 4/94. Doomin suunnittelija Sandy Petersen on ainakin sama synkän näköinen miekkonen, joka on tehnyt Chaosium/GW:n julkaiseman H.P. Lovecraftin mytologiaan perustuvan roolipelin The Call of Cthulhu. Ja nyt menen takaisin jatkamaan demonisavottaa.

TLaitinen

Herralle!

Minullakin on alkuperäinen Fireblaster. Omistan myös vähän nuorempia pelejä esimerkiksi Mach 3 vuodelta 1987, Custodian vuodelta 1988, Blastaball vuodelta 1988 ja Purple Saturn Day vuodelta 1989.

Minä

Pistän paremmaksi: minulla on 25 alkuperäistä Amiga-peliä (häh häh). Näistä vanhimpia ovat Las Vegas (1987) ja Sidewinder (ei mainintaa vuosiluvusta, luultavasti 85–87). Tietysti löytyy myös PD-softaa noin 100 levyä ja kolme hyötyohjelmaa, joista vanhin on Deluxe Paint vuodelta 1985 ja toiseksi vanhin Kind Words vuodelta 1987. Älkää unohtako Amigaa!

Aarzak

Olen ollut Amiga-käyttäjä vuoden 88 keväästä alkaen ja minulla on 61 alkuperäistä peliä, joista 32 on täyshintaisia (yli 198 mk). Joystickeja minulla on 7, joista tällä hetkellä toimii yksi.

Piirat takaisin

Hyvä, hyvä! Tärkeintä on kuitenkin, että edelleenkin ostatte Amigan pelejä, jotta niitä viitsitään tehdä.

Irtonumeron ostaja

Minkä takia joidenkin kilpailujen lopussa kysytään onko vastauksen lähettäjä tilaaja vai irtonumeron ostaja? Vaikuttaako se jotenkin arvontaan? Itse olen irtonumeron ostaja, mutta kas kummaa: minäpä ostan jokaisen lehden irtonumerona!

Kummastelija

Ei vaikuta arvontaan, haluamme vain tietoomme, kuinka tilaajat/irtonumerovastaajat jakaantuvat.

Gus-asiaa!

Minua on jo pitkään ihmetyttänyt, miksi PC-peleissä käytetään erittäin harvoin Amiga-tyylistä samplattua musiikkia. Musiikki olisi tällöin huomattavasti parempaa kuin nykyisillä menetelmillä. General Midi kompastuu siihen, että instrumentteja ei voi valita täysin vapaasti, vaan samoja soittimia joudutaan käyttämään pelistä toiseen. MOD-musiikkia käyttämällä saataisiin jokaisen pelin tunnelmaan sopivat erikoisemmatkin soittimet. PC:n harvoja samplattua musiikkia käyttäviä pelejä ovat mm. Star Control 2 ja Pinball Dreams/Fantasies.

Gravis UltraSound olisi ihanteellinen kortti tämäntyyppisen musiikin tekemiseen, koska GUSia käyttäen pelit eivät hidastu toisin kuin SB-yhteensopivilla. Tämä johtuu siitä, että GUSissa on 32 kanavaa varattuna digitoiduille äänille, eikä vain 1–2 kuten muissa korteissa. Niissä musiikki joudutaan miksaamaan prosessorilla yhdelle tai kahdelle kanavalle, joka hidastaa peliä ja huonontaa äänenlaatua. Demomaailmassa GUSin edut on huomattu ja vain harvat groupit tukevatkaan enää muita kortteja.

Pelit 4/94 postipalstalla Tuija Linden ihmetteli "Mitä ovat pikkutekijät ja missä ne luuraavat?". Kävittekö elokuun alussa Helsingin Jäähallissa Assembly '94 partyillä, jonne koti- ja ulkomaalaiset lahjakkuudet kokoontuvat?

GUS-käyttäjä

Jep, MODien käyttö olisi ihan hyvä asia, GUSilla tai SB:llä. Tosin softatalot saisivat ensin oppia tekemään kelpo digitoidut efektitkin.

Olisi ihan kiva, jos vuori tulisi Mooseksen luo, eikä Mooses vuoren luo. Eli jos haluaa julkisuutta, voisi ottaa yhteyttä lehteen.

Terve toimitukseen!

Koska arvostelette Across the Rhinen? Ja hieman Doomin väkivaltaisuudesta. Kaikille ylienthusiastipasifisteille: se on vain PELI! Ja pelin tarkoituksenahan on tarjota pelaajalle erilainen maailma vaihteeksi erottuen todellisuudesta. Nämä peleihin tulevat ikärajat ovat muuten täysin naurettavia. Eikö teistäkin? Minua ärsyttää tämä vouhotus "väkivaltaisuudesta". Kun tällainen megapeli niin kuin Doom ilmestyy ehkä kerran vuodessa, yritetään sitä polkea heti maahan sen väkivaltaisuuden vuoksi. Naurettavaa. Ei Doom varmastikaan tee kenestäkään psykopaattista tappajaa. Ottakaa kantaa.

Tonsu

Heti kun se ilmestyy.

Sekalaista

Pelien arvostelu pisteillä on HYVÄ asia. Tähdistä ei jotenkin saa selville, onko peli todellisuudessa huono vai melko huono ja niin edelleen, ja niin edelleen.

PELIT PELIT PELIT

ANTAA TULLA, VALMIINA OLLAAN!

☐ Tilaan **PELIT-lehden** edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain **198 mk**. 4K02

☐ Tilaan **MikroBITIN** edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain **228 mk** 4K04

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n jaksoissa kulloinkin voimassaolevaan hintaan. Voin halutessani keskeyttää tilaukseni ilmoittamalla siitä saiakaspalveluun.

☐ Tilaan **PELIT-lehden** 12 kuukauden määräaikaistilauksena **208 mk**. 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 54 mk (norm. 125 mk)
☐ 61304 Amiga 3 68000-konekieli -kirja+levyke 54 mk (norm. 125 mk)
☐ 61305 Amiga 4 Exec -kirja+levyke 54 mk (norm. 165 mk)
☐ 61309 Modeeminkäyttäjän käsikirja 133 mk
☐ 61308 C64 Pelintekijän opas 69 mk (norm. 145 mk)
☐ 61327 Amigan pelintekijän opas + levyke 138 mk
☐ 61325 PC:n käytön perusteet 115 mk
☐ 61324 Bittinikkarin käsikirja 142 mk
☐ 61329 PC Pintaa syvemmältä 142 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

Tähdistössä on liian vähän vaihtoehtoja. Eivätkös tähdet ole myös henkilökohtainen mielipide (Pelit 1/94 Vanhanaikainenko?)?

Kauanko te toimituksen suuret gurut muuten pelaatte peliä ennen kuin arvostelette sen? Tapio Salminen esimerkiksi puhuu PQ4:n kolmannesta aamusta, kun itse en pääse edes ensimmäistä päivää läpi. Vai pelaatteko kenties jollain läpimeno-ohjeilla?

Mace

Me gurut tai oikeammin avustajamme pelailevat peliä, kunnes osaavat arvostella sen. Eli jotkut pelit läpi, joitakin ei. Joskus meillä on vinkkejä vaikeisiin kohtiin. Harjoitus tekee seikkailupelimestarin.

Pelaamisen SM-kilpailut

SM-kilpailut tuntuivat tosi hienoilta kun katsoi mainosta, mutta toisin oli. "Jokainen pelaaja saa käteensä Pelit-lehden, paidan, julisteen, rintanapin tai muuta vastaavaa.". Kun kävin pelaamassa Tampereen Data-Infossa ja olin pelini pelannut, odotin että saisin Pelit-lehden ja ehkä jotain muuta vastaavaa. Sen sijaan myyjä ilmoittikin, että he olivat tehneet sopimuksen, jonka mukaan heidän kuvastonsa saa halvemmalla kun ostaa heiltä täysihintaisen Pelit-lehden (eikö ollutkin loistava sopimus?!!). Paidoista sun muista ei mainittu minulle eikä muillekaan mitään. Kävikö kaikille samoin muilla paikkakunnilla? Pelit-lehden mainoksessa ei puhuttu mitään joystickilla pelaamisesta ja että näppäimistöllä ei saa pelata. Aikaa oli viitisen minuuttia. Ja katin viikset! Aikaa oli tasan niin kauan kuin oli elämiäkin. En minä tästä nauttinut, mutta pakko oli jotenkin vihansa purkaa kun ei Doomiakaan enää jaksa pelata. Voisitteko muuten arvostella lehdessänne vähän enemmän muitakin kuin lentosimuja?

R.R. -79

Olemme pahoillamme. Ohjeet oli annettu kirjallisina kaikille pelipaikoille, joten sinun olisi pitänyt lehtesi saada. Selvitämme ja palaamme asiaan.

Psykologista harhaa

Otan aluksi kantaa 4/94 lehden postipalstalla olleeseen Jouni Pihlaisen kirjeeseen, jossa kyseinen henkilö ehdotti ratkaisujen poistamista lehdestä. Tällaiset henkilöt alkavat pikku hiljaa ärsyttää. Eihän lehdestä tarvitse ratkaisuja poistaa, kunhan vain Jouni Pihlaisen kaltaiset henkilöt eivät niitä lue. Nerokasta!

Sitten itse asiaan. Lukuisat psykologit väittävät rooli- ja muuten vain tavallista raaempien tietokonepelien aiheuttavan pelaajissaan agressioita. Mielestäni tämä on täyttä puppua. Hiljattain USA:ssa tapahtunut keski-ikäisen miehen raaka murha järkytti roolipelien vastustajia. Murhaajina toimineet kolme 16–17-vuotiasta poikaa todettiin Advanced Dungeons & Dragons -nimisen roolipelin pelaajiksi. Tapahtumaketju sai alkunsa, kun poikajoukko pelasi edellä mainittua roolipeliä ja vajosi niin syvälle pelin maailmaan, että pelin ja todellisuuden raja hämärtyi. Näin ollen pelinjohtaja käski etsimään käsiinsä keski-ikäisen miehen, jonka he myös löysivät, raahasivat metsään ja surmasivat erittäin raa'alla tavalla. Mielestäni tällaisilla ihmisillä ei ole aivan kaikki kohdallaan. Ja tällaisen psykopaattisen teon jälkeen syytetään roolipelejä. Minusta tällaisessa tapauksessa ei voida syyttää yksin roolipelejä. Luulen, että samaiset henkilöt olisivat joka tapuksessa tehneet raakuuksiaan, vaikka virikkeet olisivat tulleet jostain muualta. Eihän kaikkea maailmassa voida kieltää ja eiväthän kiellot yksinään auta yhtään mihinkään.

Tietokonepelien ikäraja haittaa yhtä paljon kuin jääpallomaila jääkiekkoilijalla (paljon?). Nyt kymmenenvuotiasta nassikkaa alkaa kiinnostaa pelipakkaukset, joissa on päällä tarra K18 ja uskottelee isälleen sen olevan uusi söpöpeli, jolloin isä kävelee kauppaan, läimäyttää rahat tiskiin ja jälleen on kymmenen vuotiaalla käsissään esimerkiksi Doom, jonka K18-tarraa hän vilauttelee kavereilleen saaden heissäkin aikaan kiinnostuksen K18-tarroja kohtaan. Ja näin uusi kierre on valmis. Tällaisistä kielloista ei siis käytännössä ole varsinaista hyötyä.

Commander "Mav"

Jumankauta!

Onko lehdessänne unohdettu Amiga lähes täysin, kun arvosteluja ei ole enää kuin 4–5 lehteä kohden ja aina vain määrää pienennetään? Tiedän kyllä, että Amigalle ei ole tullut pelejä enää niin paljon kuin aikaisemmin, mutta onko järkeä tilata lehteä, josta ei enää löydy arvosteluja omalle koneelle? Koska viimeksi ratkaisuissa on ollut jokin Amigan peli? Ottakaa muutkin kantaa tähän asiaan.

PS. Ette muuten varmaan pysty julkaisemaan tätä kirjettä.

Raivostunut Pelit-lehden henkilökuntaan

Itse kerroit syyn: Amiga-pelejä ei enää ilmesty paljonkaan, mutta aina meillä on kuitenkin Amiga-update lyhyesti-palstalla. Ennen kuin pistät postiin "... kyllä englantilaiset Amiga-lehdet ovat niitä täynnä...", niin kiinnitäpä huomiota valmistajiin: ne ovat yhä kasvavassa määrin pikkufirmoja, joiden sen enempää PR kuin pelitkään eivät Suomeen tule kuin Kewlwarez-kanavia pitkin.

P.S.Pystyimmepäs julkaisemaan ja vieläpä ilman sensuuria!

CD-ROM vs CD32

Lehti on todella hyvä ja arvostelijat huumoreineen erittäin hyviä. Lehdessä on paljon hyviä palstoja, mutta melkein kaikki peliarvostelut ovat PC CD-ROM -arvosteluja. Jos olisi mahdollista, niin enemmän CD32-arvosteluja olisi erittäin mukavaa saada. Jatkakaa samaan malliin.

Kosti Honkavuo

Eivät ole, mutta CD-ROMin osuus kasvaa ja kasvaa. CD32:kin löytyy, mutta trendihän näyttää olevan vanhan tavaran kierrätystä.

Tyttöjen puolesta!

Siskoni teidät kirotkoon, jos ette julkaise tätä pientä(?) kirjettäni! Katselin tässä muutamia aikaisempia postipalstoja. Kivi siinä sydämeltäni vierähti, kun huomasin parin tytön kirjeet (solttutyttö, Ding Dong Fantasies -79). Miksi pojat, jotka pelaavat, syrjivät tyttöjä, jotka pelaavat? Poikia taitaa pelottaa se, että joku tyttö päihittää heidät Larryissä, Wing Commandereissa, Ultimoissa ym. Itse olen poika ja olisin onnellinen, jos saisin tyttökaverikseni jonkun, joka osaisi/haluaisi pelata Ultimoita ym. Mehän elämme tasa-arvon aikaa, eikö vain? Jos tietokonetta käyttävät tytöt ovat niin vastenmielisiä, niin miten te sitten pystytte kysymään Sarilta vastauksia ongelmiinne? Onhan Sarikin tyttö...öh, tai siis nainen. Tietokonetta käyttävien tyttöjen ja poikien pitäisi pitää yhtä eikä päin vastoin! Tietokonetta käyttävän tytön halveksiminen on sovinismia! Cthulhu teidät kirotkoon, pojat!!!

Luin myös Perianthalasa the Fantastic -80:n kirjeen ja olin iloinen, että jotkut tytöt pelaavat myös roolipelejä. Voi kun minunkin Cthulhu-ryhmässäni olisi yksi tai useampi tyttö jota peluuttaa...

Sandman -79

Jos pelaavia tyttöjä tosiaan syrjitään, niin kyllä täytyy takana olla buginen prosessori.

Missä vika?

Mistä johtuu, että Pelit 2/93 Uutiset-palstan Litil Divil previkassa on juoneksi kerrottu aivan eri tarina kuin varsinaisessa arvostelussa 1/94? Mitä tapahtui Palace Softwaren Hostile Breedille (1/94 s. 16)? Mistä saa suomalaista Turboraketti II-peliä?

Pikkupiru

Hyvin usein pelit muuttuvat matkalla. Hostile Breed meni jäihin Palacen siirtyessä autuaammille metsästysmaille. Turboraketti II-peliä saa purkeista.

Asiaa Wallulle

Hyvä toimitus, minulla on asiaa Wallulle:

1. Piirtääkö Wallu Punaniskaan?

2. Millä välineillä hän piirtää?

Muuten, Nirvi on erittäin hyvä. Lehti on erittäin hyvä! Jatkakaa samaan malliin. Kiitos!

Teemu K. Mikkelin Rantakylästä

Punaniska on Wallun ja Rallun (käsikirjoittaja) yhdessä ihan itse suunnittelema ja tekemä eeppisluyrinen villin lännen soitto- ja seikkailusarjakuva. Taiteilijanalku piirtää Punaniskaansa samoin kuin Kyöpeleitä etupäässä takap... siis siveltimellä ja pullotussilla, mutta käyttää aina silloin tällöin myös muita vehkeitä kuten huopakyniä ja Macintoshia. Nnirviä Wallu ei piirrä. Paitsi rahasta.

TEX SPEX

DOS-laajennusten käytön kasvaessa kasvavat myös ongelmat. Ja yksi yleinen syy on PC-koneiden kaiken pyörittämiseen tarkoitetut käynnistystiedostot eksoottisine komentoinen, ajureineen ja moisineen. Kokeilkaa ensin tosipuhtaita käynnistystiedostoja tyyliin:

```
CONFIG.SYS
Device=c:\dos\himem.sys
Dos=high, umb
Files=25
Buffers=25
Device=c:\dos\mouse.sys (tai mitä hiiriajurin kohdalla onkaan)
```

Tähän lisätään äänikorttiajurit ja CD-ROMin ajurit, jälkimmäiset VAIN, jos kysymys on CD-ROM-pelistä.

```
AUTOEXEC.BAT
Path=C:\;C:\DOS
Prompt $d$p$g
```

ja äänikortin sekä CD-ROMin vaatimat ohjelmat. Jostain syystä ihmiset käynnistävät esimerkiksi hiirensä autoexecistä, vaikka MOUSE.COM syö enemmän perusmuistia. DOS-ajurit eivät tarvitse yleensä edes smartdriveä. Windowsin saa pelatessa unohtaa (paitsi jos peli vaatii Windowsin).

Muistiongelma

Koneeni heittää Gabriel Knightia pelatessani virheilmoituksen "FATAL: OUT OF LOW MEMORY: 761664 BYTES REQUESTED, SCRIPT 210/$816". Mitä pitäisi tehdä asian korjaamiseksi? Joudun käynnistämään pelin Sierra Boot Diskillä koneeni riittämättömän muistin vuoksi, jolloin vapaaksi perusmuistiksi jää 550 kt. Laitteistoni on 486/50 neljällä megalla, Sound Blasterilla ja CD-ROMilla maustettuna. Peli ei käynnisty lainkaan ilman buuttilevyä, vaan ilmoittaa liian vähäisestä muistista, vaikka vapaata perusmuistia olisi 619 kt ja jatkettua 2560 kt.

Tonsu

Pelin pitäisi toimia 619 kt:lla muistia, joten ongelma saattaa olla EMS. Jos pelisi ei ole CD-ROMilla, yritä poistaa kaikki CD-ROM-ajurit ja EMS. –ts

Error 35

UFO ja Mortal Kombat eivät toimi koneessani, vaan laittavat ruutuun tekstin "ERROR 35: UNEXPECTED INTERRUPT=000F IN DOS4GW.EXE AT 0018:11E1" sekä lisäksi pari riviä kirjaimia ja numeroita. Olen kokeillut esimerkiksi painaa F5 käynnistyksessä ja ottaa äänikortin pois. Koneeni on 386DX/40, 4Mt, SVGA, SB Deluxe ja Dos 6.0.

Junnun jälkeläinen

Kummatkin ovat DOS4GW-ohjelmia, eli vika lienee se, että sinulla on EMM386-asennettuna. Jos sen poisto configista ei auta, kokeile Pelit-BBS:ää, jossa on päivitykset kumpaankin.

Miksi Doom ei toimi?

Olen yrittänyt kaikkea, mutta en vain saa Doomia toimimaan. Koneeni vastaa Doomin sille asettamia vaatimuksia. Eli: 4 Mt muistia, 486-prosessori, Sound Blaster Pro -äänikortti ja SVGA-näyttö. Tietokone ilmoittaa aina kun yritän käynnistää Doomin "insufficient memory"! Minulla on vapaana extended muistia 2,558 Mt ja conventional muistia 625 kiloa eikä se siltikään toimi. Kiintolevytilaakaan ei voi olla liian vähän.

Tietoa kaipaava

Ota ylämuisti pois päältä eli kaikki jatkomuistia käyttävät ohjelmat pois (smartdrive). Doom tarvitsee kaiken muistin minkä löytää.

Suomen suurin harrastajan tietopankki.
Yhdyskäytävä maailmankylään.

MiTS™

• Kuvia, grafiikkaa, pelejä, ohjelmia, animaatioita, musiikkia ym.
• PC-, Amiga-, Mac- sekä Atari-tiedostoalueet
• Internet, Freenet, SYP-solo-yhteydet sekä BBS-Gateway
• Maailmanlaajuinen sähköposti ja tiedonsiirto
• 40 yhtäaikaista käyttäjää, 24h/vrk
• 70 aktiivista keskustelualuetta
• UseNet-uutisryhmät (yli 4.000 kpl)

1200-14.400 bbs, MNP/V.42bis, 8, n, l
Maanlaajuisesti: 0600-93500 (2,20mk/min + ppm)
TeleSampo: S)iirry MITS (1,95mk/min+Telesammon perusmaksu)
Modeeminumerot: Rekisteröinti ylläolevista numeroista tai esim.
PC-SuperStoren myymillä credit-koodeilla (alkaen 2 p/min + ppm)
90-458 20 66, 90-458 20 77, 90-458 20 88 ja VIP/V.FAST 90-458 20 55

PELIT SEIS?

Kenen syy kun peli seisoo?



Muistakaahan, että emme millään voi muistaa kaikkia pieniä yksityiskohtia kaikista peleistä. Eli kertokaahan hieman enemmän, missä kohdassa olette jumissa ja mitä olette tehneet ennen jumiin jäämistä. Ja muistakaa myös auttaa kavereita pulassa: vastailkaa edelleen samalla tavoin PelitSoi-palstalle. Postiosoite on

Pelit
PelitSeis
PL 64
00381 Helsinki.

Alone in the Dark 2

Miten yläkerran klovnin saa hengiltä ja miten puutarhan saa tyhjennettyä matelijoista? Mitä alakerrassa tehdään patsaalle ja keittiön kaapille (patsaalta olemme jo saaneet keihään pois)?

Suivaantuneet

Patsaan päästä pitää ottaa kruunu. Yläkerrassa (ullakolla) odota, että nukke tulee perässä, heitä puutarhaan punainen tupsu ja nukke ja matelijat seuraavat tupsua ja ovat pois tieltä. –ts

Olen tyttönä talossa, mutta en tiedä, kuinka pahojen voimien lukitsema portti "avataan". Pelkkä poletti ei riitä ja ohjelma ilmoittaa tylysti pahojen voimien lukinneen oven. Tarvitaanko taian poistamiseen joku esine ja mistähän sen saa, vai mitä tulee tehdä?

Yksin talossa?!

Jos olet alakerrassa, ovea ei tarvitsekaan avata. –ts

Spirit of Excalibur

Mistä löytää Lancelotin?

Tietämätön

Hugo III – Jungle of Doom

Mistä löytää taikakirjan? Olen jo löytänyt viestin ja kellon. Olisiko se jossain lähellä vesiputousta?

Mystery

Doom

Mitä teen kun olen 8. kentässä ja tappanut loppudemonit? En löydä hissiä.

Last Demon

Tuota, jos loppudemonit ovat Barons of Hellejä ja olet ison tähden päällä, seinien pitäisi laskeutua ja näet korokkeen, johon saat portaat nappia painamalla. Kävele pieneen viisikantaan ja that's it. –nn

Mistä Doomin infernon kentästä löytyy salarata?

Doom-fani -94

Jokseenkin jokaisesta. Käytä huijausmoodia IDBEHOLD ja A. –nn

Space Quest 1

Mihin sektoriin pitää lähteä Kerona-planeetalta? Millä komennolla pääsee painamaan aluksessa don't touch -nappulaa?

Jumiko?

Keronalta pitää lähteä sektoriin HH. Don't touch nappulaa painetaan Arkadian pakokapselissa komennolla push don't touch button. –nh

Monkey Island 2

Mistä saa keulakuvan koordinaatit?

Luke Groundwalker

Phatt-saaren kirjastosta löytyvästä Vuosisatamme suurimmat hylyt -kirjasta. –nh

Miten antiikkikauppiaalta saa 6000 kahdeksikon palaa?

Jani

Hänelle pitää kaupata sylkykilpailusta saatua palkintoa kehumalla sitä pilviin ("Siinä on LeChuckin tappajan limaa."). –nh

Beneath A Steel Sky

Aika alussa on huone, jonne pääsevät vain robotit. Miten saa siellä olevan avaimen?

Luke Skywalker

Tehtaassa hanki Joyelle hitsaribobotin runko. Mene robottihuoneen oviaukolle ja pyydä Joyeta käymään huoneessa. Pyydä häntä sen jälkeen hitsaamaan sulakelaatikko rikki ja voit mennä huoneeseen. –ts

Hired Guns

Miten oman hahmon saa peliin? Manuaali kun tuntuu puhuvan aivan toisesta asiasta, tai sitten en vain ymmärtänyt.

Gimli

Zool

Miten pääsen eroon 2.3:n loppuvihollisesta?

Eräs juntti

Ampumalla sitä silmien ollessa auki. Muista pysytellä mahdollisimman vasemmalla. –nh

Prince of Persia

Olen juuttunut toisen tason loppuun. Voitan violetin vastustajan, löydän oven ja tiedän minne pitää astua, jotta ovi aukeaa. Kohta, jolle pitää astua, on aivan huoneen perällä kuilun toisella puolella. Pääsen kuilun yli painamaan sitä, mutta en pääse pois.

Eräs juntti

The Dark Queen of Krynn

Missä päin Hawkbluffia Amrocarin kirja on? Tiedän että se on siellä, mutta missä ilmansuunnassa se on? Pelit 3/93:n mukaan sen pitäisi olla temppelissä.

Makko

Quest For Glory 4

Mitä pitää tehdä Baba Yagan luona? Pitääkö pääkallolle antaa hattu? Jos pitää, niin mistä tämän kyseisen hatun saa? Minulla on kaksi rituaalia, veri- ja luurituaali. Mistä saa muita rituaaleja? Mistä manuaalista ja mistä kohtaa löytyvät ainesosat joita tarvitaan Dr. Craniumin luona?

TJT

Hattu annetaan pääkallolle jo ulkona. Baba Yagan luona tehdään mustikkapiiras. Rituaaleja saa pelin edetessä, etsi tarkasti. Manuaaleja on vain kaksi, kyllä ne sieltä löytyvät. –ts

Miten linnan portista pääsee sisään? Mistä saa tohtori Craniumin huoneen avaimen? Miten mustalaisen voi pelastaa polttokuolemalta?

Löpötys

Portin saa auki vain taistelijana. Avaa aulan vasemmanpuoleinen ovi, lattialla on härveli. Kun se kysyy "Mitä etsit", laita syötiksi koneeseen avokadosämpylä. Ota koneesta yksi antwerpi ja avaa vasemman puoleinen ovi. Seuraa pieni alipeli, jossa antwerpin avulla haetaan avain sokkelosta. Mustalaisen voi pelastaa polttokuolemalta menemällä yöllä shellille ja päästämällä hänet vapaaksi. Mutta käy vasta sen jälkeen hautausmaalla päästämässä Igor vapaaksi. –ts

Olen päässyt varkaalla kohtaan, jossa haudankaivaja on kadonnut. Epäilisin hänen jääneen hautakiven alle jumiin, mutta heikolla varkaalla ei kiveä saa siirrettyä. Miten kiven saisi siirrettyä ja äijän pelastettua? Jos haudankaivaja ei ole kiven alla, niin missä hän sitten on?

Jumissa

Heitä heittokoukku puunoksan yli ja kiinnitä koukku hautakiveen ja vedä kivi ylös. –ts

Missä mustikkapiiras paistetaan? Minulla on marjat, lima ja jauhot. Miten saan Isosta Kaaresta (Great Arch) rituaalin? Olen jo saanut Blood-, Bone-, Senses- ja Heart-rituaalit. Mistä Flamesword pöllitään?

Amon Tillado

Ei sitä tarvitse paistaa, vie se raakana pääkallolle. Rituaalia ei saa Great Archista mitenkään, sen saa vasta lähempänä pelin loppua. Flamesword löytyy yöllä haamujen luota yhdestä kivikasasta. –ts

Gabriel Knight

Mitä Marie LaVeaun haudan seinään pitää kirjoittaa?

AntennaHead

Dr John Call Conclave tonight. Tärkein osa lauseesta on kuitenkin "bring sekey madoule". Yritä eri sanajärjestyksiä. –ts

Police Quest 3

Mihin täytyy ajaa kun ensimmäisen kerran käsketään lähteä autolla jonnekin?

Rookie

Puistoon. –nh

Police Quest 1

Olen päässyt ajamaan autoa, mutta vähän matkan päästä ruudussa lukee "You skipped the required safety inspection of your vehicle prior..." ja niin edelleen enkä pysty jatkamaan peliä. Olen siis kuollut. Miten voin lähteä kauemmas asemalta?

Aina ennen matkaan lähtöä pitää suorittaa vehicle safety inspection, jonka suoritusohjeet annetaan pelin mukana tulevassa ohjekirjassa. –nh

Dragon's Lair 2

Mitä teen alussa? Kuolen heti aloittaessani pelin. Olen päässyt liikkumaan vain yhden pykälän, mutta putoan heti alas.

Harja-TEAM

MUISTATKO MITEN KOIRAN SAA SYÖMÄÄN MATEMATIIKAN VIHKOJA?

(Muistatko yhtään hyvää selitystä?)




VILJAMI
Rukiinen
Erikoisleipä
Erikoisleipä
Erikoisleipä



Ambermoon

Mikä on Tower of Riddlesin 3. kerroksen kivipään kysymyksen "once white as snow, then green as clover, then red as blood" vastaus?

Amber-fani

Warhead

Warheadin TauCeti-piraattimiinakenttätehtävä ei onnistu millään. Pitääkö planeetoilla hyppiä tietyssä järjestyksessä? Minulle valitetaan vain luvattomista quad-hypyistä.

Wherever I may roam, MJ

Muistaakseni pitää selvitä hengissä miinoista, odottaa viestejä ja toimia niiden mukaan. –nn

Dungeon Master

Mitä pitää tehdä 9. tasossa kohdassa jossa lukee "What is now under feets is soon overhead"? Tulipallot aina tappavat minut. 9. tasossa on pitkät portaat alas joiden päässä on lukko jossa on E-kirjain. Mikä avain sopii tähän lukkoon? Onko pelissä parempia aseita kuin kirves (axe) ja Delta-miekka (delta)? Mistä ne löytää? Mihin tarvitsee kolikkoja, jäniksenkäpäliä, sinisiä & vihreitä jalokiviä, chokeria & kaulakoruja? Onko helpompaa tapaa saada fighter-, priest-, ninja & wizard-tasoja kuin screamereiden hakkaaminen rapierin jabilla, horn of feariin puhaltaminen, kiipeileminen köydellä ja oven renklaaminen ZO-loitsulla? Mistä kohtaa 6. tasolta löytää Ra-avaimen?

Slick

Under Feet...jos tämä on se kohta, missä on paljon lattialaattoja 3x3-rykelmässä, loitsi fireshield päälle ja väistele paljon. E-avainta ei välttämättä ole olemassakaan, muistelisin että oven takaa piti löytyä lisädiskettin tasot ennen kuin se muuttui Chaos Strikes Backiksi. Parempia aseita on, ja kyllä ne sieltä aikoinaan löytyvät. Tasojen saamiseksi ei oikeastaan ole helpompaa tapaa, screamereiden potkiminen on myös hauskaa. Avaimien paikkoja on melko mahdoton muistaa ulkoa, sorry. –nn

Kun palaa hakemaan Firestaffia, pitääkö kulkea "clockwisen" kautta vai olisiko pitänyt avata jostain tasosta pääkallon muotoinen lukko, jos olisi niin mistä? Mistä saa avaimen pääkallon takana olevaan E-kuvioiseen lukkoon?

Nnirvi-fan -80

Pääkallolukkojen takaa saa auki käytännöllisen keskuskäytävän, mutta se alkaa vasta kerrosta Firestaff-tasoa alempaa. –nn

Miten tapan 3. tason haamun?

Henry

Näin aikaisessa vaiheessa Destroy Immaterial -loitsulla.

House of Horror 2

Miten saa kassakaapin auki? Mitä tehdään seuraavilla esineillä: bell, magnifying glass, screwdriver? Mikä laite on huoneessa, jossa on kissa ja mitä kissalle pitää tehdä? Miten saa maidin pois huoneesta jossa on astioita?

I need help!

Laura Bow 2

Mistä saa kalkkeripaperia ja rypäleitä sekä Pipinin muistivihon?

Joku

Another World

Mitä pitää tehdä toisella paneelilla kun on pudottanut häkin vartijan päälle, ottanut aseen, suojannut örkkiä, joka oli kanssani häkissä ja antanut sen näppäillä laatikkoa joka oli seinässä kunnes pääsin hissille. Aivan alhaalla on samanlainen paneeli kuin se jota ystäväni näppäili. Pitääkö minua seuraava örkki eli ns. ystäväni saada näppäilemään sitä. Jos osuin oikeaan, kertokaa miten se tehdään? Jos olen väärässä odotan kuumeisesti johtolankoja.

Sherlock Holmes

King's Quest 6

Olen jäänyt jumiin ovelle manalassa, joka kysyy arvoitusta. Mikä on sen vastaus?

Hessu Hopo

Vastaus löytyy paperilapusta, joka on kirjatoukan saarella mustan lesken seitissä. Kokeile "love". –ts

Eye of the Beholder 2

Mikä on kuudennen kerroksen suihin tarvittava MANTISIDOLI ja mistä sen saa?

Ville Taskila

Sirkkatasolta löytyy salahuone ja sieltä idoli. –nn

Jurassic Park

Olen juuttunut kivipuolelle. Olen kolunnut kaikki paikat mutta turhaan. Pitääkö isot dinot tappaa, miten? Onko puu-



Flashback

Indianalle Pelit 4/94: Mene oikealle kuilun vasempaan reunaan, laskeudu alas pitämällä juoksunappia pohjassa ja painamalla alaspäin nappia. Alhaalla paina oikealla olevaa nappia ja nouse hissillä ylös. Kiipeä ylös, mene oikeaan reunaan tätä pikkutasoa, käänny vasempaan ja paina juoksunappi pohjaan, paina vasemmalle nappia ja ylös nappia. Tietokone hyppää puolestasi, mutta irrota juoksunappi vasta kun olet turvallisesti ylhäällä.

Mene vasemmalle, nouse ylös, mene oikealle, avaa ovi, kyykisty askeleen päähän ovesta (vasemmalle), ota ase esiin, tee kuperkeikka vasemmalle ja ammu. Jää aivan ruudun reunaan, sillä viholliset menevät aina ohitsesi ja näin ehdit ampua heitä monta kertaa.

Tapettuasi vastustajat puhu miehelle, käytä tuolia, puhu miehelle ja mene ovesta. Ota vyö käyttövalmiiksi, juokse oikealle ja hyppää.

Näet alhaalla vasemmalla vihollisen. Mene askeleen päässä reunasta kyykkyyn, tee kuperkeikka, ammu ja ota mitä löydät. Nouse ylös, mene oikeaan reunaan ja tee taas alussa kuvattu tietokonehyppy. Käytä löytämääsi esinettä tolppaan ja hissi tulee. Mene sillä ylös ja olet kaupungissa. Muista aina lukea mitä ihmisillä on sanottavaa.

Kaksi Jussia ja Ruuperi

Larry 6

Lisäapua **Larry-fani-94:lle** Pelit 2/94: Filtterin voi pestä keittiön pesualtaassa. Lamppuun saa öljyä selluliittikoneesta kun se on korjattu ja Gammie on käyttänyt sitä. Korjaamiseen tarvitset vaseliinia, kuntohuoneen, tärinäkoneen, vyön ja puhtaan filtterin. Vaseliinia saat keittiön roskiksesta.

Shamara juo shamppanjaa vasta kun on ymmärtänyt elämän tarkoituksen. Anna hänelle muilta naisilta saamasi tavarat ja juo shamppanjaa hänen kanssaan, niin on loppudemon aika. Tarjoa Merrilylle drinkki läpsyttämällä "ajoneuvosi" häntää ja pyydä Billyltä hyppytornin avain. Tee siitä saippuan avulla kopio ja viilaa avainta. Anna avain Merrilylle.

Charlotte haluaisi pattereita. Patterit saat kun menet sähköaidan luokse odottamaan Artia. Kun hän saapuu ja alkaa tutkia taskujaan anna hänelle tulitikku. Tulitikun saatuaan Art lähtee tupakalle ja voit sabotoida hänen kärryään. Katso kärryä ja katkaise johdot jakoavaimella. Kun Art palaa ja huomaa kärrynsä olevan rikki hän pyytää apua. Autat häntä pitelemällä taskulamppua. Nyt voit pölliä patterit.

Juha "The Looser" Lafferille Pelit 2/94: Pyydä Billyltä avain. Mutakylpyhuoneessa nosta kukkia ja ruuvaa jakoavaimella kamera kohti naisten suihkua. Nyt voit pölliä käsiraudat ja mennä ohitse. Vartijalta ei voi pölliä muuta.

Lemmylle Pelit 3/94: Hotellin vessan lavuaarista tulee ruskeaa vettä, joten kutsu putkimies. Häneltä voi pölliä viilan ja jakoavaimen. Riko Artin menopeli ja auta häntä pitelemällä taskaria. Ota patterit lampusta.

J.K.:lle Pelit 3/94: Mutakylpyhuoneessa käännä kameraa ja käy hakemassa vartijan kopista käsiraudat. Jos haluat korjata koneen tarvitset vaseliinia, tärinäkoneen vyön ja puhtaan filtterin.

Loom

Pekka Tuomelle Pelit 3/94: Mene hautausmaalle ja katso hautakiven lähellä olevia piikkipensaita. Sieltä tulee jänis, jonka pöllö nappaa. Katso nyt pöllöjen koloja ja sinun pitäisi saada nuottisarja CDDC. Mene nyt kylään ja telttaan, jossa on pimeää ja kasa kultaa. Klikkaa pimeyteen ja soita sarja CDDC. Katso rukkia ja saat sarjan DEDC. Käytä sitä olkiin ja voila! Saat F-nuotin.

Mene nyt paikalle, josta aloitit pelin. Klikkaa taivaalle ja avaa se (ECED). Puun ajelehdittua rantaan hyppää sen päälle laiturilta. Kun eteesi tulee pyörremyrsky katso sitä ja saat nuottisarjan CFCC. Soita se toisinpäin eli CCFC ja pääset toiselle saarelle ja saat G-nuotin.

VSW

Dark Sun

Dark Avatarille Pelit 4/94: Magerоiden kylän länsipuolelta pitäisi löytyä grappling hook. Mene romahtaneen sillan luo ja korjaa se koukulla. Vapauta pohjoisessa oleva Jasmine, jonka jälkeen Dakaren (druidi) ja muutama olio ilmestyy luoksesi. Dakarenin tapettuasi vie osat Wyrmiakselle. Magerat voi tappaa.

JJT

Snoopy and Peanuts

Toni S. Pelit 4/94: Sinun täytyy mennä pelialueen aivan vasempaan reunaan, ottaa sateenvarjo, avata se ja hakea pallo sadepilven takaa.

pölkyillä jokin muu tarkoitus kuin ylöspäin pääseminen?

Hermonsa kohta menettäneen pojan äiti

The Dark Half

Mitä pitää tehdä toisessa päivässä?

George Stark

Ultima Underworld 2

Mistä saan toisen Moonstonen, jotta Shrine of Spirituality -kikka toimisi? Yhden löysin academyn 5. tason testistä. Miten dzinnipullo, torvi ja ilmademoni hommeli tapahtuu käytännössä?

Antti avun tarpeessa

Olen tappanut Listenerin ja kertonut siitä Altaralle. Hän pyytää hämähäkin munaa ja ametistista ongenvapaa tai jotain sellaista. Mistä ongenvavan löytää?

Heka the Hakkeri

Taloruksesta.–nn

Mitä jokaisesta maailmasta löytyville voimakentille pitää tehdä? Esimerkiksi Goblinien tornissa ylhäällä vankisellin nurkissa on sellaiset. Olen löytänyt pienet mustat kivet kolmesta maailmasta, mutta en pääse neljänteen. Mitä nyt pitää tehdä?

Berserk powered-up Avatar

King's Quest 4

Miten pääsen metsän läpi? Kun yritän mennä kuristavat puut Rosellan.

Avuton

Näytä puille kirvestä. –nh

Mitä pitää tehdä valaan vatsassa? Lähtiessäni uimaan tulee valas ja nielaisee minut enkä minä pääse pois.

K.K.

Kiipeä kieltä pitkin, kutita risoja, ja valas sylkäisee sinut ulos, näin muistaakseni. –ts

Lemmings 2

Miten voi mennä läpi täydellä kullalla Highlandin viimeisen taulun?

Kaksi Lemmings-hullua

Syndicate

Miten voi kaapata poliiseja ja vihollisagentteja? Mitä tehdään avainkortilla ja skannerilla?

L.S. 81

Luepa manuaali uudelleen.

Zool

Goldfish ei tehoa (Amiga 500), missä vika?

Hermonsa kohta menettäneen pojan äiti

Potkaise sitten pallo veteen pelialueen oikeassa reunassa ja näin pääset hyppimään saarelle (ota mukaan kultaraha).

Visa Kopu

Prince of Persia 2

Korjaus Pelit 4/94 **Tero Ovaskaisen** lähettämään kirjeeseen. Oikea tapa päästä lintumiesten liekkikenttä on tämä: Tapa kaikki lintumiehet ja pyri vasemmalle. Juuri ennen kuin saavut liekkiruutuun pistä aseesi tuppeen ja kohtaa viimeinen vartija.

Hyppää ylöspäin paikallasi, jotta lintumies varmasti tappaa sinut. Muista olla taistelematta vastaan. Kun kuolet älä hätäänny. Odota vähän aikaa äläkä paina nappia tai joudut pelin alkuun. Varjosi erkanee ruumiistasi ja iskee miekkansa liekkiin. Varjosi muuttuu liekkimieheksi ja palaa ruumiiseesi. Tämän jälkeen heräät henkiin ja lintumiehet alkavat palvoa sinua. Lähde oikealle ja poistu ylös ensimäisistä portaista. On totta, että tämän kentän voi päästä läpi myös Ovaskaisen esittämällä tavalla, mutta tämä on se oikea.

Kaksi Jussia ja Ruupertti

Avuttomalle, Prince Maniacille ja K. Tuhkaselle Pelit 2/94: Ruudussa, jossa on liekki, hyppää roikkumaan liekin korokkeeseen. Nouse ylös, käänny ja hyppää takaisin. Lähde oikealle ja kävele kielekkeen reunalle. Jos olet pudottanut laatan mennessäsi liekille niin saat nähdä, kuinka kotkasotilaat tekevät itsemurhan.

Ota vauhtia ja hyppää yli. Jatka oikealle avonaiselle ovelle, mene sisään ja pääset viimeiseen tasoon. Katolla tiputtaudu ikkunaan ja pääset shakkimaahan. Jos omistat 11 henkeä muutu varjoksi, jos et laskeudu alas hämähäkille. Henkiä saat tappamalla sotilaita. Ollessasi varjo hehkut sinisenä.

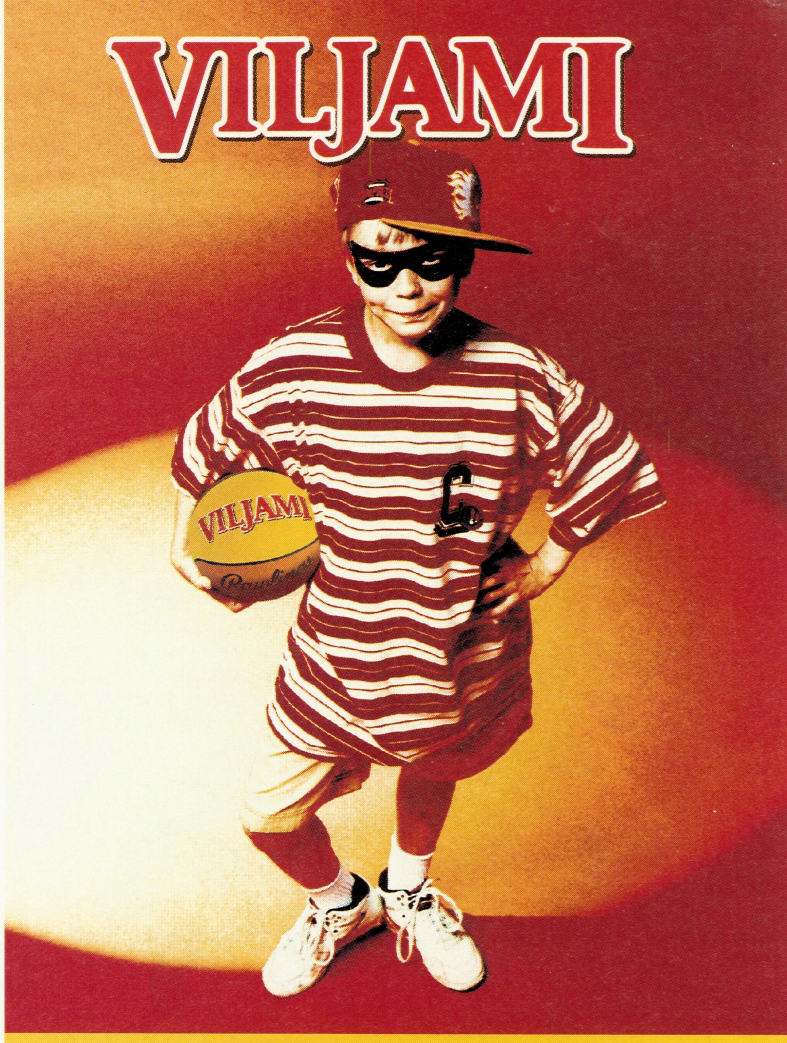
Lähde oikealle ja saavut outoon ruutuun. Tapa peilikuvat järjestyksessä yläkautta kiertäen. Kiipeä ylöspäin ja jatka matkaa oikealle. Tapaat pelokkaan tyypin joka häipyy. Lähde perään. Kun pääset samalle korkeudelle, heitä tulipallo. Jos et osu, kerää kolme pulloa. Jos osut, olet päässyt pelin läpi.

Pekka Helkiö

Shadow of the Beast 3

Teemu Haimi Pelit 4/94: Laske kuulia ylimmälle tasolle kunnes luukku lattiassa avautuu. Katosta putoavaa lohkaretta voi liikutella nuijilla. Vieritä se kuulien päällä korkean tasanteen juurelle. Tapa hirviö. Saat lasiastian, jonka täytät verialtaassa.

Wizie



KERRO PARAS TARINASI.
KOHTA OMISTAT UUDEN KORIKSEN.

Viljami, joka ei ole ihan huono itsekään keksimään jekkuja, jäynää ja muuta mukavaa, kerää parhaita juttuja uuteen Kepposkirjaansa. Mitä tapahtui isälle kotona, opettajalle välitunnilla tai mitä voisi sattua, jos... Kerro tosijuttu tai käytä mielikuvitustasi ja kerro paras tarinasi. Kirjoitusapuna saat käyttää vanhempiasi.

Joka kuukausi Viljami palkitsee 20 hauskimman, jännittävimmän tai muuten vaan mukavan jutun lähettänyttä aidolla Rawlings-koripallolla, jossa on ainutlaatuinen Viljami-väritys. Muista kuitenkin, että palkittava kepponen on kiva vitsi ja ilkeä kepponen johtaa vain hankaluuksiin. Viljamin tunnuslause onkin, että paras jäynä on sellainen, jolle kaikki voivat nauraa... ainakin hetken kuluttua.

Lähetä juttusi selvällä käsialalla kirjoitettuna osoitteeseen Viljamin Kepposkirja, Fazer Leipomot Oy, Pl 48, 15141 Lahti. Kuukauden parhaat jutut julkaistaan Koululainen-lehdessä kuukausittain, samoin kuin niiden 20 onnellisen nimet, joille postitetaan upea Rawlings-koripallo.

Koululainen

Kelpo kaveri ja ihan hyvä leipä.

VILJAMI RUKIINVILJAPALA Koululainen

UUSI ★ UUSI ★ UUSI ★ UUSI ★ UUSI ★ UUSI

PUNANISKA

Terästää tahdon ja antaa reipasta intomieltä.

Huokea, mutta voittamattoman hyvä.
HINTA 24,80 MK

Inter-aktiivinen sarjakuva!

Vieraileva tähti:

PUNANISKAN KOHTALO RIIPPUU SINUSTA!

Punaniskan kauhea valinta

652685-94-05

VALITSE NÄISTÄ:

JUBA

TARMO KOIVISTO

JARI PANTZAR

JUKKA MURTO-SAARI

MUKANA MYÖS WALLU & RALLU SEKÄ MONIA, MONIA MUITA!

JARI RASI

TIMO KOKKILA

ARI KUTILA

Helsinki Media
Sarjakuvat

NYT VAIN 24,80

PUNANISKA

HAE OMASI: R-KIOSKIT, LEHTIPISTEET JA KIRJAKAUPAT

KILPAILU KILPAILU

Lisää ristikoita

Ristikot tuntuvat olevan niin maan perusteellisen suosittuja kilpailuja, että postityttömme oli läkähtyä niitä kesähelteellä kantaessaan. Lisää on luvassa kohtapuoliin!

Kesäristikon ratkaisi yli 700 lukijaa, joista 5 onnellista arvottua saavat makean Pelit-paidan. Onnekkaat ovat:

Jesse Kaukonen, Varkaus
Jarmo Hänninen, Hollola
Tero Vikström, Turku
Petteri Karevuo, Rautavaara ja
Jari Salio, Imatra

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.



Futista!

Jalkapalloa on tullut tuutin täydeltä koko kesän, niin myös vastauksia Suureen Futistietokilpaan. Kortteja tuli noin 270, joista puolessa oli oikeat vastaukset.

1. Kamerun on ollut maanosansa menestyksekkäin MM-valtio.
2. Eusebio on kotoisin Mosambikista.
3. Meksikon kison maalikuningas oli Gary Lineker, Englanti (6 maalia).
4. Yhdysvaltain kisat olivat järjestyksessään 15.
5. Esimerkiksi peli- ja kokoonpanoeditorit erottavat U.S. Goldin World Cupin muista soccereista.

Jokeri:

Jairzinho oli tuo tummapintainen taituri, joka teki maalin maansa jokaisessa otte!ussa Meksikossa.

Seuraavat viisi saavat paketin, jossa on World Cup USA 94 -peli, virallinen T-paita, avaimenperä, rintamerkki, juliste ja lippis:

Pasi Pekkala, Riihimäki
Esa Hotti, Lappeenranta
Minna Lahikainen, Lappeenranta
Pasi Muhonen, Vantaa ja
Timo Kähkönen, Mikkeli

Jokerikilpailun yllätyspalkinnon eli pelin saa

Jarkko Virtanen, Sipoo.

Gibbons on tuttu

Kuuluisa sarjakuvapiirtäjä on tuttu ainakin niille lähes 150 sarjakuvan ystävälle, jotka osallistuivat Gibbons-kilpaamme. Yli puolet vastanneista tiesi oikeat vastaukset.

Kymmenen englanninkielistä Give Me Liberty -albumia lähtivät seuraaville:

Sampsa Anttila, Järvenpää
Juha Raahela, Helsinki
Ilkka Pernu, Kälviä
Antti Väänänen, Vantaa
Teemu Koskenoja, Tampere
Marko Kalliokoski, Veteli
Marko Rautajoki, Pirkkala
Martti M. Karonen, Tampere
Otto Lappi, Kotka ja
Arto Paasovaara, Kiuruvesi

Oikeat vastaukset ovat

1. Dave Gibbonsin käsialaa ovat Beneath a Steel Skyn taustat.
2. The Watchmenin käsikirjoittaja on Alan Moore.
3. Gibbons on englantilainen sarjakuvapiirtäjä.

ONNEA VOITTAJILLE!

Voita rahaa!

K240 Utopiaako?

Doomin valtaisan suosion ja hyvän editorivalikoiman ansiosta itse tehtyjä moduuleita löytyy purkeista ja verkoista säkkikaupalla. Monet levelit ovat kuitenkin hätäisesti kyhättyjä. Nyt on aika näyttää, että Pelit-lehden lukijat osaavat panna paremmaksi!

Mikä on Wad?

Wad on Doomin rekisteröidyn version lisämoduuli. Lisämoduuli käynnistetään esimerkiksi komennolla doom -file xxx.wad. Doomin lisämoduuli voi sisältää yhden tai useamman täysin uuden levelin – on kuin pelaisi neljättä episodia Doom-trilogiasta.

Kilpailun tehtävänä on luoda Doomiin lisätaso eli Wad-moduuli. Wadit arvostelee Pelit-lehden raati ja palkinnot ovat mahtavat:

1. 1000 markkaa puhtaana käteen!

2–3. 500 markkaa puhtaana käteen!

Lisäksi jaamme lohdutuspalkinnoiksi pelejä.

Kilpailun säännöt ja Wadin vaatimukset

1. Kilpailuun voi osallistua yksin tai joukkueena.

2. Wad saa toimia vain rekisteröidyn Doomin kanssa (versio 1.2 tai myöhempi).

3. Leveleitä Wadissa voi olla yksi tai useampia.

4. Omien seinäpintojen, efektien, hirviöiden ja musiikin käyttö on sallittua, mutta ei vaadittua.

5. Kilpailuun saa osallistua vain yhdellä Wad-tiedostolla per henkilö/joukkue. Sama henkilö ei voi olla useammassa joukkueessa. Vaihtoehtoisesti lähetetään yksi pakattu (ZIP) tiedosto, jossa on esimerkiksi INSTALL.BAT. NÄin silloin, jos on tehty omia ötököitä tai ääniä.

6. Korpulla oleva osa ei saa sisältää mitään copyrightattua tavaraa, eli kaiken pitää olla itse luotua.

7. Tekijät luopuvat kaikista oikeuksistaan kilpailuteokseen.

Raati arvostaa eniten taiteellista vaikutelmaa, omaperäisyyttä ja yllätyksiä sekä vaikeustason sopivuutta.

Pelit-lehden purkissa on iso kasa erilaisia levelieditoreita. Helpoiten alkuun pääsee esimerkiksi DEU:lla ja BSP:llä. DEU on peruseditori, jolla levelin voi luoda täysin tyhjästä. BSP:tä voi käyttää paikkaamaan niitä kohtia, missä DEU ontuu. Myös Windowsissa toimiva Doom Editor sekä muut editorit ovat tarkastelun arvoisia.

Oman grafiikan ja äänien käyttöön on myös apuvälineitä, joihin on esimerkkejä purkissa. Pelit-BBS:n lisäksi Internetistä ja eri BBS:istä löytyy ohjeita ja välineitä.

Kilpailu on tarkoitettu henkilöille, jotka pystyvät ja viitsivät käyttää aikaa teoksensa luomiseen. Kaksi huonetta, kyberdemoni ja haulikko -pikalevelin saa aikaiseksi noin minuutissa, mutta pelattavan ja kauniin Wadin luominen kestää hyvälläkin editorilla kauan. Parhaissa Doom-leveleissä on yksinkertaisesti niin paljon yksityiskohtia, että näppäristä apuvälineistä huolimatta aikaa tuhrautuu kymmeniä tunteja.

Toimitukseen tai avustajille on turha soitella apua anellen. Jos siis Wad ei tunnu syntyvän omin neuvoin, tämä kilpailu ei ole sinua varten.

Pelit-lehden kilpailuun tulevat Wadit on oltava toimituksessa viimeistään **14.10.1994** osoitteella

Pelit
Doom
PL 64
00381 Helsinki.

Liitä mukaan allekirjoitettu paperi, jossa luovut kaikista oikeuksista kilpailukappaleeseen ja vakuutat, että leveli on luotu täysin omin voimin, siinä ei ole käytetty mitään copyrightattua aineistoa esimerkiksi grafiikkaa, musiikkia tai ääniä, eikä missään levelin osassa, esimerkiksi suunnittelussa, grafiikoissa, musiikissa tai äänissä ole käytetty pohjana kenenkään muun työtä.

Tulokset julistetaan joulukuun Pelit-lehdessä.

Jonkinmoisen Utopia-pelin jatkon, K240:n, arvostelu on sivulla 30. Gremlinin ystävällisellä avustuksella jaamme nyt pois viisi K240-pakettia, joista pelin lisäksi löytyy juliste ja muuta kräsää. Voittaa voi vastaamalla oikein seuraaviin kysymyksiin:

1. Yhtä seuraavista mineraaleista tarvitsee useamman kuin yhden laitteen rakentamiseen. Mitä?
   a) Bytanium
   b) Traxium
   c) Dragonium
   d) Nexos
2. Pelaajalla voi olla laivueita korkeintaan
   a) 4
   b) 8
   c) 12
   d) 16
3. Terran Imperiumin hallitsija vuonna 2308 on
   a) Lynn Salaria
   b) Rex Helion
   c) Shaddam IV
   d) Sebias von Bööm
4. Vortex-pommin sähköpyörteen jakautumisaika on
   a) 2 sekuntia
   b) 2 minuuttia
   c) 2 tuntia
   d) mitä sattuu
5. Fuusiovoimalan rakentamisaika on
   a) 12 päivää
   b) 40 päivää
   c) 56 päivää
   d) vaihteleva
6. Minkä rodun ulkomuoto muistuttaa lohikäärmettä?
   a) Kll-Kp-Qua
   b) Ax-Zilanth
   c) Tylaran
   d) Rigellian
7. Olen
   a) tilaaja
   b) irtonumero-ostaja

Vastaukset postikortilla **15. syyskuuta** mennessä osoitteella

Pelit
K240
PL 64
00381 Helsinki.

Muista mainita konemerkkisi ja nimesi ja osoitteesi! Voittajien nimet julkaistaan Pelit 7/94:ssä.





THE LARGEST COMPUTER GAMES MAGAZINE IN SCANDINAVIA

PELIT

English Summary

1942 – Pacific Air War (MicroProse) includes all the elements a modern simulation requires. It's more versatile, more beautiful and bigger than its competitors. And needs more patches, too.
Al-Qadim (SSI/U.S. Gold) It's OK, but nothing more. They could have taken better advantage of the Arabian mythology.
Battle Isle 2 (Blue Byte) Light strategy that takes a strong hold of the player. Surprisingly good.
D-Day: The Beginning of the End (Impressions) The lousy miniature fights kill the idea. There are better D-Day simulations than this.
Harpoon II (Three-Sixty Pacific/EA) Excellent but slow.
Hexx (Psygnosis) Fast but ugly graphics. The one you forget very soon, there's no character in it.
Impossible Mission 2025 (MicroProse) The programming is poor. As a matter of fact the original one included in the box is much, much better.
Inherit the Earth: Quest for the Orb (New World Computing/U.S. Gold) An adventure that is suitable for all isn't interesting enough for anybody.
K240 (Gremlin) The graphics are fast and beautiful, and the user interface works. Full of bugs.
Out to Lunch (Mindscape) A good and beautiful platform.
Outpost (Sierra) BIG DISAPPOINTMENT!
Overlord (Rowan Software, Virgin) is one of the most beautiful flight simulators we've ever seen. Why can't you fly with the Germans?
Pinball Dreams 2 (Digital Illusions/21st Century) Give me a break from pinballs, there's too many of them! Still, the new one is great.
Reunion (Grandslam) Under the graphics and a pretentious interface lurks a simple, linear game.
Super Methane Bros (Thalion) Not as good as Bubble Bobble or the original coin-up. Playable.
Theatre of Death (Psygnosis) is a Cannon Fodder clone, but not so good or humorous. Bad graphics, for example.
Theme Park (Bullfrog/EA) is a very deep and complicated game, which keeps you playing week after week.
TIE Fighter (LucasArts/Virgin) Better than X-Wing, which was suberb!
World Cup USA 94 (U.S. Gold) Quite OK. The sounds are terrible, PC is capable of better ones.
Wild Cup Soccer (Millennium) Not as good as Brutal Sports Football, but ok.

Nämä viimeiseen asti viritetyt tappajakoirat ovat jatkoa sivulta 3.

Tulossa

(jos pelitalot suovat...)

Mitä kuuluu CD-I?

Philipsin CD-I on ollut markkinoilla Suomessakin jo pitkään. Englannissa se on saavuttanut vankkumattoman suosion ja saanut suurten pelitalojen tuen. Mitä kaikkea CD-I:llä voi nyt pelata ja kuinka hyvin leffat siinä toimivatkaan, sen kerromme ensi numerossa.

SSI:n kuulumiset

Kasvi kävi katsomassa, mitä kuuluu SSI:lle. Mitä nyt tapahtuu, kun AD&D-sopimus ei enää ole voimassa? Kuka levittää SSI:n pelejä Euroopassa, kun U.S. Goldin sopimus sanottiin irti?

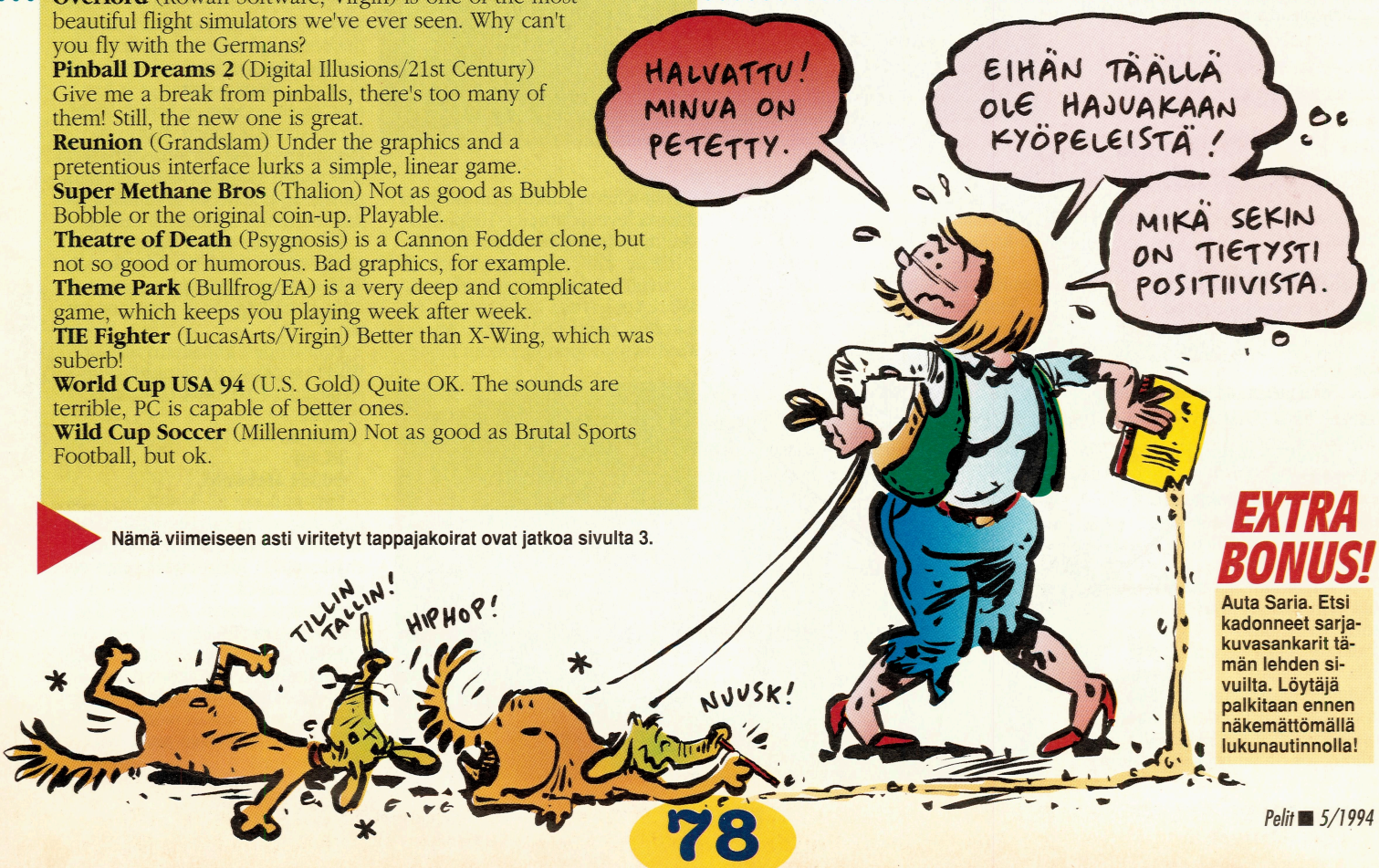
Ratkaisut

Uutuutena tarjoamme teille UFOn strategiapaketin eli miten saan alienit karkoitettua. Jatkoa saavat Lands of Lore ja Hand of Fate.

Arvostelut

Kovin on hiljaista pelirintamalla elokuussa. On sieltä kuitenkin jotain tulossa: Chaos Engine PC, Under a Killing Moon, Wing Armada, Central Intelligence, FIFA International Soccer ja Dark Legions, viimeinen SSI:n peli U.S. Goldin kautta.

Pelit 6/94 ilmestyy 14. syyskuuta. Älähän unohda!



EXTRA BONUS!

Auta Saria. Etsi kadonneet sarjakuvasankarit tämän lehden sivuilta. Löytäjä palkitaan ennen näkemättömällä lukunautinnolla!

Parhaat pelit saat meiltä

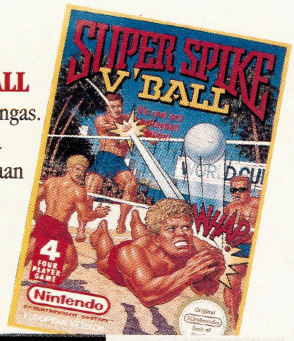


SUPER NINTENDO -KESKUSYKSIKKÖ

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.

1495,-

NES SUPER SPIKE V'BALL



Olet hiekkarantojen kuningas. Ottele kaikkia vaikeimpia lentopallovastustajia vastaan rantapallossa ja ota osaa suureen turnaukseen. Tai järjestä oma turnaus neljän ystäväsi kanssa. Huippuhauska kesäpeli!

399,-



SNES GODS

Taistelu jonka palkintona on se kaikkein suurin, kuolemattomuus. Käytä 15 asettasi ja 20 eri lääkettä matkallasi läpi kahdentoista hurjan maailman. Kohtaat tielläsi haastavia vartijoita, piruja ja muita uskomattomia otuksia. Jänistääkö? Selviätkö arvoituksista, löydätkö kätketyt huoneet ja pystytkö välttämään matkalla vaanivat ansat?

499,-

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Tarjoukset voimassa 18.9. 94 saakka.

SNES CHOPLIFTER 3



Olet vahvasti aseistetun GA 27 Thunderlord -helikopterin ohjaimissa. Tehtäväsi on tuhota terroristiorganisaatio ja pelastaa panttivangit. Lennät viidakossa, merellä ja aavikossa. Vain kylmäpäisimmät selviävät loppuun saakka!

459,-

SNES TURN AND BURN



Erittäin pelattava ilmataistelupeli. Ohjaat modernia F-14 Tomcat -hävittäjää vaarallisella taivaalla, mutta sinun on myös osattava laskeutua tukialuksen kannelle. 16 megaa täynnä henkeäsalpaavaa toimintaa! Julkaisupäivä 26.8.

499,-

SNES SUPER BATTLE-TANK 2



Todentuntuinen taistelupeli joka avaa aivan uusia näkökulmia todellisille pelifriikeille. Ohjaat M1A2 -panssarivaunua läpi miinoitettujen alueiden, ammut nopeammin kuin vihollinen ja tiukoissa tilanteissa voit kutsua apuun F-15 -hävittäjiä tai laukaista Patriot-ohjuksia. Julkaisupäivä 26.8.

499,-

SEGA MD 2 -KESKUSYKSIKKÖ

Maailman suosituimman 16-bittisen pelikonsolin uusin malli. Pakettiin sisältyy kaksi peliohjainta ja Sonic the Hedgehog 2 -peli.

1295,- (1595,-)

MD JUNGLE BOOK



Syksyn odotetuin uutuusseikkailu! Viidakkokirja nyt Mega Drive -pelinä. Mowgli ystävineen upeasti animoituna mukaansatempaavassa Disney-pelissä. Sukella mukaan viidakkoon. Seikkailu joka pitää kokea. Käytössä Dual Contour Map, joka mahdollistaa vuorovaikutuksen etuosan ja takaosan tasojen välillä.

479,-

MD VIRTUA RACING

Huippuluokan F1-ajopeli Segalta. Suoraan kolikkopeleistä: Segan vallankumouksellinen tekniikka asettaa sinut ajajan paikalle kaikkien aikojen kehittyneimpään videopeliin. Uskomaton Polygon-grafiikka, valittavana neljä näkökulmaa kuvaan. Huimaava vauhti, elämäsi mahtavin ajokokemus!

595,-



TDK-disketit 3,5" / 10 kpl
HD **89,-** DD **69,-**

TDK

MEILTÄ SAAT BONUSTA

CITYSOKOS

• HAMINA • HELSINKI • HÄMEENLINNA • ITÄKESKUS • JOENSUU • JYVÄSKYLÄ • KAJAANI • KOTKA • KOUVOLA • KUOPIO • LAHTI •
• LAPPEENRANTA • LOHJA • OULU • PORI • PORVOO • SAVONLINNA • TAMPERE • TAPIOLA • VAASA • TAVARATALO WIKLUND TURKU •

Saat 4 CD:tä tai kasettia VAIN YHDEN HINNALLA!

SÄÄSTÄT HETI JOPA YLI 350,-!

8273 **2 Unlimited** Real Things

8277 **Hitman** Eri esittäjiä

8213 **Roxette**/Crash! Boom! Bang!

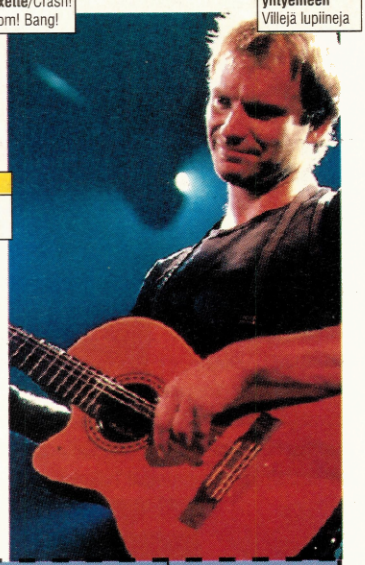
8214 **J.Karjalainen yhtyeineen** Villejä lupiineja

8160 **Taikapeili** Suuri salaisuus

8276 **Erasure**/I say I say I say

8179 **Kummeli** Artisti maksaa

3130 **Finnhits** Eri esittäjiä



JATKUVIA ETUJA!

Valitse 4 mieleistäsi äänitettä. Sinulla on 10 päivää aikaa tutustua niihin ja päättää, pidätkö ne. Mikäli päätät liittyä kerhoon, saat jäsenenä:

- heti liittyessäsi säästöä jopa yli 350 mk normaaleihin kerhohintoihimme verrattuna (4 CD-levyä à 119 mk yht. 476 mk - 119,- = 357,-). Tämän jäsenalennuksen saat jo etukäteen - riittää, kun ostat jäsenyysaikanasi 4 kerhohintaista äänitettä.
- äänitteitä jäsenetuhintaan (alennus 25-50%) ja jopa veloituksetta
- erikoistarjouksia äänitteistä ja muista tuotteista
- ilmaisen kerholehden 3 - 4 viikon välein

Leikkaa irti ja postita jo tänään!

VALITSE NÄISTÄ:

4 CD:tä yhteishintaan vain 119,- tai
4 kasettia yhteishintaan vain 84,-

8275 **Samuli Edelmann** Ihana valo

8161 **Eric Clapton** The Cream of Clapton

8274 **Popeda** H.Ö.N.Ö.

8280 **Magic Affair** Omen, The Story Continues

3136 **Isto Hiltunen**

8294 **Basic Element** Basic Injection

8162 **Dr. Alban** Look Who's Talking

8117 **Dance Deluxe** Eri esittäjiä

8118 **Kolmas Nainen** Onnen oikoteillä

8106 **Mikko Kuustonen** Aurora

7898 **Mariah Carey** Music Box

8172 **CO.RO** The Album

8108 **Cappella** U Got 2 Know

3074 **Laura Voutilainen**

8105 **Z Z Top** Antenna

8040 **Hector** Salaisuuksien talo

8279 **Leningrad Cowboys** Happy Together

8284 **Spin Doctors** Turn It Upside Down

8119 **Pandora** One Of A Kind

8215 **Summer In The City** Eri esittäjiä

3090 **Kirka** Kirka

7966 **Ballads** Eri esittäjiä

8129 **Therapy?** Troublegum

8217 **Crash Test Dummies** God Shuffled His Feet

7940 **M People** Elegent Slumming

8164 **Dingo** Via Finlandia

8758 **Patricia Kaas** Je te dis vous

8821 **Super Classix** Klassisen musiikin superhitit

ENSIMMÄINEN JÄSENETUSI:

Kun olet päättänyt liittyä, saat ensimmäisenä jäsenetuna itsellesi joko kätevän kasettitelineen tai telineen 10 CD-levylle VELOITUKSETTA!

CD-JÄSEN
- Kätevä teline 10 CD-levylle.



KASETTIJÄSEN
- Kasettiteline



☒ KYLLÄ!

Haluan liittyä Fazerin Musiikkikerhoon.
Olen valinnut itselleni kohtaan **1** merkitsemäni neljä (4) äänitettä ja täyttänyt lisäksi kohdissa **2, 3, 4** ja **5** pyydetyt tiedot (muista allekirjoitus!):

1 _____

2 **Lähettäkää äänitteet minulle (rasti yksi vaihtoehto):**
☐ CD-levyinä ☐ kasetteina

3 **Liityn jäseneksi ensisijaisesti seuraavaan osastoon:**
☐ POP/DISCO ☐ ISKELMÄ ☐ ROCK ☐ VIIHDE/KEVYT KLASSINEN
Valitse vain yksi osasto. Jatkossa voit tilata CD-levyjä tai kasetteja mistä tahansa osastosta.

Voin tutustua äänitteisiin 10 päivän ajan. Mikäli päätän pitää ne, **SAAN NE KAIKKI OMAKSENI VAIN YHDEN HINNALLA:** 4 kpl CD:tä **vain 119,-** tai 4 kasettia **vain 84,-** (+postituskulut 24,-). Liittyessäni saan tarjousäänitteiden mukana yksityiskohtaiset kerhosäännöt, jotka hyväksyn, jollen palauta ko. äänitteitä 10 pv:n kuluessa.
Tarjous on voimassa 31.10.1994 asti ja vain Suomessa.

☐ Lähettäkää minulle henkilökohtainen etuseteli, jolla voin tilata **VELOITUKSETTA** ensimmäisen jäsenetuni heti, kun olen maksanut liittymistarjousäänitteeni.

4 **TÄYTÄ TEKSTATEN**
Etu- ja sukunimi _____ Syntymäaika _____
Lähiosoite _____ Puhelin _____
Postinro ja -toimipaikka _____
5 **Allekirjoitus pakollinen** (alle 18-vuotiaalta holhoojan allekirjoitus) _____

HUOM! Muista ilmoittaa syntymäaikasi sekä allekirjoittaa kuponki, jotta jäsenyytesi astuu voimaan. Pidätämme oikeuden tilauksen hyväksymiseen. Vain 1 jäsen/talous. Liittymistuotteiden toimitusaika 3-4 viikkoa.

Fazerin Musiikkikerho maksaa postimaksun

Fazerin Musiikkikerho
PL 170
VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 02100/61
02003 ESPOO

088-433-8804

LISÄETU:

Saat värikkään kerholehden 3-4 viikon välein ilmaiseksi! Siitä löydät n. 150 suosittua äänitettä, mukana myös uutuudet. Voit tilata vain niistä kerholehdistä, joista löydät sinulle mieluisinta musiikkia. Mikäli et halua kuukauden äänitettä, riittää kun peruutat sen.
Voit erota kerhosta milloin haluat kirjeitse tai soittamalla, (90) 4350 1350. Jos et erotessasi ole ostanut 4 kerhohintaista äänitettä, maksat liittymistarjousäänitteistäsi kerho- ja tarjoushinnan välisen erotuksen. Myös kerho voi erottaa jäsenen tai keskeyttää äänitteiden lähettämisen maksamattomien laskujen, jatkuvien palautusten ja peruutusten tai väärinkäytösten vuoksi. Asiakasrekisteriämme voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinoinnin tarkoituksiin.



FAZERIN MUSIIKKIKERHO
Länsituulentie 1, 02100 Espoo
Puh. (90) 4350 1350