NÄIN KÄYTÄT PAKKAUSOHJELMIA

4/95 HINTA 27 MK

PC
CD-ROM
AMIGA

PELIT

KAIKKI TIETOKONEPELEISTÄ

Pelikone nopeammaksi NÄYTÖNOHJAIMELLA

KATSAUKSESSA 15 NÄYTÖNOHJAINTA

VASTAISKU DOOMILLE

Dark Forces

SEIKKAILUJEN MAAILMAT

Discworld
- Fantasiahuumoria Pratchettin tapaan

Woodruff and the Schnibble of Azimuth
- Ranskalaista sarjakuvaseikkailua

Guilty
- Pikkurikollisen tarina

ENNAKKOTIETOJA

Full Throttle
- LucasArtsin odottamise n arvoinen seikkailu

X-COM: Terror from The Deep
- UFOa veden alla

SOTASTRATEGIAT

Great Naval Battles 3
- Laivastosotaa parhaimmillaan

World at War: Stalingrad
- Mikä meni pieleen

Flight Commander 2
- Lentokoneet lautapelimoodissa

Apua juuttuneille:

Kyrandia 3 ■ Police Quest 4 ■ Ultima 8 ■ sekä sivukaupalla vinkkejä!

Galactic Civilizations

Hittipeli vain OS/2:lle

ATARI Jaguar

Peto vai kissanpentu?

PAL.VKO 9523
95004
6 41488 09354 6
609354-95-04

PC-SuperStore

COMPAQ

Mahtavat Multimediakoneet saat nyt entistä edullisemmin!

Presario CDS 520 Multimedia

- Tietoa, hyötyä, musiikkia ja pelejä tehopaketissa
- 486SX2-66 MHz:n prosessori
- 4 MB muistia, 420 MB:n kiintolevy
- Korkealaatuinen 14" SVGA
- Nopea 1 MB:n grafiikkaohjain
- 2x nopeus CD-ROM asema, jota voi käyttää myös CD-soittimena
- 16-bittinen stereoääni
- Sisäänrakennetut, magneettisuojatut kaiuttimet ja mikrofoni
- MIDI-liitäntä + peliportti



- Ohjelmat:
  Learning Center-opetusohjelma, MS DOS 6.2, Windows 3.1, TabWorks, MediaPilot (multimedian hallintaan), MS Works, MS Money ja MS Entertainment Pack
  CD-ROM ohjelmistot: MS-Encarta-tietosanateos ja Coktel Visionin INCA II
- Compaqin 3 vuoden takuu koko laitteistolle ja 90 päivän ilmainen puhelintuki

Kaikki tämä nyt vain! **8.990** ~~9.950~~

Presario CDS 720 Multimedia

- 66 MHz, 4/420 MB
- 14" SVGA, nopea grafiikkaohjain
- 2x nopeus CD-ROM asema
- 16-bittinen stereoääni
- laadukkaat kaiuttimet, mikrofoni
- Upeat ohjelmat
- 3 vuoden takuu (näyttö 1v.)



9.990 ~~10.990~~

Presario CDS 920 Multimedia

- 486-66 MHz, 8/420 MB
- 14" SVGA, nopea grafiikkaohjain
- 2x nopeus CD-ROM asema
- 16-bittinen stereoääni
- Laadukkaat kaiuttimet, mikrofoni
- Upeat ohjelmat
- Hyvä laajennettavuus
- 3 vuoden takuu (näyttö 1v.)

8 MB RAM Muisti!



12.990

MULTIMEDIA!

PC-SuperStore Turku avataan huhtikuussa. Seuraa ilmoitteluamme!

CD-ROM ASEMAT



Panasonic 562B + ohjain **899**
Tietokone 11/94 toimituksen valinta



Mitsumi 4x nopeus, IDE **1.390**
NEC-3xp, 3x nopeus, SCSI-2 ..... **2.335**
Ulkoinen, Multis.Photo-CD, 450 kt/s
NEC-4xi, 4x nopeus + Encarta 95 **2.995**
Hitachi, 2x nopeus, SCSI-2 ..... **1.950**
Ulkoinen CD-asema
Hitachi, 2x,sisäinen uusi malli **1.455**

CD-OHJELMAT JA -PELIT

MS-Ancient Lands	385
MS-Art Gallery	385
MS-Cinemania 95	385
MS-Strauss	195
Indiana Jones 4	195
Under a Killing Moon (4x CD)	354
Wing Commander 3	348
Dominator, 130 peliä	58
Myst, CD-pelien must	335
Platinum sarja (8 erilaista) ..... alk.	49
Rebel Assault	248
World Atlas (maailman kartasto) alk.	78
Wyatt Earp´s Old West	275
Jazz Jack Rabbit	75
Doom (1000 lisätasoa)	65
Shareware Overload Trio (3x CD)	99
Formula 1 Grand Prix	138
F 117A Fighter	118
200 Best Games for Windows	128
Kymmeniä kuvakirjastoja ..... alk.	35

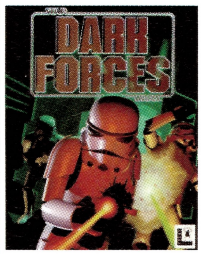
Paljon upeita CD-ROM pelejä tarjouskoreissa!

45,- 65,- 29,- 35,-

3.5" PELIT

Aladdin	195
Harpoon	176
LucasArts Air Combat Classics	284
War in the Gulf	176
MS Flight Simulator	395
MS Washington D.C.	125
Lisämaisema MS Flight Simulaattoriin	
MS Best of Entertainment Pack	138
Transport Tycoon	275
PC-pelit ..... alk.	25





Dark Forces
LucasArtsin fantastinen CD-peliuutuus.
Tämä on todellista Tähtien Sotaa!

378

ÄÄNIKORTIT



TURTLE BEACH – muusikkojen perustama yhtiö

Turtle Beach on ammattimuusikoiden kanssa kehitetty äänikortti. Siksi sen ääni on markkinoiden luonnollisimpia – hyvä valinta jo hintansakin puolesta!

Turtle Beach Monte Carlo	675
Turtle Beach Rio	995
Turtle Beach Tropez	1.495
Turtle Beach Monterey	3.195

GRAVIS

Gravis Ultrasound	850
Gravis Ultrasound MAX	1.250
Gravis Ultrasound ACE	750

SOUNDBLASTER

SoundBlaster 16 Value	620
SoundBlaster 32 Value	1.495
SoundBlaster 32 AWE	1.695

JOYSTICKIT



Gravis Analog Joystick	195
Gravis Analog Pro	295
Gravis Pad	195
Gravis Phoenics Battlestation	695
CH Flightstick	295
CH Flightstick Pro	445
Dexxa Joystick	125
Logitech Wingman	248

MULTIMEDIA KITIT

SoundBlaster CD 16 Kit

- SoundBlaster 16-bit äänikortti
- 2x nopeus CD-asema
- Kaiuttimet
- Mahtava paketti ohjelmia ja pelejä esim. Groliers Encyclopedia ym.
- 200 kpl:n erä, hinta vain **1.799**

SoundBlaster Digital Schoolhouse

- Erinomainen oppimispaketti!
- Kuten SB CD 16 Kit, mutta ohjelmistoina 16 mielenkiintoista viihteellistä opetusohjelmaa. **2.095**



Diamond 4000 Kit

- Järeä paketti multimedian maailmaan!
- 4x nopeus CD-ROM asema
- 16-bit äänikortti, kaiuttimet, mikrofoni
- 11 upeaa ohjelmaa **2.995**

VIDEOKORTIT

Pro Movie Spectrum	585
Kotikaappari	
Pro Movie Studio	925
FAST Movie Machine	2.560
TV- ja videostudio PC:lle	
FAST Movie Machine Pro	7.500
+ M-JPEG + Adobe Premiere	

Fast tuotteet myymälässämme huhtikuun 15. päivän jälkeen.



Hauppauge Win TV NG/T **3.195**
Uuden sukupolven TV-viritin, Overlay-kortti, max. 1280 x 1024, kuvan siirto myös takaisin TV.lle

Hauppauge Cinema **2.195**

KAIUTTIMET



Labtec CS-600	245
Labtec CS-800	378
Hitex CP-55	56
Hitex CP-18	98
Hitex CP-28	205

MIKROBITTI 2/95 ★★★★★ "Jämäkkä"

Microtech Pentium 60 PCI

Intel Pentium emolevy 60 MHz:n prosessorilla, 8 MB RAM muisti (max 128), 540 MB:n PCI ATID kiintolevy, 256 kB cache, 2 MB:n Diamond Stealth 64 VRAM näytönohjain, 15" Nokia SVGA, minitornikotelo, Keytronic-näppäimistö, hiiri, MS DOS 6.2, Windows 3.11 Fin. **14.490**

PC-SuperStoresta löydät Suomen suurimman valikoiman PC-tuotteita. Palveluihimme kuuluvat mm. vaihtokoneosasto, pika-asennus, huolto, puhelintuki ja yrityspalvelu. Tervetuloa!

TUTKITUSTI SUOMEN PARAS HINTA/LAATUSUHDE

VISA · MasterCard · Tax Free for tourists · P

Ilmainen asiakaspysäköinti.

Ilmoituksen hinnat ovat voimassa sitoumuksetta 1.4.1995 lähtien.

PC SuperStore

Avoinna:
ma 10–19
ti–pe 9–19
la 10–16

Vanha Viertotie 7–9
00350 Helsinki
Puh. (90) 4774 910,
Fax (90) 570 456

Kuokkamaantie 4
33800 Tampere
Puh. (931) 358 770
Fax (931) 358 7733

ADART

PELIT

4/95

Kannen kuva: Dark Forces
© LucasArts

TOIMITUS
Päätoimittaja Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Avustajat:
Mikko Alapuro, Pekka Heino, Pekka Ihanne, Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen, Ossi Mäntylahti, Panu Mäntylahti, Tapio Salminen, JTurunen, Joona Vainio, Kimmo Veijalainen
Pelit-BBS (Vain tilaajille)
(90) 506 675 757, 24 t/vrk
Sysopit Niko Nirvi, Leo Katona
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911, fax. (90) 120 5795
ILMOITUKSET
Pelit/Ilmoitusosasto, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Markkinointipäällikkö: Mia Kempppi
Myyntipäällikkö: Jussi Kiilamo
Ilmoitussihteeri: Annika Ruonala
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: näppäile tai pyöritä tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero ja 5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai lehden osoitelipukkeen yläriviltä vasemmalta lukien. 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 228 markkaa
12 kk määräaikaistilaus 245 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 Company Oy
Erikoislehtien johtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Hannu Ryynälä
LEHDENMYYNTI
Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela
Tuotepäällikkö: Sari Ovaskainen
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 1995
ISSN 1235-1199
Neljäs vuosikerta.
Aikakauslehtien Liiton jäsen.

Helsinki Media
Erikoislehdet



Dark Forces sivulla 22.





Flight Commander 2, sivu 34.

Arvostelut

Dark Forces 22
Nnirvi. Upeankuuloinen ja näyttävä, mutta liian doomimainen räiskintä LucasArtsilta.

Descent 24
Kimmo Veijalainen. Interplayn räiskinnässä on aitoa kolmiulotteista tunnelmaa.

Great Naval Battles 3 26
Pekka Ihanne. Upea merisotapeli SSI:ltä.

Woodruff and the Schnibble of Azimuth 28
Ossi Mäntylahti. Ihan hauska ja kelvollinen seikkailu Coctel Vision/Sierralta.

World at War: Stalingrad 30
Pekka Ihanne. Atomic Games/Avalon Hillin sotaa nappuloita siirtämällä.

Renegade: Battle for Jacob's Star 32
Joona Vainio. SSI:n räiskinnästä puuttuu peli.

Flight Commander 2 ...34
Kaj Laaksonen. Sujuva ja yksityiskohtainen taktinen ilmasotastrategia Avalon Hilliltä..

Guilty 36
Tapio Salminen. Psygnosiksen Innocentin mielikuvitukseton kakkososa.

Galactic Civilizations 38
Kaj Laaksonen. Advanced Idea Machines/Stardog Systemsin avaruusstrategia vain OS/2:lle.

Discworld.....40
Tapio Salminen. Hulvattoman hauska seikkailu Psygnosikselta.

ATR – All Terrain Racing 42
Kimmo Veijalainen. Team 17:n hyvä, hauska ja bugiton autopeli.

DC Games 43
Mikko Alapuro. David Hernandezin selkeä ja monipuolinen shareware-roolipelinteko-ohjelma.

VGA Planets 3.5 44
Nnirvi. Tim Wissemanin uudet versiot ovat saaneet saksalaisen haastajan.

Lyhyesti.....45
BC Racers, CD-update Warcraft: Orcs & Humans, PC-update Superfrog, ruudunsäästäjä Star Wars Screen Entertainment ja uudet versiot Ultima VIII: Paganista ja 1942 – Pacific Air Warista.

Mukana myös

Kone Kuriin 56
Ossi Mäntylahti. Pakkausohjelmien salat.

Millaisia olitte lukijat? 58
Pelit-lehden lukijatutkimuksen kiinnostavimmat kohdat.

Kyöpelit 58
Se Suuri Selittely.

Posti.....62
Keräilykorteissa vuorossa Mr Windows.

PelitSeis?.....68
Apua jälleen moneen suosittuun peliin.

Tulossa 77
Mitä uutta ensi lehdessä?

English Summary 77
Quite short, again.

Ratkaisut

Ultima 8: Pagan.....50
Tapio Salminen. Seikkailu Paganin maassa alkaa.

Police Quest 4.....52
Tapio Salminen. Alamme selvittää murhia.

Kyrandia 3: Malcolm's Revenge 54
Westwood antaa parhaat vinkit.

Ajan hermolla

Näytönohjaimet – onko niissä eroja?.....6
Pekka Heino, Kaj Laaksonen. Testasimme alle 3 000 markan näytönohjaimet pelikäytössä.

Uutiset.....10
Messu-, peli- ja laiteuutisia sekä Gamerunner-muistinhallintaohjelma. Konehuoneessa kohuttu Jaguar.

Esimulgasut 18
Nnirvi, Kaj Laaksonen, JTurunen. X-Com: Terror From the Deep, Brutal, Full Throttle ja Slipstream 5000.

Nnirvi 61
Uutisia.

Wexteen 66
Tulevaisuuden näkymiä. Mauri Kunnaksen uutta tuotantoa.

Kilpailut.....74
Voita Wingman Extreme. Toimitus tekee kevätsiivouksen: jaossa pelejä. Warp-kilvan ja helmikuun krypton voittajat.





Sivulta 28 löytyy Woodruff.

Discworld sivulla 40.



Tuija Lindén
päätoimittaja

PC-poikien Pelit

Pelit-lehden lukija on miltei 16-vuotias poika, joka käy koulua ja asuu kaupungissa. Koneena hänellä on äänikortillinen PC 486, jolla hän mieluiten pelaa seikkailuja, strategiapelejä ja toimintapelejä. Lisäksi hän käyttää konettaan tekstinkäsittelyyn. Tietokoneilun lisäksi hän harrastaa videoita ja elokuvia, urheilua, lukemista ja musiikkia.

Lukijan stereotypia on keskiarvo Pelit-lehden lukijatutkimuksessa selvinneistä tiedoista. Tutkimus tehtiin tammikuun lehdestä, ja siihen osallistui kaikkiaan 301 lukijaa.

Pelit sai arvosanakseen 8.9 eli kouluarvosanana 9 miinus. Tammikuun lehden kiinnostavin peliarvostelu oli Wing Commander 3 ja kiinnostavin palsta Nnirvi.

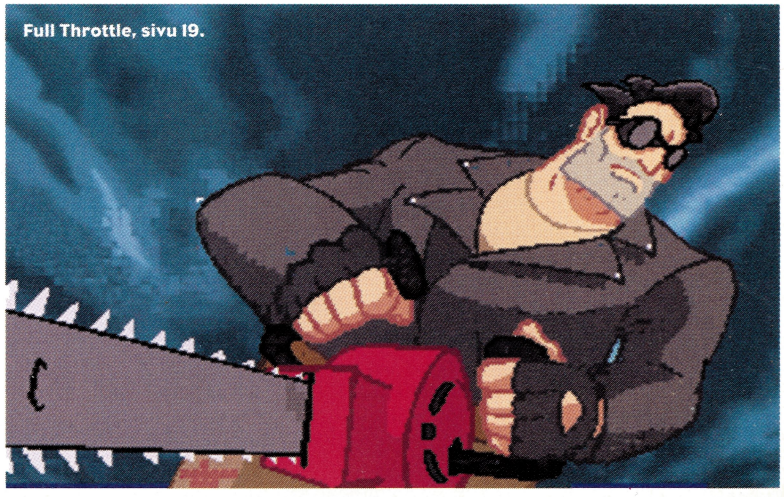
Lehteen oltiin muuten varsin tyytyväisiä, mutta uutisia, teknistä asiaa ja pelivinkkejä haluttiin lisää. Sen sijaan peliarvosteluja oli kaikkien mielestä juuri sopiva määrä. Parhaiten lehteä tutkittujen mielestä kuvasti lause "Sisältö on korkeatasoinen".

Romppuasemia ja modeemeita oli yli kolmanneksella lukijoista, kolmannes aikoo hankkia CD-aseman tänä vuonna ja neljännes modeemin. Internet-liittymän myönsi omaavansa joka kymmenes. Amigan osuus on romahtanut lopullisesti: Amigoita on enää 10 prosentilla lukijoista.

Lukijatutkimus antaa meille paljon tietoa, jonka perusteella on hyvä lähteä kehittämään lehteä edelleen. Teknistä asiaa on jo tammikuun lehden jälkeen ollut hieman normaalia enemmän ja uutisiinkin yritämme paneutua paremmin. Sen sijaan pelivinkkien osalta kaipaamme edelleen teidän apuanne. Lisää tietoja lukijatutkimuksesta on sivulla 58.

Kiitos kaikille tutkimukseen osallistuneille. Tulos oli parempi kuin villeimmissä unelmissammekaan uskalsimme toivoa. Parannamme tahtia edelleen.

Tuija



Full Throttle, sivu 19.

Lisää vauhtia tänne heti!

Katsauksessa

NÄYTÖNOHJAIMET

●● Kilrathi-alukset nykivät ruudulla, Nascar-autosta tuntuu puuttuvan muutama sata hevosvoimaa ja lentokonekin kaipaisi lisäpotkua. Välttämättä kysymys ei ole Pentiumin puutteesta, näytönohjaimen vaihto saattaa auttaa enemmän kuin luulisikaan.



Mahtavinkin puhtiprosessori pyörii joutokäynnillä odotellessaan hitaan näyttökortin suoriutumista tehtävästään, joten pelkästään kortin vaihto kunnolliseen saattaa auttaa enemmän kuin prosessoripäivitys. Ja se maksaakin vähemmän.

Hyvällä näyttökortilla tehoa saadaan lisää, joskaan Dos-ohjelmat, kuten pelit, eivät hyödy korttien erikoisominaisuuksista läheskään yhtä paljon kuin Windows-ohjelmat. Tietokonelehtien näytönohjaintestit painottuvatkin yleensä Windows-maailmaan, ja pahimmillaan nopea Windows-kortti voi Dosissa olla peruskorttiakin hitaampi. Me selvitimme, minkälaisesta alle 3000 markan näytönohjaimesta juuri pelaaja saa suurimman hyödyn irti. Vai onko vaihtamisesta mitään hyötyä?

VLB vai PCI?

Käytännöllisesti katsoen kaikissa uusissa koneissa on näytönohjausta varten joko VLB- tai PCI-väylä, vanha ISA-väylä kun ei enää pysy perässä. Koneissa on

kuitenkin edelleen muutama ISA-korttipaikka, koska esimerkiksi ääni- ja faksimodeemikortit sen vaativat.

Sen sijaan lähes kaikissa 386-mikroissa ja yleensä yli kaksi vuotta vanhemmissa 486-mikroissa on pelkkä ISA-väylä. Ennen uuden näytönohjaimen hankkimista on syytä selvittää, mitä väyliä mikrossa on, sillä jos koneessa on vain ISA-väyliä, ei uudella näyttökortilla tee mitään. (Kts. kuva 1.)

Eri väylien nopeuserot selviävät, kun niitä verrataan moottoritiehen. ISA-väylässä tieto kulkee 16-kaistaista tietä pitkin, jonka nopeusrajoitus on 8 megahertsiä, kun taas VLB- ja PCI-väylissä kaistoja on käytössä 32 ja nopeusrajoitus on nostettu 33 megahertsiin. Prosessorin nopeudella ei ole mitään vaikutusta ISA-väylään.

VLB- ja PCI-väylien suurimpana erona on se, että PCI-väylässä prosessorin ei tarvitse odottaa, jos väylässä liikkuu dataa, kun taas VLB:ssä prosessori odottaa väylän tyhjentymistä. PCI-väylä osaa myös puskuroida tietoa ja pystyy näin hyödyntämään nopeaa prosessoria. Ehkä juuri näistä eroavaisuuksista johtuen PCI-äitikortti on yleisesti Pentium-prosessorin seurana ja vastaavasti VLB-äitikortti 486-prosessoreiden seuralainen.

Jos koneen sisältä paljastuu ISA-väylään kiinnitetty perusnäyttökortti, uuden VLB- tai PCI-väyläisen ohjaimen hankintaa kannattaa ehdottomasti harkita. (Olettaen, että koneessa on VLB- tai PCI-väylä.)

Vain Windowsia varten

Näytönohjaimen sydän ja samalla sen tärkein osa on grafiikkapiiri, joita ovat esimerkiksi Tseng ET4000, Vision S3 ja Cirrus-Logic 5000 -sarja.

Jos omassa koneessa olevan grafiikkapiirin nimi askarruttaa, se näkyy usein ruudun yläreunassa konetta käynnistettäessä, tai selviää Dosin mukana tulevalla MSD-ohjelmalla.

Grafiikkapiirien valmistajia on vain noin kymmenkunta, mutta näytönohjaimia myydään kymmenillä eri nimillä. Eroa on lähinnä lisäominaisuuksissa, joista 99 prosenttia vaikuttaa kortin toimintaan ainoastaan Windows-tilassa.

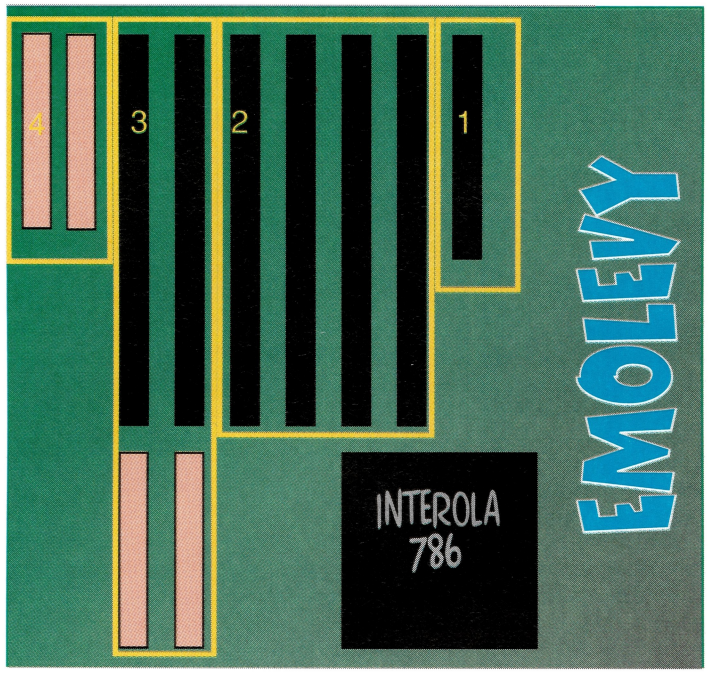
Myös kortissa itsessään oleva muistimäärä ja -tyyppi näkyy ja tuntuu lähes yksinomaan Windows-puolella. Muistin määrä vaikuttaa yhtä aikaa käytössä olevien värien määrään, eli mitä enemmän kortilla on näyttömuistia sitä enemmän on värejä ruudulla. Dos-ohjelmien kanssa yhden megatavun näyttömuisti riittää täysin, suuremmasta muistimäärästä ei ole muuta hyötyä kuin että se kuulostaa paremmalta.

Asentajan masentaja

Näytönohjaimen asennuksessa fyysinen suoritus eli kortin napsauttaminen laajennuspaikkaan on varsin vaivaton toimenpide. Ongelmia saattaa ilmaantua monitorin virkistystaajuuksien valinnassa tai Windowsin näytönohjainajurien päivityksessä.

Tärkeä vaihe uuden näytönohjaimen käyttöönotossa on monitorin virkistystaajuuksien valitseminen, jota varten korttien mukana tulee apuohjelma. On kuitenkin tärkeää tietää, kuinka suuria virkistystaajuuksia oma monitori eri resoluutioilla kestää. Liian suuret taajuudet voivat pahimmillaan rikkoa monitorin.

Sekavinta taajuuksien valinta oli kaikilla ET4000/W32P-piiriä käyttävillä korteilla. Genoan korteissa asia oli hoidettu poikkeuksellisen selkeästi.



Kuva 1. Näin tunnistetaan väylät emolevyltä. 1 = 8-bittinen ISA-väylä, 2 = 16-bittinen ISA-väylä, 3 = VLB-väylä (Local Bus) ja 4 = PCI-väylä.

Sanastoa

Korttipaikka = Keskusyksikön sisällä oleva tila esimerkiksi ääni- tai näyttökorttia varten.
Grafiikkapiiri = Näytönohjainpiiri. Huolehtii näytön ohjauksesta.
Puskurointi = Tiedon syöttämistä välivarastosta. Tasoittaa nopean ja hitaan laitteen välistä tiedonkulkua.
ISA = Industry Standard Architecture. 16-bittinen laajennusväylä.
VLB = VESA Local Bus. 32-bittinen laajennusväylä.
PCI = Personal Computer Interface. 32-bittinen laajennusväylä.
VESA = Video Electronics Standard Association. Grafiikkastandardi.
SVGA = Super Virtual Graphics Array. Näyttöstandardi.

Muistin tyyppi voi olla joko DRAMia ja VRAMia. VRAM-muistiin voidaan samanaikaisesti kirjoittaa ja lukea tietoa, kun taas DRAM-muisti vuorottelee kirjoittamisen ja lukemisen välillä. Ja, jälleen kerran, VRAMista saatava hyöty tai nopeus näkyy käytännössä ainoastaan Windows-ohjelmien yhteydessä. Siksi tässä testissä onkin mukana vain yhden megatavun DRAM-muistilla varustettuja kortteja.

Näytönohjainten suurimmat erot löytyvät siis grafiikkapiiristä, muistista ja mukana tulevista ohjelmistoista, ja pelien kohdalla ainoaksi todella ratkaisevaksi tekijäksi jää grafiikkapiiri. Muita testituloksiin oleellisesti vaikuttavia tekijöitä ovat koneen emokortti ja sen chipsetin eli piirisarjan valmistaja, väylätyyppi sekä prosessorityyppi ja prosessorin nopeus.

Piiri pieni pyörii

Pelien kehitystä seuranneet lienevät huomanneet Super-VGA -grafiikan lisääntyvän käytön. SVGA näyttää hienolta, mutta vaatii tehokkaan koneen. Toinen sen kirous on kunnollisen standardin puute. Aikaisemmin kaikkia piirejä piti tukea erikseen, mutta nyttemmin on sotkua selkiytetty yhteisellä VESA-standardilla. Useimmat uudet näytönohjaimet ovat suoraan VESA-yhteensopivia, joskaan aivan kaikissa korteissa yhteensopivuus ei ole sataprosenttinen. Jos kortti ei ole standardinmukainen, pitää yhteensopivuus hoitaa erillisellä ohjelmistoajurilla, joka saattaa hieman hidastaa peliä ja syö jälleen oman siivunsa muistia.

Nopeimmin ja varmimmin peli toimii, jos se tukee grafiikkapiiriä suoraan. VLB-väylän kohdalla todennäköisesti eniten pelitukea saavat Tsengin ET4000 -sarjan piirit. Esimerkiksi Air Warriorissa ET4000-kortteja tuetaan suoraan, kun muut kortit joutuvat turvautumaan VESA-standardiin ja ovat hitaampia. Muunlaisia ongelmia aiheuttivat Genoa VL8500, joka ei suostunut toimimaan Wing Commander 3:n kanssa, ja Genoa Hornet, joka sekoitti Air Warriorin grafiikan.

PCI-väylän kohdalla tilanne on erilainen, koska tarjonta on ainakin vielä huomattavan suppea.

Me emme peri turhia kuluja, lisäämme hintoihin vain postikulut 34 mk.

Tilaukset lähtevät nopeasti, joko samana päivänä tai seuraavana arkipäivänä.

Tilata voit koska tahansa. Olemme auki 24 h/vrk.

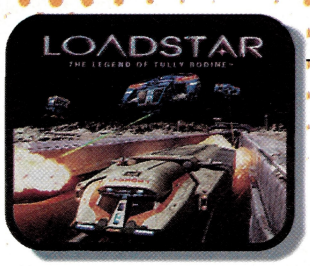
Älä odota aamuun! Meiltä voit tilata vaikka keskellä yötä.

>> Maailman parhaat CD-rom pelit Suomen parhailla hinnoilla.

Soittaa voit normaalin puhelun hinnalla.

Jokainen tilaamasi peli tuottaa Sinulle 5 mk:n edun, joka vähennetään seuraavan tilauksesi hinnasta.

- Discworld 379,-
- Mortal Kombat II 299,-
- Inferno 289,-
- King´s Quest VII 309,-

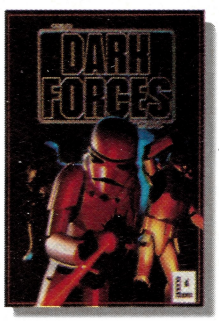


Loadstar

Yksi kevään odotetuimmista. WIRED-lehti sanoo: "Teknologia viety aivan uudelle tasolle".

399,-

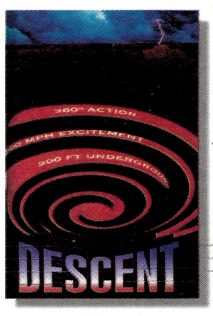
- Alone in the Dark 3 289,-
- Hell: A Cyberpunk Thriller 358,-
- NASCAR Racing 329,-
- U.S. Navy Fighters 359,-



Dark Forces

379,-

- Warcraft: Orcs & Humans 299,-
- Wing Commander 3 399,-
- NHL Hockey 95 289,-



Descent

289,-

PLUTONIA

>> Soita ja tilaa

90-441044

Plutonia Oy • PL 1074 • 00101 Helsinki • Puh 90–441044 • Fax 90–499705

Hinnat ovat postimyyntihintoja ja sisältävät Alv:n 22%. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin. Tuotenimet ovat valmistajien rekisteröimiä tuote- ja tavaramerkkejä.

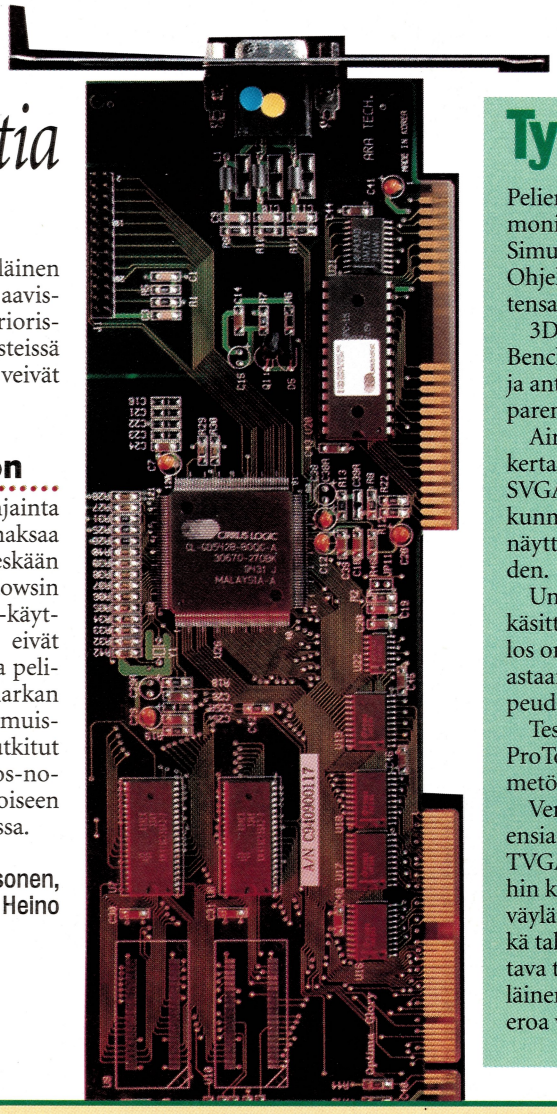
Lisää vauhtia

Ainoa testattu PCI-väyläinen ET4000-sarjan kortti oli aavistuksen nopeampi Air Warriorissa, mutta kaikissa muissa testeissä Visionin S3-sarjan kortit veivät voiton.

Eikä maksa paljon

Pelikäyttöön näytönohjainta hankkivan ei tarvitse maksaa huippusuorituskyvystä läheskään niin paljon kuin Windowsin käyttäjän. Kalliit Windows-käyttöön optimoidut kortit eivät useinkaan ole kovin nopeita pelikäytössä ja muutaman markan säästää siinäkin, että mega muistia riittää mainiosti. Nyt tutkitut kortit pystyvät hyvän Dos-nopeuden lisäksi käyttökelpoiseen nopeuteen myös Windowsissa.

Kaj Laaksonen,
Pekka Heino



Työkalut

Pelien nopeutta testattiin 3DBench- ja PC Benchin Video Harmonic -ohjelmilla. Peleistä mukana olivat Air Warrior, Flight Simulator 5, Under a Killing Moon ja Wing Commander 3. Ohjelmat ovat luonteeltaan täysin erilaisia ja täydentävät toistensa antamia tuloksia.

3DBench testaa vektorigrafiikan nopeutta VGA-tilassa. PC Bench puolestaan tutkii laajemmin koneen grafiikkatoiminnot ja antaa vertailuarvon. Molemmissa testeissä suurempi luku on parempi.

Air Warrior ja Flight Simulator 5 testaavat, kuinka monta kertaa sekunnissa peli pystyy päivittämään vektorigrafiikkaa SVGA-tilassa. Testitulos on suoraan päivitysten lukumäärä sekunnissa, jolloin suurempi tulos on parempi. FS5:n testiluvut näyttävät pienimmän ja suurimman testissä havaitun nopeuden.

Under a Killing Moon näyttää, kuinka paljon ohjain pystyy käsittelemään pelin grafiikkaa sekunnissa. Jälleen suurempi tulos on parempi. Wing Commander 3:n testitulos näyttää ainoastaan pelin oman testiohjelman arvion näytönohjaimen nopeudesta. WC3:n kohdalla pienempi tulos on parempi.

Testilaitteita oli kolme kappaletta. PCI-koneena oli ARC ProTower P90 ja VLB-koneina ARC ProTower 486/66 sekä nimetön 486/66.

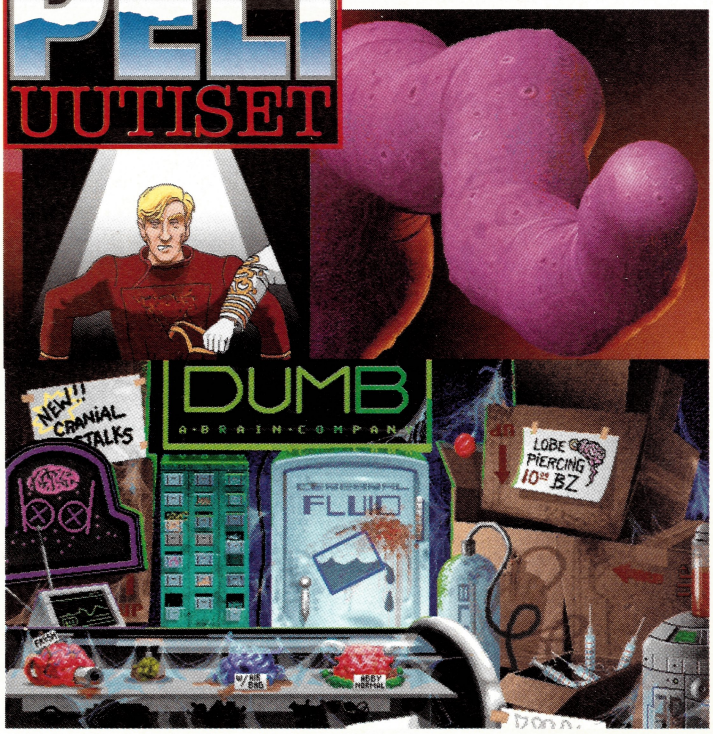
Vertailun vuoksi testattiin myös pari vuotta vanha, yleisesti ensiasennuksena mikroista löytyvä ISA-väyläinen Trident TVGA9000 -näytönohjain. Ero nopeudessa muihin testattuihin kortteihin oli huomattava, kun taas uusien PCI- ja VLB-väyläisten korttien keskinäiset erot olivat hyvinkin pieniä. Mikä tahansa uusista testatuista näytönohjaimista onkin huomattava tehonlisäys, mikäli mikrossa on ennestään vanha ISA-väyläinen näytönohjain. SVGA-grafiikan yleistyminen korostaa eroa vielä entisestään.

Valmistaja	Malli	Grafiikkapiiri	Testikappale	Puhelin	3DBENCH	PC BENCH (fps)	Flight Simulator 5 (SVGA)	Air Warrior	Under A Killing Moon	Wing Comm. 3
VLB-kortit (486/66)										
Diamond	**Stealth 64**	S3 864	Super Systems	(90) 888 1155	46,4	4452	3 – 9 fps	19,89	10762	4
Genoa	**Hornet**	NCR 77C328L	Hedengren	(90) 682 881	46,2	5142	4 – 11 fps	20,13	13116	–
Genoa	**Phantom 64**	S3 864	Hedengren	(90) 682 881	46,4	4711	5 – 10 fps	19,99	13539	4
Genoa	**8500VL**	CL-GD5428	Hedengren	(90) 682 881	44,1	4023	5 – 11 fps	19,80	9539	6
Actix	**GE64**	S3 864	Toptronics	(90) 2546 666	46,4	4386	5 – 10 fps	20,01	13116	4
Cardex	**Challenger**	ET4000W32P	Berendsen	(90) 827 5225	46,5	5308	5 – 10 fps	21,32	13539	4
2TheMax	**Truespeed**	ET4000W32P	Eagle Data	(952) 609 100	46,5	5224	5 – 10 fps	21,27	13539	4
STB	**Lightspeed**	ET4000W32P	Amertronics	(90) 682 3100	46,5	5331	5 – 10 fps	21,34	15546	4
PCI-kortit (P90)										
Diamond	**Stealth 64**	S3 864	Super Systems	(90) 888 1155	79,1	6876	11 – 21 fps	43.47	13116	3
Diamond	**Stealth 32**	ET4000W32P	Microdata	(90) 477 4110	62,6	4188	11 – 21 fps	45.35	14474	–
Genoa	**Phantom 64**	S3 864	Hedengren	(90) 682 881	79,1	6993	12 – 25 fps	43.97	19988	2
Actix	**GE64**	S3 864	Toptronics	(90) 2546 666	79,1	6858	13 –21 fps	44.00	16144	2
Cardex	**Power 64 Pro**	S3 864	Berendsen	(90) 827 5225	79,1	6945	11 – 22 fps	44.09	17489	2
2TheMax	**PCI 64**	S3 864	Eagle Data	(952) 609 100	79,1	6940	11 – 23 fps	43.99	18249	2
STB	**Powergraph Pro**	S3 864	Amertronics	(90) 682 3100	79,1	6957	12 – 24 fps	44.10	18249	2
ISA-kortti (486/66)										
Trident	**TVGA9000**	TVGA9000A	–	–	25	–	3 – 7 fps	14,16	2639	17

Taulukossa olevien näytönohjaimien hinta vaihtelee tonnista kolmeen tuhanteen markkaan, hinta riippuu kortin muistityypistä ja -määrästä. Pelikäytössä yhden megan DRAM-muisti riittää mainiosti, jolloin hintakin jää alle 1500 markan. Taulukon suurin anti on siinä, että testilukujen perusteella mikä tahansa VLB- tai PCI-kortti on huikeasti parempi kuin ISA-näytönohjain. Paria poikkeusta lukuunottamatta korttien keskinäiset erot ovat lähes merkityksettömiä.

PELI UUTISET

Koonnut
Tuija Lindén



Space Quest kutonen tulossa

Kaikkien avaruusfarssisarjan ystäville tiedoksi: Kyllä. Se on ilmestymässä kesäkuussa.

Tällä kertaa Roger Wilco on joutumassa koekaniiniksi ikuisen nuoruuden saralla. I.C.K.Y:n (Interstellar Council On Keeping Young) puheenjohtaja Sape pelkää kuollakseen kuolemista ja haluaa pysytellä ikuisesti nuorena, ja aikoo kidnapata Rogerin kokeita varten.

Viime hetkellä Rogerin kaveri Stellar Santiago ehtii kuitenkin pelastamaan hänet, mutta joutuu itse uhriksi myöhemmin. Rogerin on nyt pelastettava Stellar. Sisältäpäin.

Roger pienennetään ja ruiskutetaan Stellarin vartaloon. Matka kulkee keuhkojen, maksan, mahalaukun sun muiden elimien kautta suoraan aivoihin, missä vihollinen on juuri tekemässä pahojaan... Rogerilla on vain puoli tuntia aikaa tuhota Sapen istuttama naniittisiirtokunta ja sen johtaja, itse Sape.

Eikä tässä vielä kaikki: Sape rakastaa Wilcoa, Wilco rakastaa Wankmeisteria, Wilco rakastaa Santiagoa, Tohtori rakastaa Sapea ja Sape rakastaa itseään! Confused?

Space Quest 6: Carry On Up The Asteroid Belt ilmestyy vain rompulle sekä Windows- että Dos-versiona Sierralta.



Sensible Warnerille

Warner Interactive Entertainment jatkaa vahvistumistaan. Sen lisäksi, että se on haalinut siipiensä suojaan Renegaden ja Accoladen, se on nyt solminut kolmen vuoden yksinoikeussopimuksen Sensible Softwaren kanssa.

Viimeinen Virginin kautta ulos tuleva Sensiblen peli on **Sensible Golf** kevään aikana.



Pelit leffoiksi

Kukaan ei paljon viitsi enää puhua Super Mario Bros. -flopista, mutta peleihin perustuvia leffoja suunnitellaan kuitenkin täyttä päätä.

Ensimmäisenä on tulossa **Street Fighter**, joka joulun jälkeen pysyi kuukauden jenkkien top kympissä. Pääosissa ovat Jean Claude Van Damme eversti Guilena, Kylie Minogue Cammyna ja Raul Julia kenraali Bisonina. Euroopan ensi-ilta on toukokuun lopulla.

Sen suosion rohkaisemana suunnitellaan **Mortal Kombat** -elokuvaa, jonka ohjaa tuntematon **Paul Anderson**. Yhteen pääosaan on kiinnitetty Christopher Lambert Highlanderista.

Lisäksi suunnitellaan tietysti **Doomia**, josta tehdään parhaillaan käsikirjoitusta. Projektin takana on peräti Ivan Reitman (Twins, Ghostbusters, Junior).

Mahdollisia ovat myös **Myst** ja ikivanha **Double Dragon**. Huh.

Rise of the Robots sen sijaan muuntui leffan sijasta romaaniksi. Kirjailijana on Miragen ohjekirjojen tekijä **Jim Murdoch**. Pehmeäkantisen kirjan julkaisee Penguin.

Corel tekemään pelejä

Kanadalainen Corel Draw, paremmin tunnettu grafiikkaohjelmistaan, on lähdössä mukaan pelimarkkinoille. Ensimmäinen julkaisu on lapsille tarkoitettu Windows-pohjainen sarjakuvamainen **Wild Cards** -korttipeli, mutta erilaisia multimediaksi luettavia ohjelmia on tulossa tänä vuonna useita.

Corel lähtee kotimarkkinoille luottamalla valmiiden pelitalojen tietotaitoon: esimerkiksi sekä Broderbund että Living Books ovat jo mukana. Maaliskuun lopulla ilmestyneen Wild Cardsin on tehnyt kanadalainen Artech Digital Entertainments.



Hiljainen METSÄSTÄJÄ

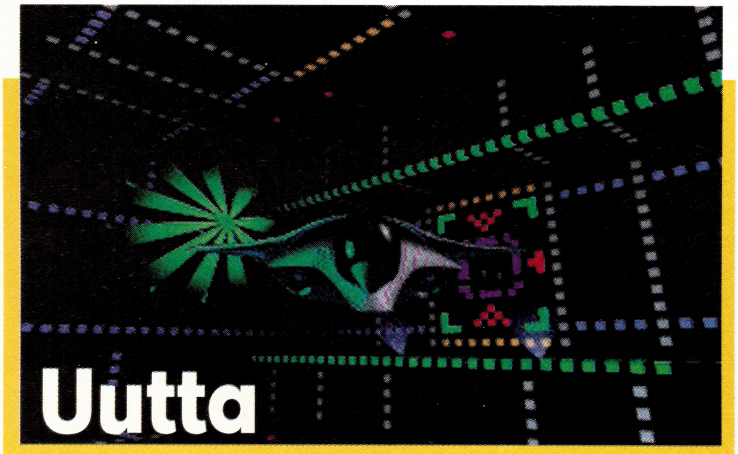
SSI on tekemässä sukellusvenesimulaatiota nimeltä **Silent Hunter**. Apuna SSI:llä on William "Bud" Gruner, joka komensi USS Skatea toisen maailmansodan aikana ja sai muutaman mitalinkin. Gruner toimii teknisena asiantuntijana.

Silent Hunter vie pelaajan eteläiselle Tyynellemerelle toisen maailmansodan aikaan. Valittavana on useita eri amerikkalaisia sukellusveneitä, muun muassa Gato-, Balao-, Tambour- ja Salmon-luokista.

Sää- ja meriolosuhteet vaikuttavat peliin koko ajan, ja tarkoituksena on tietysti upottaa mahdollisimman paljon vihollisen tonnistoa aitojen rannikkolinjojen tuntumassa. Aitojen rannikkojen lisäksi peli käyttää myös aitoa juontajaa ja aitoja filminpätkiä.

Pelin voi pelata erillisinä tehtävinä tai kokonaisena kampanjana, joka muuttuu kokemustason mukaan.

Silent Hunter on ilmestymässä vain PC-romppuna kesän aikana Mindscapen kautta.



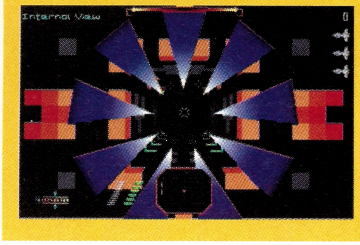
Uutta PC-RÄISKINTÄÄ

Pyrotechnica on Psygnosiksen uusin shoot'em up, joka lupaa kolmiulotteista, gouraud-varjostettua grafiikkaa, tekno-soundtrackin ja kahden pelaajan pelin.

Vuonna 2112 syvältä ikivanhojen tähtien sisältä löytyy tietokapseleita, jotka kauan sitten kuolleet sivilisaatiot ovat jättäneet jälkeensä. Arvokkaat informaationlähteet pitäisi saada käyttöön, mutta niitä vartioivat vaaralliset alienkyborgit.

Wingmen Runnerseille maksetaan miljardeja krediittejä, jotta he saisivat pelastettua kapselit. Nyt kuitenkin yksi ryhmä on jäänyt vangiksi lähelle Punaisen Tähden sisustaa. Sinä olet Net Runner ja tehtäväsi on pelastaa heidät.

Pyrotechnica ilmestyy PC:lle huhtikuussa Psygnosikselta.





Uusi Wave Blaster

Creative Labsin **Wave Blaster II** on uuden sukupolven lisäkortti, joka sopii Sound Blaster 16- ja AWE32-kortteihin, ei kuitenkaan SB 16 Value Editioniin. Sen avulla lisätään Advanced WavEffects-synteesi, 16 MIDI-kanavaa, 32 samanaikaista äänikertaa, 128 instrumenttia ja 6 rumpusettiä sekä joukko synteesitoimintoja. Wave Blasterin tukemat järjestelmät ovat General MIDI, GS ja MT32.

AWE32:n rinnalla saadaan kaksi MIDI-porttia, joissa kummassakin on 16 kanavaa ja 64 äänikertaa. Koska Wave Blaster II tukee MPU 401 -standardia, antaa sen ja SB 16:n tai AWE32:n yhtistelmä mahdollisuuden MIDI-ääneen myös niissä peleissä, jotka muutoin eivät tue AWE32:ta.

Wave Blaster II hinta on noin 1450 markkaa ja sitä tuovat maahan Toptronics Oy, puh. (921) 2546 666 ja TT Microtrading Oy, puh.(90) 502 741.

FIFA '95 ei tule

Electronic Arts ei julkaise FIFA '95 -versioita vaan keskittyy seuraavaan vuoteen. Loppuvuodesta ilmestyvä **FIFA '96** tulee samaan aikaan kuudelle eri formaatille. Saman tempun EA aikoo tehdä myös **John Maddenille** ja **NHL Hockeylle**.

Magic-kortit MicroProselta

Magic The Gathering -korttipeli kääntyy digitaaliseen muotoon. Asialla on MicroProse, joka on solminut sopimuksen pelin kehittäjän Wizards of the Coastin kanssa. MicroProse tekee pelistä sekä on-line- että yksin pelattavan version.



Joka romppupaketissa tulee olemaan kortteja Revised Editionista sekä neljästä laajennusosasta nimeltään Arabian Nights, Antiquities, Legends ja The Dark.

Tietokoneversio helpottaa ja laajentaa peliä. Koska tietokone tuntee säännöt, niistä ei tarvitse kinastella ja pelaamaan oppiminen on helpompaa. Tietokoneversiossa on myös erityisiä tehtäviä ja turnauksia, jotka laajentavat peliä.

Magic The Gathering on julkaistu elokuussa 1993 ja se oli ensimmäinen keräilykorttipeli Yhdysvalloissa. Kortteja on nyt myyty jo yli 300 miljoonaa. PC-versio ilmestyy syyskuussa.

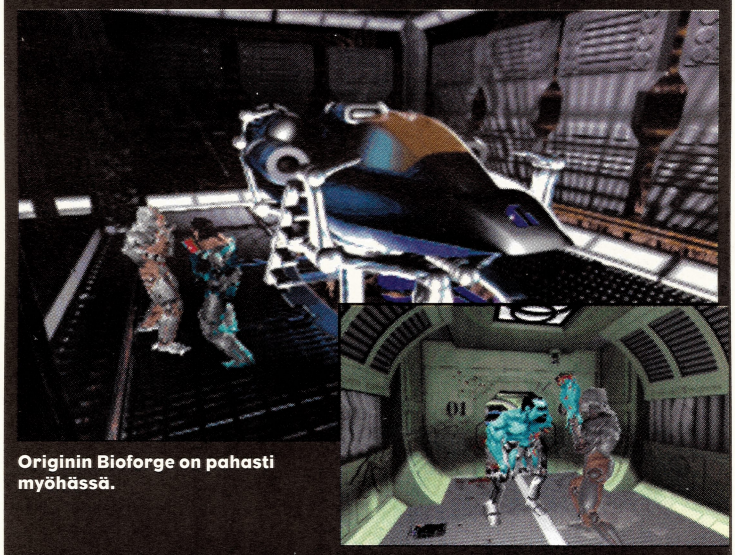




Falcon 4.0 näyttää lupaavalta.

Lyhyesti

- Pohjoismaitten viimeisenkin Amiga-lehden, ruotsalaisen DatorMagazinen, piti antaa periksi. Tästä kuusta lähtien DMz käsittelee myös PC:tä ja vähentää ilmestymistään 22 numerosta 12 numeroon vuodessa.
- Commodoren tilanne ei selviä, mutta viimeisimmät tiedot voit kuunnella englanniksi puhelinvastaajasta numerosta +44-1628-779655. Plussan tilalle ulkomaanpuhelun suunta, eli esimerkiksi 990.
- Sarjassamme seuraava Amigan dumppaaja: saksalainen Blue Byte, Settlersin ja Battle Islen tekijä.
- Huhtikuun alusta lähtien Dynalink 1414- ja 1428-sarjan modeemien mukana on saanut OS/2 WARP -käyttöjärjestelmän. Yhteistyösopimuksen ovat solmineet IBM ja Toptronics Oy. WARP toimitetaan suomenkielisenä erikoispakkauksena, jossa on kaksi romppua, kaksi korppua ja sisäänrakennetut käyttöohjeet.
- Team 17 ottaa kaiken irti Alien Breedistä: nyt on vuorossa Alien Breed 3D, joka lupaa 360 asteen vapaan pehmeän liikkumisen, 3-ulotteista pintakuvioitua ja gouraud-varjostettua grafiikkaa ja koko ruudun näytön. Ilmestyy toukokuussa AGA-koneille.
- Rise of the Robots -kolikkopeli on testausvaiheessa. Tuleeko siitä ensimmäinen kotikonepeli, joka lyö itsensä läpi kolikkomaailmassa? Yleensä on käynyt toisin päin.



Originin Bioforge on pahasti myöhässä.



Spectrum Holobyten Top Gun on harjoittelua Falcon 4.0:aa varten.

Vanhoja

Gamerunner

Quarterdeck Office Systems
PC
Ohjelmat: QEMM: 7.0, Hyperdisk: 4.70, Axis: 1.0 Demo
Minimi: 386sx, 2Mt
Kiintolevy: 5 Mt
Testattu: 486/33, 8 Mt

Gamerunner-pakettiin kuuluvat QEMM-muistinhallintaohjelma, Hyperdisk-levyvälimuisti ja huijausohjelma Axis. Jokaiselle ohjelmalle on omat käyttötarkoituksensa ja yhdessä niiden pitäisi helpottaa pelaajien elämää huomattavasti.

QEMM

QEMM on vanha konkariohjelma, joka on ollut markkinoilla jo vuosia. Ohjelma on käytännössä EMM386:n korvaaja, joka sisältää huimasti lisäominaisuuksia Dosin EMM:ään verrattuna.

Kun muistiavaruutta hallitaan EMM386:n sijasta QEMM:llä, jää perusmuistia vapaaksi paljon enemmän. QEMM osaa tunkea lähes kaikki TSR:t, laiteajurit ja muut apuohjelmat ylämuistiin. Lisäksi Stealth-menetelmää käyttäen saadaan hankalimmatkin ohjelmat survottua pois perusmuistista.

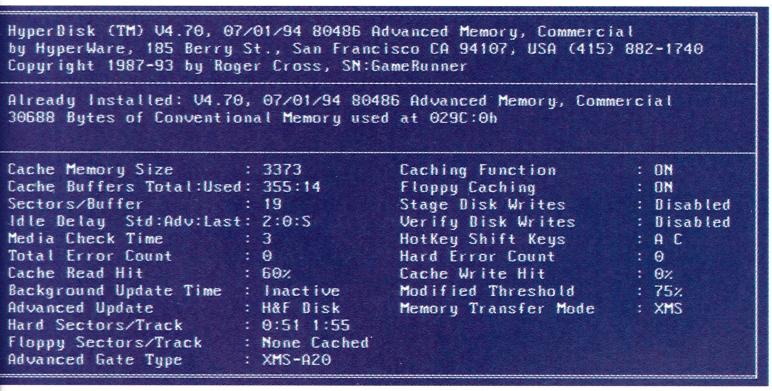
Toinen QEMM:n vahva puoli on EMS- ja XMS-muistien emulointi. Toisin kuin EMM386, QEMM osaa mallintaa muistin kummaksi muistityypiksi tahansa, sen mukaan mitä muistimallia ajettava ohjelma haluaa käyttöönsä.

Valitettavasti mikään ei ole ilmaista: QEMM ei ole kaikkein yhteensopivin muistimanageri, erityisesti DOS4GW-pelit aiheuttavat hankaluuksia. Eivät kuitenkaan kaikki, sillä esimerkiksi System Shock ja lähes kaikki Sierran pelit pyörivät ongelmitta, kun taas esimerkiksi Doom 2 kieltäytyy toimimasta.

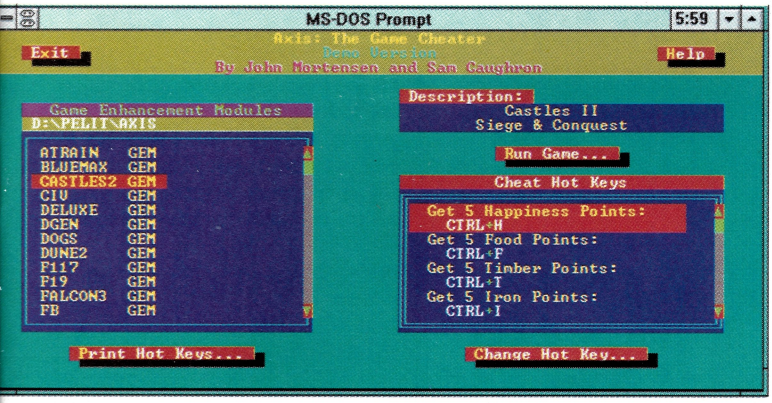
Suurin ongelma Gamerunner-paketin QEMM:ssä on sen versio: 7.0. Uusin versio on 7.5 ja vaikka vanhempi 7.0 on täysin toimiva

ohjelmia uudessa paketissa

●● PC:n suosituimman ulkopuolisen muistinhallintaohjelman QEMM:n isä Quarterdeck on tuonut markkinoille Gamerunner-paketin, joka pitää sisällään kolme pelikäyttöön suunnattua apuohjelmaa.



Hyperdisk on marginaalisesti Smartdriveä parempi välimuistiohjelma.



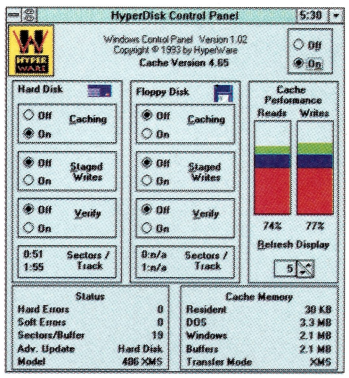
Axiksessa on monia kaivattuja huijaustoimintoja. Tuetut pelit ovat vain melko vanhoja.

ohjelma, se ei ole läheskään yhtä yhteensopiva pelien kanssa kuin 7.5.

Hyperdisk

Hyperdisk on välimuistiohjelma, joka Smartdriveen verrattuna on jonkin verran tehokkaampi. Testiohjelmat saattavat ilmoittaa huomattavaakin välimuistin käytön parannusta, mutta käytännössä eroa ei juuri huomaa. Hyperdiskiä on kuitenkin hyvin helppo hallita ja ohjelman mukana seuraa monia käteviä systeemityökaluja, kuten esimerkiksi varsin hyvä diagnostiikkaohjelma.

Jostain kumman syystä Hyperdiskin ohjekirjan sijasta mukana on vain pieni lappunen, jossa kerrotaan kuinka ohjelma asennetaan. Ohjelman dokumentit ovat kyllä mukana tiedostomuodossa, mutta painettu kirjanen on aina tekstitiedostoja kätevämpi.



Hyperdiskin hallinta on hyvin selkeää ja yksinkertaista. Harmi, että ohjelma ei osaa hallita CD-asemia.

Huonoin puoli Hyperdiskissä on se, että se ei osaa käsitellä CD-ROM-asemia ja lisäksi jotkut pelit eivät tule toimeen Hyperdiskin kanssa.

Axis

Axis The Game Cheater on huijausohjelma, joka sisältää huijaustoimintoja 49 peliin. Pelinhelpottajat kytketään päälle lataamalla pieni ”lisäominaisuudet” päälle kytkevä TSR-ohjelma ennen varsinaista peliä. Ohjelman käyttö on hyvin selkeää.

Huijaustoiminnot ovat varsin hyödyllisiä. Esimerkiksi X-Wingissä liialliseen vaikeuteen tuskastuneet saavat napin painalluksella hävittäjän ohjustankit täyteen neuloja ja Castles 2:ssa pelaajalle lahjoitellaan sotilasyksiköitä ynnä raaka-aineita.

Axis toimii kuten lupaa. Testatuissa peleissä toimivat kaikki luvatut huijaukset, mutta hyvin rajoitetusti. Kyseessä on huijausohjelman demoversio, joka sallii vain viisi huijausta per peli. Kokonaisen version saa rekisteröimällä ohjelman.

Huijauspaketin suurin ongelma on sen ikä. Vanhemmille peleille löytyy huijaustoimintoja varsin hyvin, mutta Axis ei tunne X-Wingiä uudempia pelejä. Tehokkaammin huijaaminen hoituu heksaeditoreilla tai Pelit-BBS:n tiedostotarjonnalla.

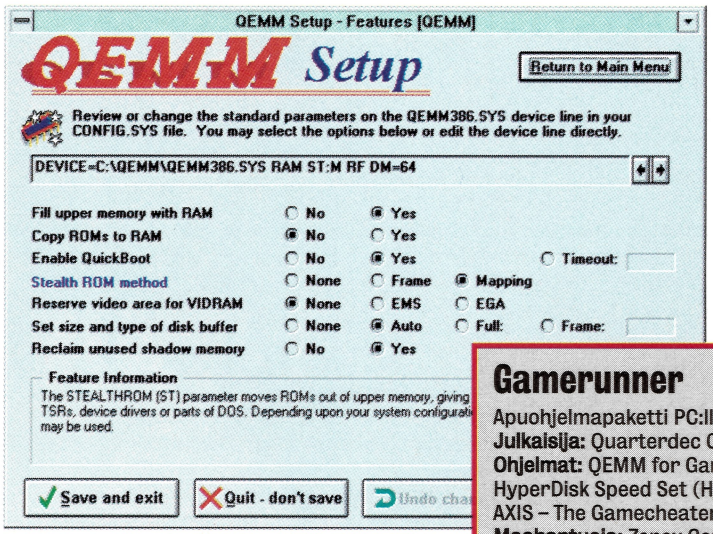
Hyötyä vai ei?

Gamerunnerin ohjelmatarjonnasta jää suuhun vähän puutteellinen maku. QEMM on paketin ehdottomasti hyödyllisin ohjelma, mutta versio 7.0 ei juuri loista yhteensopivuudellaan pelien suhteen.

Hyperdiskin hyöty jää marginaaliseksi ja se ei edes osaa käsitellä romppuasemia. Axis puolestaan toimii hyvin, mutta ei tunne uusimpia pelejä.

Henkilökohtaisesti hankkisin uusimman version QEMM:stä.

Ossi Mäntylahti



QEMM on todellinen muistinhallinnan tehopakkaus.

Gamerunner

Apuohjelmapaketti PC:lle
Julkaisija: Quarterdec Office Systems
Ohjelmat: QEMM for Games 7 (Quarterdec Office Systems)
HyperDisk Speed Set (HyperWare)
AXIS – The Gamecheater (Baseline Publishing)
Maahantuoja: Zenex Computing, puh. (90) 692 7677
Hinta: 580 markkaa

Jaguar
ROAARGH VAI MIAU?

●● Puolitoista vuotta sitten tuotiin markkinoille suurella kohulla ensimmäinen 64-bittinen pelikone, Atari Jaguar. Ruusuista ei maailman valloitus ole ollut, siitä ovat pitäneet huolen kova kilpailu, uusien yhä ihmeellisimpien pelikoneiden odottelu ja hidas pelien julkaisutahti.

Suomen valloittaminen on parhaillaan käynnissä ja virallinen maahantuoja ION Finland lupailee piakkoin romppuasemaa ja syksyllä virtuaalikypärää. Katsastettavana oli kuitenkin vielä peruslaite ylimääräisellä scart-piuhalla, ohjaimella ja kasalla viimeisimpiä pelejä.

Anatomia ja ulkomuoto

Jaguar on sisuskaluiltaan täysverinen pelikonsoli, täynnä prosessoria toisensa perään. Prosessoriblokkeja on kaksi, nimeltään **Tom ja Jerry**. Karkeasti yleistettynä Tom huolehtii grafiikan pyörittämisestä ja Jerry äänistä. Lisäksi päällepäsmärinä ja sovittelijana toimii vanha tuttu Motorolan 68000.

Konehuoneen 64-bittisyys on herättänyt kiivasta väittelyä. Tom on pääosin rehellisesti 64-bittinen samoin kuin koneen tietoa kuljettava väylä eli bussi. Jerry on taasen 32-bittinen. On makuasia ja määrittelykysymys, onko Jaguar aidosti 64-bittinen pelikone niin kuin Do The Math -mainonta korostaa. Pelialan ammattilaiset ja pelitalot pitävät konetta 64-bittisenä, neuroottiset piiripellet eivät. Järkevämpää kuin numeroiden pyörittely on antaa pelien puhua.

Nykyisellään Jaguar on palikkapelikone eli pelit julkaistaan muistipiireille (ROM) talletettuina. Palikkojen etuna on tiedon nopea saatavuus, toisaalta niiden tallennuskapasiteetti on rajallinen. Piakkoin ilmestyvä CD-ROM-lisuke tuo valmiiksi renderoidut grafiikat myös Jaquarin riesaksi.

Itse laite on hyvin muotoiltu ja virtaviivainen, sutjakkaan ufomainen. Peliohjain puolestaan on kömpelönnäköinen, mutta yllättävän hyvin käteensopiva. Tavallisen ristiohjaimen, kolmen tulitusnapin, option- ja start-painikkeiden lisäksi laatasta löytyy erikoisuutena 12-nappinen näppäimistö, mikä helpottaa vaativampien pelien kontrollointia. Ergonomisesti kyseisen näppäimistön sijoitus ei tosin ole paras mahdollinen.



Tyylikäs ja moderni Jaguar edustaa avaruusajan muotoilua.

Joystickissa on kokoa.



Kehräys

Jaguarille on julkaistu tähän mennessä parisenkymmentä peliä, joista maahantuoja järjesti pikatestaukseen vajaat kymmenen palikkaa. Otos on siis melkoisen kattava. Merkittävistä peleistä ainoastaan Doom ja Tempest ovat joukosta poissa.

Jokaisella konsolikoneella täytyy olla tasohyppelynsä ja mätkintänsä. Jaguarin pompiskelut **Zool 2** ja **Bubbsy** eivät innosta. Zool tuntuu todella turhalta käännökseltä. Se mikä Amiga 500:lla on jokseenkin asiallinen kokemus, ei enää 64-bittisellä pelikoneella välttämättä toimi. Bubbsy on kieltämättä näyttävä, mutta pelattavuudeltaan häkellyttävän rasittava: äkkikuolemat tulevat niin taajaan, ettei tiedä itkeäkö vaiko nauraa. Viholliset eivät erotu kunnolla värikylläisestä taustasta ja kontrollit tahmaavat.

Mätkinnät eivät myöskään tyydytä. **Dragon** on yhtä vastenmielinen kuin aiemmissa konsoli-inkarnaatioissaan, tylsä ja oudon epäpelattava. **Kasumi Ninja** on loisteliaan näköinen ja asiallisesti animoitu, mutta hidastempoinen ja aivan liian yksinkertainen peruspotkinta.

Cybermorph – laitteen mukana tullut 3D-räiskintä – lupailee messevää vektoreiden hyörinää tulevissa Jaguar-peleissä. Niinpä odotukset **Chequered Flag** -formulan suhteen olivat melkoiset. Valitettavasti se on toteutukseltaan rujo ja ohjaustuntumaltaan liki kelvoton. Jopa Megadriven Virtua Racing on siihen verrattuna taidetta!

Kasumi Ninja on hyvännäköinen peruspotkinta.

Kissaeläimen ulkoiluttaminen

Val d'Isere Skiing and Snowboarding antaa viitteen Jaguarin tehosta. Rinteet sutisevat suksien alla hirmuista kyytiä ja mäennyppylät kouraisevat vatsanpohjaa. Pelinä Val d'Isere on kuitenkin simppeli ja siihen kyllästyy nopeasti: suksilla sujuttelu ja lumilautailu muistuttavat nimittäin melkoisesti toisiaan. Sisällön lisääminen ja muikeammat, paremmantuntuiset kontrollit olisivat pitkittäneet nautintoa, ehkäpä tehneet pelistä jopa pikkuklassikon.

Kohuttu, parjattu ja kehuttu **Alien vs Predator** tuntuu aluksi häkellyttävän tylsältä Wolf-kloonilta, varsinkin ihmishahmolla (Marine) kahlattuna. Grafiikka on toki kaunista ja suht asiallisesti päivittyvää, mutta yksitoikkoiset ja tyhjät käytävät turruttavat. Alienilla pelaaminen on hauskempaa, vauhtia on enemmän ja ihmispolojen kimppuun hiipiminen ja heidän koteloimisensa (cocoon) tekee hyvää. Ääniefektit ovat mainiot. Kehittyvät alienit ovat lisäelämien lähteitä, mikä on hauska idea.

Silti Alien versus Predator ei ole mitä siltä odotettiin. Pelin kömpelö viholliset henkiinherättävä tallennussysteemi ei myöskään ihastuta. Se on pakkohankinta Jaguarin ostaneelle, muttei houkuttele välttämättä ketään muuta eläinkauppaan.

Pelipinon ehdottomaksi suosikiksi nousi lopulta **Iron Soldier**, messevä 3D-mecha-shoot'em up, jossa voi tuhovimmoissaan panna murusiksi kokonaisia kaupunkeja. Aivan kuin päässisi pelaamaan Sim Cityn Godzillaa. Iron Soldierin vektorigrafiikka on sujuvaa, joskaan ei kovin näyttävää tai nopeaa. Räjähdykset sitävastoin ovat upeat ja pelattavuus hyvä. Näennäisstrategiset tehtävät ovat lähinnä sivujuonne älyllistä motiivia kaipaaville.

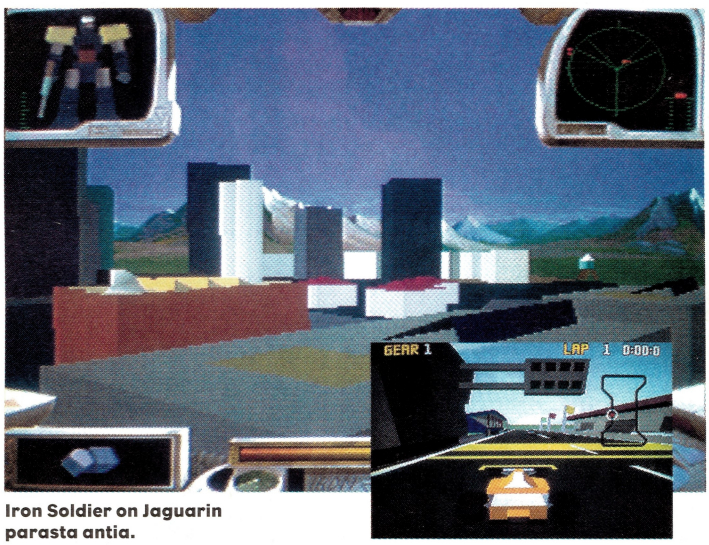
Rodun kehitys

Atari on osa pelien historiaa. Videopelien sarastuksessa Atari oli se suurin, mahtavin ja vaikutusvaltaisin. Kurjilla peleillä kylästetyt markkinat kokivat kuitenkin sen kuuluisan romahduksen, joka johti silloisten Ataripelipalikoiden liki legendaariseen joukkohautaamiseen autiomaan perukoille. Kyseisestä iskusta toipuminen vei peliteollisuudelta vuosia, epäiltiinpä, että pelien pelaaminen oli ollut vain omituinen ohimenevä muotioikku.

Commodore 64:n ja Spectrumin menestys houkutteli Atarin sittemmin kotitietokonebisnekseen, jossa se koki lopulta karvaan tappion 16-bittisten pelitietokoneiden taistossa Commodore Amigalle.

Lynx, Atarin ensimmäinen kissaeläin, oli teknisesti edityksekkäin kannettava pelikone, joka nujertui mustavalkoisen Nintendo Gameboyn edessä. Tärkeä osa Gameboyn menestystä oli Tetris, samanlaista tappajasovellusta Atari ei Lynxilleen kyennyt löytämään.

Kohutun Panther-projektin jälkeen Atari keskitti voimansa yhteen ja ainoaan pelikoneeseen, Jaguariin, joka näki päivänvalon toissavuoden syksyllä. Skeptikkojen asenne on historian havinaa vasten ymmärrettävä: "Koska se on Atari, se ei menesty, oli bittejä kuinka paljon tahansa". Atari on uhonnnut ottaneensa virheistään opiksi ja tekevänsä kaikkensa, jottei uudelle kissaeläimelle kävisi köpelösti.



Iron Soldier on Jaguarin parasta antia.

Näyttelykuntoisuus

Karu totuus on, ettei yksikään testatuista Jaguarin peleistä lunasta siihen kohdistettuja mahtipontisia 64-bittisiä odotuksia. Suurin osa julkaisuista on 16-bittikamaa komealla väripaletilla koristeltuna. Yhdeksän pelin otoksesta ainoastaan muutama tuntuu edes jollakin tavalla hyödyntävän sisuskalujen huimaa teknologiaa, mikä luo melkoiset varjot Atarin havitteleman ruusuisen tulevaisuuden ylle.

Tulevien pelien lista on näyttävä, mutta sitä se on kaikilla muillakin nykykonsoleilla PC:stä puhumattakaan. Ilmestyvät pelit ovat asia erikseen. Playstationilla on Ridge Racerinsa, 3DO:lla Road Rashinsa ja Jaguarilla toki Doominsa. Ilman pelattavien ja näyttävien pelien rynnäkköä Jaquar jää kuitenkin nopeasti muitten jalkoihin. Tappajasovellus puuttuu – jälleen kerran.

JTurunen



Alien vs Predator ei lunasta odotuksia. Pakkohankinta kuitenkin.

Atari Jaguar

Pelikonsoli
Maahantuoja: Oy ION Finland, puh. (90) 547 1344
Hinnat:

Jaguar (konsoli, ohjain, peli + piuhat)	1995 mk
Pelit	595–795 mk
Scart	250 mk
Joystick	395 mk

Hyvää

- Mukava muotoilu.
- Ohjaimessa tarpeeksi nappeja.
- Pääsee pelaamaan Doomia noin parilla tonnilla.

Huonoa

- Pelit eivät erikoisen hyviä paria poikkeusta lukuunottamatta.
- Pelien julkaisuvauhti hidas.

Jaguar kuulostaa paperilla hyvältä, jopa näyttää muodikkaalta. Pelit ovat kuitenkin pahimmillaan häkellyttävän tahmeita. Se, että Atari itse julkaisee huippupelikoneelleen Chequered Flagin tasoisen pelin on luokiteltava itsetuhoiseksi käyttäytymiseksi.

Pelit-lehden tilaajana voit voittaa
IBM ThinkPad -kannettavan!



IBM ThinkPad voittajalle

Tiesitkö, että voit voittaa 30.000 mk:n arvoisen IBM ThinkPad 360 CE -tietokoneen lisävarusteineen. Pelit-lehden tilaajana olet automaattisesti mukana Helsinki Media Erikoislehtien 2.5.1995 järjestämässä arvonnassa.

Jos et vielä ole tilaaja, ota nyt puhelin käteen ja soita samantien Asiakaspalveluumme: (90) 120 670

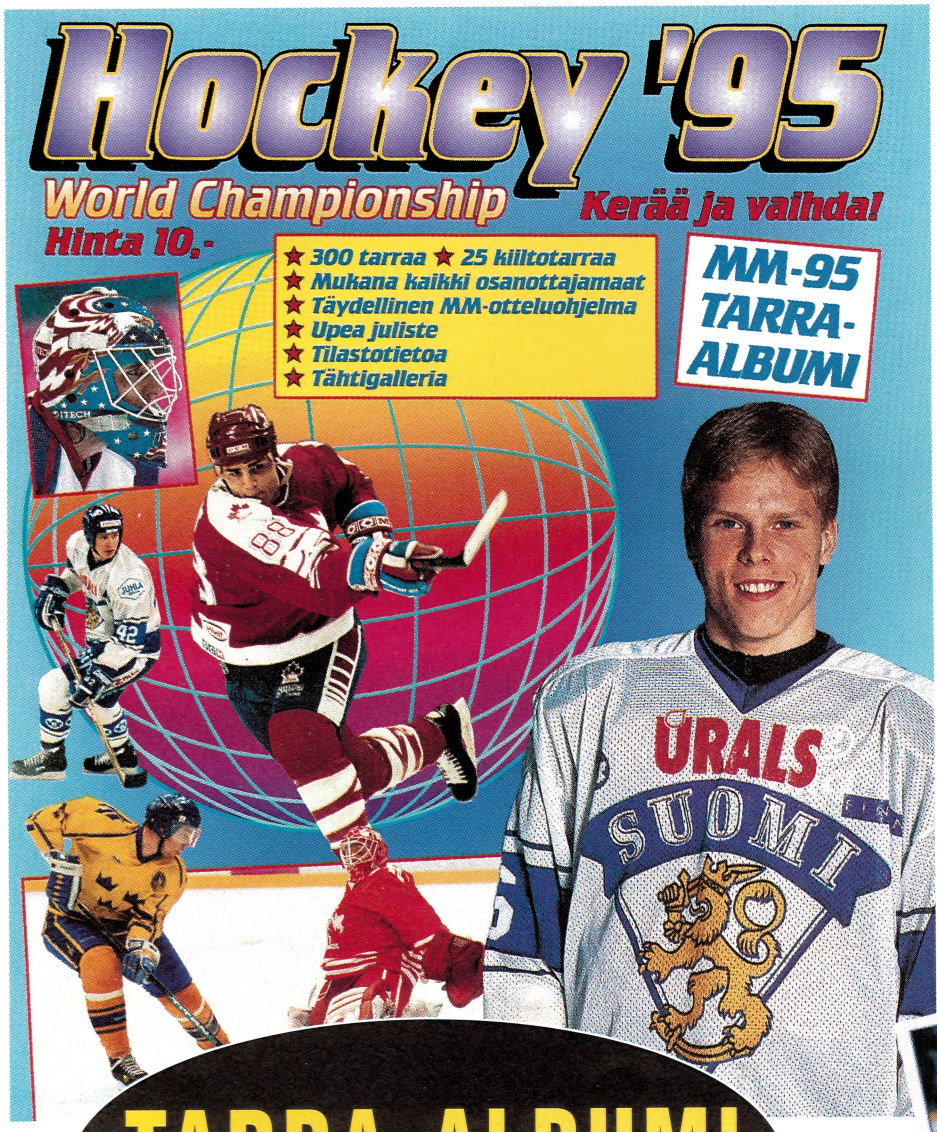
Voit voittaa uuden ajan kannettavan ja saat Pelit-lehden edullisen kestotilauksen ensimmäisen 12 kk:n jakson (10 lehteä) vain 228 markalla.

Jos et halua tilata Pelit-lehteä nyt, voit silti osallistua arvontaan lähettämällä postikortin: Helsinki Media Erikoislehdet, Asiakaspalvelu, PL 21, 01771 Vantaa.

PELIT

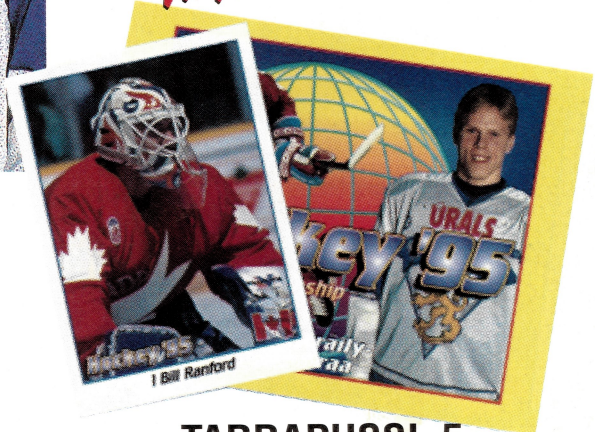
ÄLÄ JÄÄ PAITSIOON!

Hanki uusi, upea tarra-albumi ja kerää arvokokoelma Hockey -95 -tarroja



- Yhteensä 300 erilaista tarraa
- Mukana 25 komeaa erikoistarraa MM-tähdistä
- Upea juliste seinällesi
- MM-kisaohjelma
- Kisojen historian tähtihetket
- Maajoukkueiden tähdet

Hockey -95 -albumi virittää Sinut MM-tunnelmaan



TARRA-ALBUMI vain 10,-

TARRAPUSSI 5,-

LEHTIPISTE

R KIOSKI

Hae heti omasi R-kioskilta tai lähimmästä Lehtipisteestä. JA PIDÄ KIIRETTÄ ETTET JÄÄ ILMAN!









X-Com: Terror From The Deep

MicroProse

PC

Vielä ei ole maapallo turvassa: meren hyinen syli kätkee jo kauan sitten saapuneita muukalaisjoukkoja. Ja kun avaruudesta saapuu aktivointisignaali, he heräävät unestaan, ja X-COM joutuu taas tekemään jotain palkkansa eteen.

X-COM: Terror From The Deep on jatkoa UFOlle, viime vuoden yllättäjämenestyspelille. Itse asiassa kyseessä ei ole niinkään jatko-osa vaan ensimmäisestä osasta poisjäänyt osuus: merenalaiset taistelut. Demon perusteella yllätyksiä tai edes mitään uutta ei ole odotettavissa, jollei semmoiseksi laske aseiden ammuksista jäävää kuplavanaa.

Ottaen huomioon, että UFO II sijoittuu merenpohjaan (joskin maanpintatehtäviäkin näyttää olevan), on sitä hyödynnetty tosi vähän. Uiskentelun asemesta X-Com liikkuu painepuvuissa pohjaa pitkin, ja kranaattejakin he viskovat vedenvastuksesta viis veisaten. Karmivaa palettia ja erilaista maastoa lukuunottamatta muuta eroa UFOon ei demosta paljastunut.

Vasta itse peli paljastaa riittävätkö vanhat evät vaiko olisiko jotain pikku lisääkin saanut olla. Itse demo on saksankielinen, ja äänistä raikuu vain (jälleen erinomainen) musiikki.

Nnirvi

Pelit-BBS: XDEEP-01.ZIP ja XDEEP-02.ZIP, yhteensä 1,1 Mt

Slipstream 5000



Gremlin Interactive

PC CD-ROM

Gremlinin Slipstream 5000:n idea ei ainakaan ole tuoreudella pilattu: aseilla varustettujen lentoajokkien kilpa-ajoahan se. 10 rataa ympäri maailmaa toimii rellestyksen kohteena, demossa pääsi kisaamaan pitkin Grand Canyonia.

Ainakin grafiikka liikkui 486/66:ssa kiitettävästi ja vauhdin tunne oli aito. Grafiikka myös näyttää varsin mainiolta.

Slipstream 5000 tukee kahta pelaajaa joko saman ruudun ääressä, tai modeemin, nollakaapelin tai verkon kautta yhteydessä, joten miksei, teoreettiset edellytykset hyvälle pelille ovat olemassa.

Nnirvi

Pelit-BBS: Romppudemo, ei mahdu purkkiin.

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 bps, MNP/V.42bis, 8, n, 1
Maanlaajuisesti: **0600-93500** (2,20 mk/min + ppm)
TeleSampo: **S)iirry MITS** (1,95 mk/min + Telesammon perusmaksu)
Modeeminumerot: Rekisteröinti ylläolevista numeroista tai esim.
PC-SuperStoren myymillä credit-koodeilla (alkaen 2 p/min + ppm)
(90) 348 205

Brutal



Gametek

PC

Gametek pani aropuput, höpönassut sun muut tappelemaan keskenään ja synnytti pelin nimeltä Brutal. 16-bittisille konsolikoneille väsätty mätkintäspektaakkeli on nyt kääntymässä PC:lle.

Söpöhahmojen mätkiminen tuo vaihtelua. Erikoiskykyjen valikoima kasvaa sitä mukaa kun hahmon vyön väri pelin edetessä muuttuu, mikä kuulostaa teoriassa hyvältä. Ilveily toinen toistaan hölmömmille beat'em upeille sitä paitsi kuulostaa ideana harvinaisen herkulliselta.

Valitettavasti animaatio on melko töksähtelevää eikä tunnelma kohoa esimulgaisussa muutoinkaan korkealle. Lisäksi PC tarvitsisi ohjelmoitavan näppäimistöä simuloivan kuusinappisen ohjaimen, johon voisi viritellä ne klassiset beat 'em up -kontrollit, sillä insert-home-pageup-delete-end-pagedown-näppäimistöblokin harominen ei mene ainakaan minun selkäytimeeni. (Kyseisiä ohjaimia mainostetaan jo maailmalla – maahantuojat ohoi!)

JTurunen

Pelit-BBS: BRUTDEMO.ZIP, 1,3 Mt



Full Throttle

LucasArts/Virgin

PC CD-ROM

Mistähän johtuu, että useimmiten peleissä lähitulevaisuus kuvataan synkkänä teknologisena helvettinä, jossa köyhät ovat vielä köyhempiä ja rikkaat sikamaisia riistäjiä? Niin Full Throttlessakin, tosin ei aivan vailla uusia ulottuvuuksia.

Tässä tulevaisuudessa rikkaat asuvat saastaisen maanpinnan yläpuolella ja matkustavat ilma-aluksilla roskasakin päällä. Tavallinen rupukansa asuu edelleen maankamaralla, jota riivaavat madmaxmäiset prätkäjengit.

Amerikkalaisilla rautahevosilla ja kromihirviöillä laukkaavan Polecats-prätkäjengin johtaja Ben herää kapakan roskiksesta keskellä huitun Nevadaa. Pahimman krapulan kirkastuttua selviää, että muut polecatsit ovat kadonneet ja Ben on lavastettu murhaajaksi. Taustalla ovat öykkäröivän rikkaat kravattikaulaiset jupit. Rikkana rokassa on kilpaileva halveksittavilla japanilaisilla riisinkeittimillä ajeleva prätkäjengi.

Kovin tummasävyinen on viime aikoina Tähtien sotaan keskittyneen LucasArtsin seuraava suuri seikkailupeli. Pelkkää synkistelyä ei kuitenkaan ole tiedossa, sillä LucasArtsin melkein tavaramerkiksi muuttunutta kreisihuumoria on myös mukana, tällä kertaa vain mustaksi väritettynä.

Käyttöliittymää on taas hieman muutettu. Tällä kertaa hiiren näpäys avaa ruudulle tatuoinnin, josta valitaan perinteiset ota-, puhu-, tee- ja katso-toiminnot. Toisella hiiren napilla avautuu inventaario. Liittymä vaikuttaa nopealta ja helpolta.

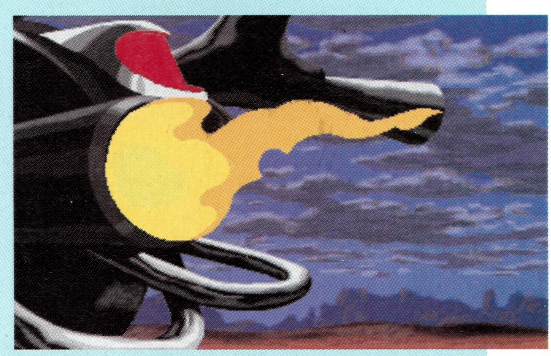
Full Throttle on LucasArtsin ensimmäinen pelkästään rompulla julkaistava seikkailupeli. Se myös näkyy, sillä animaatiota on enemmän, suuremmin ja kauniimmin. Maalattuihin taustoihin ja piirroshahmoihin sekoitetaan 3D-Studiolla mallinnettuja prätkiä ja muita härveleitä niin, että kokonaisuus näyttää kuitenkin sujuvalta. Komeita, lähes piirroselokuvien tasoisia välianimaatioita tuntuu olevan joka välissä.

Äänet säväyttivät jo demon alussa. Heti introssa maantie kiitää nimettömäksi jääneen, mutta suoraan CD:ltä soivan hardrockrynkytyksen säestyksellä. Moottoreiden äänet eivät onneksi ole aivan mitä tahansa surinaa, vaan ilmeisesti Lucasin ääniteknikot ovat kierrelleet nauhurin kanssa Harley-jengejä: koneet kehräävät, jylisevät ja köhivät hyvinkin aidon kuuloisesti. Luonnollisesti Full Throttle on full talkie, eli kaikki dialogi ulostetaan puheena.

Pakko myöntää että Full Throttlen pelattava demo säväytti veden kielelle. Grafiikkaa, animaatiota ja äänimaailmaa on kehitetty aimo harppauksin ja juonikin on poikkeuksellisen mielenkiintoinen. Näyttäisi että LucasArts vetää jälleen kerran kaulaa viime aikojen harvaan ja köyhään seikkailupelitarjontaan.

Kaj Laaksonen

PELIT-BBS: Demo on ilmestynyt vain rompulla ja vie yli 150 megatavua tilaa. Ei kannata odotella purkkiin.



The Official Coca-Cola® Charts



Seuraava Pelit-lehti ilmestyykin vasta kesäkuussa, joten nyt on aikaa keksiä hyviä tarinoita. Kesän kunniaksi meillä on upeat palkinnot.

Kertokaa meille postikortilla, **mitä pelaatte kesällä?** Onko vuorossa jalkapalloa vai vieläkö vaelletaan Doomin pimeillä käytävillä? Vai viehättääkö huvipuiston rakentaminen erityisesti kesäaikana? Vai pölyttyykö tietokone itsekseen?

Pyydämme teitä edelleen kertomaan, **kuinka kauan ja miksi olette jotakin peliä pelannut?** Onko ennätys vuosi ja joka päivä vai hiukan vähemmän? Muistakaa kertoa myös pelin nimi!

Ja edelleen äänestäkää kaikkien aikojen parasta peliä, samalla kortilla. Ikuisuustaulu valmistuu kesään mennessä.

Kaikki kortit, joissa on osoite ja nimi ja jotka saapuvat toimitukseen **12.5. mennessä** osallistuvat arvontaan, palkintoina tällä kertaa **viisi upeaa Coca-Cola-farkkupaitaa** ja **viisi Cola-Cola-T-paitaa**.

Kortit osoitteella
Pelit
Coca-Cola Charts
PL 64
00381 Helsinki.

Coca-Cola®

Hiihtolomalla pelasin

Warlords II
Ei voi jättää kesken eikä voi olla aloittamatta uudestaan.
Heikki, Parikkala

UFO Enemy Unknown
Kolme Teetä: Tutki, Tuota ja Tuhoa.
Jari, Pori

RAC Rally
Right four, left one. Noooo....
Saveli, Parola

Warcraft
Aikaa menee fast, faster, fastest.
Jarkko, Kouvola

King's Quest VII
Koska tästä karkista ei tule reikiä hampaisiin.
Reko, Tampere

Day of the Tentacle
Koska kasvioppini on huono.
Kimmo, Vantaa

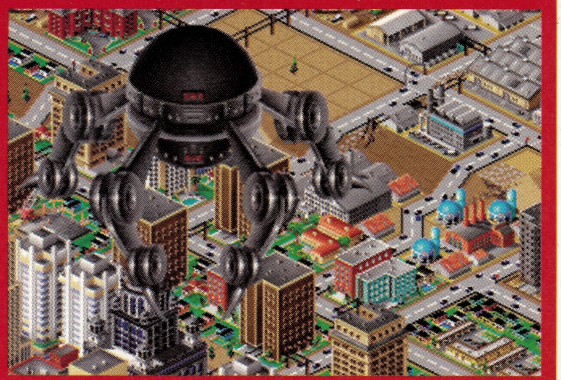
Alone in the Dark
Toivottavasti!
Antti, Pori

Nahlakh
Siinä on taikaa!
Matti, Perttula

Liberation
One life one game.
Timo, Nunnanlahti









Kuinka kauan olen pelannut?

SuperStar Ice hockey
Olen pelannut kaksi päivää: koetan saada selville, kuinka pitkään voin pelata menettämättä terveyttäni.
Jussi, Kankaanpää

Settlers
Olen pelannut jo puoli vuotta, sillä en jaksa tehdä läksyjäkään.
Paul, Espoo

SimCity 2000
Olen pelannut 6 kuukautta, koska siinä saa toteuttaa omat suuruudenhulluusunelmat.
Janne, Vantaa

Formula One Grand Prix
Olen pelannut kolme vuotta.
Twin Peaks, Hartola

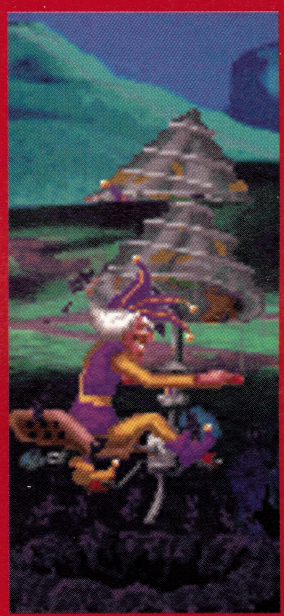
Coca-Cola® Coca-Cola® Coca-Cola® Coca-Cola® Coca-Cola® Coca-Cola®

VOITA Coca-Cola FARKKU- TAI T-PAITA

Internet TOP 20

Muistellaan vielä viime vuotta. Olkaa hyvä, koko vuoden 1994 pelien Top 20. Pelin nimi ja julkaisija/levittäjä.

1	**Doom**	id Software
2	**Civilization**	MicroProse
3	**UFO: Enemy Unknown**	Mythos/MicroProse
4	**Master of Orion**	SimTex/MicroProse
5	**SimCity 2000**	Maxis/Mindscape
6	**TIE Fighter**	LucasArts/Virgin
7	**Galactic Civilizations**	Stardock/AIM
8	**Doom 2: Hell on Earth**	id/GT/Virgin
9	**VGA Planets**	Tim Wisseman
10	**X-Wing** (+Imperial Purs.,B-Wing)	LucasArts/US Gold
11	**Epic Pinball** (+Silverball retail v.)	Epic
12	**Dune 2: Building of a Dynasty**	Westwood/Virgin
13	**Raptor: Call of the Shadows**	Cygnus/Apogee
14	**Nethack 3.1**	DevTeam
15	**One Must Fall: 2097**	Epic
16	**Colonization**	MicroProse
17	**Warlords 2**	SSG
18	**Master of Magic**	SimTex/MicroProse
19	**Syndicate** (+add-on)	Bullfrog/Electronic Arts
20	**The Settlers** (+Serf City)	Blue Byte/SSI



KAIKKIEN AIKOJEN PARAS PELI

Lista on lähes sama kuin viimeksi.

1. **Doom II**
2. **Civilization**
3. **NHL 95**
4. **UFO**
5. **SimCity 2000**
6. **Wing Commander 3**
7. **Theme Park**
8. **Cannon Fodder**
9. **Monkey Island 2**
10. **Settlers**

Ja kesällä tehdään lopullinen lista, mitkä olivat suosituimmat pelit kevään aikana. Otamme huomioon kaikki tähän mennessä kortin lähettäneet, mutta lisää kortteja voi lähettää 12.5. asti.





Coca-Cola -voittajat

Maaliskuun loppuun mennessä saapui toimitukseen noin 220 korttia, joista arvoimme 10 onnellista. Heistä viisi ensimmäistä saa palkinnoksi Cokis-kellon ja viisi seuraavaa Cokis-T-paidan. Vielä kerran onnittelut, palkinnot tulevat postitse piakkoin.

Timo Päivinen, Nunnanlahti
Tuomas Kauramäki, Kannonkoski
Jari Vulli, Pori
Jarkko Kovanen, Kouvola
Harri Merikari, Helsinki
Sami Soininen, Lahti
Arto Sapparainen, Runni
Mikko Hirvonen, Karkkila
Harri Perälä, Joutsa
Juhana Kahakorpi, Espoo

Onnea voittaneille ja kiitokset kaikille kortin lähettäneille.

Coca-Cola Coca-Cola Coca-Cola Coca-Cola Coca-Cola Coca-Cola

Dark Forces

LucasArts/Virgin
PC CD-ROM (Mac tulossa)
Versio: 1.0
Minimi: 368/DX, suositus 486/33, 8 Mt RAM, CD-ROM
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), PAS, Roland MT32/LAPC, Ensoniq, GUS, GM
Ohjaus: H, J, N
Kiintolevy: vähintään 3,5 Mt
Testattu: 486/66 8 Mt, SB16 + GenMidi, CD-ROM 300 kt/s

Clone Wars

●● Kloonien taistelu alkaa. Kapinaliiton hyökkäyskohteena on idPeriumin lippulaiva Doom, pystyykö LucasArts siihen missä id itsekin on epäonnistunut? Dark Forces on vihdoinkin tullut.

Dark Forcesin hopeanhohtavalta rompulta paljastuu jotain, joka saa uskomaan CD-ROM-pelien tulevaisuuteen, jotain uutta ja todella upeasti toteutettuna, jotain, joka tekee vaikutuksen! Nimittäin Full Throttle, ja sekin vasta demona.

Full Throttlen lisäksi rompulla on puolet pienempi Dark Forces, joka sekään ei ole yhtään hassumpi nykyään jostain syystä niin suosituksi kolmiulotteiseksi ammuskelupeliksi. Kylmä ja kyyninen palkkasoturi Kyle Katarn selvittää neljäntoista tehtävän verran enemmän tai vähemmän ongelmaa nimeltä Dark Trooperit. Vaikka paikasta toiseen poukitaankin, selvä juoni kyllä erottuu.

Dark Trooperit ovat tietysti Imperiumin salaisia aseita, lähinnä terminaattoreita muistuttavia iskujoukkoja. Star Wars alkaakin pikku hiljaa olla kuin Korkeajännitys: tuossa legendaarisessa lukemistossa saksalaisilla oli suihkukoneita, atomipommi, ohjuksia, tukikohta kuussa ja aikakone, mutta silti englantilaiset (joilla ei ollut salaisen aseen puolikastakaan koskaan) aina voittivat.

Päätellen sekä siitä, että Katarnin ensimmäinen tehtävä on varastaa Death Starin piirustukset ja siitä, että Crix Nadine on vielä Imperiumin palveluksessa, Dark Forces sijoittuu Star Wars -jatkumossa The New Hopen aikaan. Tehtävät ovat Doomia monipuolisempia, niillä kun on jopa useampia tavoitteita: esineiden tai henkilöiden löytämistä, räjähdyspanosten sijoittelua ja muuta semmoista.



Ah kauniita aseita!

Aseita Dark Forces tarjoaa kymmenen erilaista (jos nyrkit lasketaan), ja osasta löytyy vielä sekundäärinenkin tulitus. Eli kun pikakivääri normaalisti ampuu panoksen kerrallaan, kakkos-

moodilla se ampuukin kolmen kuvion. Suurin osa aseista on tuttua, turvallista eritehoista peruspyssykkää tyyliin blasterpistoolit, laserkiväärit ja semmoiset. Poikkeavin peruspyssy on Dark Troopereiden rynnäkkökivääri, joka ampuu energialatauksen lisäksi ohjuksia. (Lasermiekkaa ei Dark Forces tarjoa: Kyle Katarnhan ei ole jedi.)

Dark Forcesista löytyy kolme jokaisen deathmatchailijan toiveasetta. Kaaressa vaikka seinien yli ampuva kranaatinheitinkivääri on näppärä, mutta lisäksi Dark Forces tarjoaa sekä miinat (aika- ja läheisyyssytyttimellä) ja ennen kaikkea käsikranaatit! Jälkimmäiset räjähtävät joko osuessaan tai kolmen sekunnin viiveellä, ja niitä on pirun hauska nakella ympäriinsä.

Pyssynpiippua pitkin sihdataan luonnollisesti Stormtroopereita sekä Imperiumin upseereita ja kommandoja. Elottomia uhkia ovat luotaimet, tykkitornit, kuulusteludroidit ja lentävät pikku pallot, jollaista vastaan Luke harjoitteli Star Warsissa. Lopputehtävissä vaanii kaksi mallia Dark Troopereita. Ja lisäksi sellaisia kaikille tuttuja muukalaisia kuin graneja, trandshaaneja ja gamorrealaisia.

On pimeyttä (ja niitä varten infrapunalasit ja valonheitin), myrkkykaasua (ja kaasunaamari), jäätä, vettä ja viemärijätteitä. Vahinkoa Katarn ottaa mielenkiintoisesti: hänellä on suojakenttä, joka pysäyttää suurimman osan aseiden vahinkoa, mutta tippuminen liian korkealta tai fyysinen turpaansaaminen verottavat suoraan terveyttä.

Uutta tekniikkaa

Dark Forcesin tekeminen aloitettiin jo ennen Doomia, joten koko pelin pitäisi olla puhtaasti Lucasin käsialaa. Hyvin koodi väänty, sillä teknisesti Dark Forces on vaikuttava. Melkoisesta doomahtavuudesta huolimatta Tummien Voimien pelimoottori on selvästi kehittyneempi: kentät ovat osittain aidosti kolmiulotteisia, eli pelissä pääsee tasojen alle ja osa kentistä tarjoaa korkeuskammokohtauksia laukovia kuiluja. Kyle Katarn osaa vilkuilla ylös ja alas, plus kyykistyä ja hyppiä, mutta uusien toimintojen kontrollointi sujuu vähän kankeasti. Kaikesta tästä huolimatta Dark Forces näyttäisi näin silmämääräisesti arvioituna olevan lisäksi Doomia nopeampi.

Viholliset on ihan näppärästi animoitu, ja Doomin väkivaltaan kyllästyneitä ilahduttavasti veri ei Dark Forcesissa lennä edes silloin kun Imperiumin edustaja astuu miinaan. Peliä on vielä terästetty sellaisilla pikanteilla ykstyiskohdilla kuin seinistä kimpoavilla ammuksilla ja erilaisilla liikkuvilla kulisseilla.

Äänissäkään ei juuri ole valittamista. Tutut Star Wars -teemat säestävät pelaamista, ja hyviä digitoituja efektejä on runsaasti. Välianimaatiot ovat oudon lyhyitä ja välillä mitäänsanomattomia.

Ohjailun pahin puoli on turha herkkyys. Henki jos toinenkin meni siihen, että kykin kapealla kielekkeellä ja tönäisin hiirtä. "Whee!" huusi Katarn, ja syöksyi kuin meteori tyhjyyteen. Saahan Caps Lockista hidastuksen, mutta kuka sitä muistaa? Hyppiminenkin vaati välillä konserttipianistin taitoja.

The Dark Side

Teknisesti siis Dark Forces ansaitsee suitsutusta, mutta suunnittelupuolella pojat ovat sortuneet outoihin ratkaisuihin.

Dark Forcesissa ei darthmatchailla, vaan se on tiukasti yhden hengen peli. LucasArts puolusteli päätöstään sillä, että

Ei ihan putkeen

Pimeyden voimat ovat saaneet haltuunsa LucasArtsin pelisuunnittelijat, kun ovat jättäneet tallennusmahdollisuuden pelistä pois. Sinänsä hyvin monimutkaisissa ja laajoissa tasoissa sokkeloineen ja puzzleineen ei ole mitään vikaa, mutta kun on pari tuntia tahkonnut jotakin tasoa ja viimeinen elämä kulahtaa pikku lipsahduksen vuoksi sattuneeseen syöksyyn pohjattoman kuilun pohjalle tekee tosiaan mieli pistää CD leivänpaahtimeen. Tallennusmahdollisuuden kanssa sinänsä hölmön hyppelemisen lisääminenkään ei olisi hatuttanut niin rankasti.

Ihmeellistä on myös se, miten LucasArts on saanut upouuteen CD-peliin vähemmän ja huonompia välinäytöksiä kuin tähän mennessä korpuilla ilmestyneisiin. Koska kyseessä on kuitenkin pohjimmiltaan vain Doom Star Wars -friikeille, mielenkiintoisilla välinäytöksillä ja vahvemmalla juonituella olisi ollut kovasti tarvetta kapinasaastan urasta haikailevien sydäntä lämmittämään. Ja neljätoista tasoa on kyllä liian vähän!

Tekniseltä puoleltaan Dark Forces on kuitenkin vahvoilla. Vauhti peittoaa helvetillisen esikuvansa mennen tullen, ja sellaiset pikku lisäjipot kuin ylös- tai alaskatsomisen tarve eri korkeuksissa väijyviin imperiaaleihin osuakseen ovat hyvinkin tervetulleita. Jotenkin olisi tosin odottanut, että vihollisille kehitettäisiin hieman tuota keinojärkeä päähän. Riivatuille zombieille saattaa silmitön pökkelönä palloilu sopiakin, mutta ei oikein koulutetuille iskujoukkolaisille. Kummallisia ovat myös pienenpienet mokat taustatiedoissa, kun kerran termoräjähdin onkin jokapojan protonikranu eikä pieni lämpöydinlataus, ja keisarillisen laivaston merisotilaat ovat saaneet ylennyksen kommandoiksi.

Pieniä teknisiä virityksiä lukuunottamatta Dark Forcesin olisi saanut kasaan Doomin Star Wars -patcheistakin mennen tullen, että ei mene LucasArtsilla nyt ihan putkeen. Ilman edellämainittuja selviä mokia pisteytys olisi ollut ilman muuta yli ysikympin, mutta nyt kolahtaa...

Joona Vainio

80



Jabban aluksella joutuu mätkimään krellin paljain käsin.



Konkussiokivääri puhuu.



Stormtrooper saa kranaatista.



Tummien Voimien oli tarkoitus olla erinomainen ja vaihteleva yhden hengen peli, ja siihen uhrattiin multiplayn vaatima aika ja tila. Minun mielestäni lopputulos muistuttaa edelleen Doomia aivan liikaa. Monen pelaajan optioiden puuttuminen on sikäli ikävää, että Dark Forces olisi todennäköisesti Doomiakin huimempi kokemus verkko- tai modeemipelinä.

Jos lopputulos olisi ollut se luvattu toimintarooliseikkailupeli, mutta kun uuden System Shockin asemasta onkin tehty Doom III.

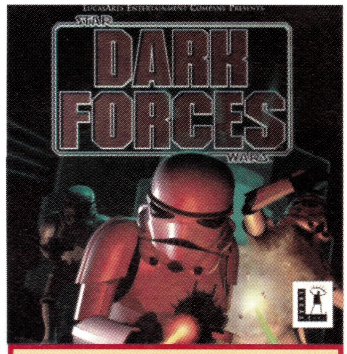
Sen sijaan, että Dark Forcesissa olisi kymmenittäin tiiviitä, tiuhoja ja toimintarikkaita sopivan kokoisia tasoja, siinä on vain neljätoista tasoa, joiden suuruus- ja sokkeloindeksi senkun kasvaa tehtävä tehtävältä. Jättisokkeloita on terästetty normaalilla avainten, vipujen ja semmoisten metsästyksellä, ja osittain todella hermoja rassaavilla pikku ongelmilla. Reipas action muuttuu vähän väliä pitkäveteiseksi edestakaisin ramppaamiseksi.

Eikä siinä kaikki. Mitäs, kun on pari tuntia harhaillut ja yhtäkkiä huomaa, että VGA Planetsin vuorot pitäisi upata niin kuin HETI, tai muuten vain koneelle tulee pikaista muuta käyttöä. Tallennetaan peli?

No ei. Suuressa viisaudessaan Dark Forcesin tekijäryhmä ei salli tällaista nössöilyä, eli peliä ei voi tallentaa kesken tehtävän. Selitystä tälle ei Lucas esitä ja turhaa se olisikin: ei siinä ole mitään selitettävää. Syyhän lienee Dark Forcesin (p)eliniän keinotekoinen kasvattaminen. Idioottimainen tempaus joka tapauksessa.

Dark Forces on hyvä peli, muttei lähellekään niin hyvä kuin odotin. Lopputulos on liian doomahtava, paitsi että Doomin tiukka, käsinkosketeltava kauhunsekainen tunnelma ja varsinkin ykkösen sopivankokoiset tasot on korvattu keinotekoisen tuntuisella ”ongelmanratkaisulla” ja ylikokoisilla tasoilla.

Nnirvi



Hyvää

- Näyttää upealta.
- Kuulostaa upealta.
- Juoni ja kivoja jippoja.

Huonoa

- Ei monen pelaajan mahdollisuutta.
- Puuttuvat tallennusoptiot.
- Kentät isoja sokkeloita, tasoja vähän.
- Turhan Doom.

Kieltämättä ykkösluokan Doom-klooni, mutta LucasArtsilta odotettiin vähän jotain muutakin.

Toimintapeli

82

DEMO
PELITpurkki
90-506 675 757

Alennustilassa

Descent

Parallax/Interplay

PC

Versio: 1.0
Minimi: 386/33, 4 Mt (RAM), suositus 486/33, 8 Mt, VGA, DOS 5.0 tai uud.
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), PAS16, GUS, General MIDI, SCC-1
Ohjaus: H, N, J, Thrustmaster (WCS, FCS, FLCS), Gravis Game Pad, Phoenix, Logitech Cyberman, CH Flightstick Pro, Wingman Extreme. Tukee CyberMax- ja VFX-virtuaalilaseja.
Kiintolevy: 15 Mt
Muuta: Shareware-versio 1.2 vastaa bugikorjauksiltaan rekisteröityä/kaupallista versiota 1.0.

Testattu: 486/50, 8 Mt, SB

Robotiikan lakien ensimmäinen lisäartikla: kaikki robotit kääntyvät lopulta luojaansa vastaan. Tämän sai tuta myös maan ulkopuolista kaivostoimintaa harjoittava PTMC-korporaatio, jokin sai heidän uudet turvallisuusrobottinsa riehumaan.

Jonkun täytyy lähteä siivoamaan sotku ja pelastamaan eloonjääneet ihmiset, eli edessä on yksin maailmaa vastaan -skenaario törkeän huonosti varustellun X-Wing-wannabeen ohjaimissa.

360 asteen yhteys

Descent on muutakin kuin vain taas uusi Doom-variaatio. Grafiikkarutiini on kokonaan eri tasoa kuin Doomissa, sillä avaruushävittäjäänsä voi kieputtaa kaikkien kolmen akselin ympäri miten haluaa.

On selvää, ettei kaksiulotteinen liikuteltava karttaruutu enää riitä. Siksi Descentissä kartan virkaa toimittaa pyöriteltävä, kolmiulotteinen rautalankahäkkyrä, josta näkee hetkessä ovien ja panttivankien sijainnit. Holokartta on erinomainen oivallus.

Rekisteröidyssä Descentissä ei ole liiemmin näkyviä eroja shareware-versioon. Kenttien määrä on hypännyt seitsemästä 30:een ja muutama ase on tullut lisää. Eroja löytyy myös äänipuolelta ja verkkopelistä, mutta mitään mullistavaa uutta ei peliin ole lisätty.

Kaupallisen ja rekisteröidyn version ainoa ero on pahvilaatikko. Myynnissä on myös CD-versio, mutta se on sama kuin korppuversio, ja vasta kesäksi on lupailtu ”todellista” CD-versiota.

Kenttien selvittäminen sujuu poikkeuksetta seuraavasti: tutkitaan sokkelo ja noudetaan panttivangit talteen, sitten etsitään uloskäynti ja reaktori. Reaktori ammutaan hajalle, jonka jälkeen on tuollainen reilu puoliminuuttinen aikaa lentää uloskäyntitunneliin. Seuraa tyylikäs pako-osio, jonka jälkeen koko laitos kosahtaa. Ja niin on robottien omavaltainen lisääntyminen estetty.

Lentely kaivostunneleissa on tunnelmallista, vaikka osa seinäkuvioista näyttää todella räikeiltä. Toisin kuin Doomissa, valonlähteet voivat myös liikkua: kun ampuu valosoihdun käytävän päähän tai huoneen seinään, soihdun ympäristö valaistuu sen liitäessä kohteeseensa. Vaikuttavan näköistä.

Pelitilanteen saa tallennettua yksinpelissä koska tahansa, ja pelitilanteen latausruudussa jopa näkee pienoiskuvan ohjaamosta tallennushetkellä. Kiva idea, eipähän tarvitse muistella mikä tilanne ”erkin oma” taas olikaan.

Sairaus...

Luolastot ovat täynnä monenkarvaista vihollisrobottia. Pintakuvioidut, varjostetut vektorialukset ovat ihan hyvän näköisiä, mutta eivät ne kyllä aidoilta näytä, liikaa teräviä kulmia.

Turvallisuusrobottien tekoäly on pirullisen hyvä. Jos edessä näkyy suuri, tyhjä halli, voi olla varma, että sisäänkäynnin vieressä on piilossa vihulaisia. Eivätkä viholliset yleensä edes tule esiin piilostaan ellei ole pakko. Ne väistelevät panoksia, kiertävät pelaajan taakse, piilottelevat kulmien takana tai juoksevat kattoja ja lattioita pitkin pikavauhdilla. Yliagressiivisella pelityylillä ei pitkälle pötkitä, vaan varovaisuus on valttia.

...ja lääke

Taistelukoneen aseistuksena on aluksi vain ohjuksia ja heikko laser, mutta luolastoihin on ripoteltu lisäaseita.



Ei saa jäädä tuleen makaamaan. Descentissä on paras ajatella kolmiulotteisesti ja liikkua paljon.

Rautalankamallinen kartta auttaa navigoinnissa.

Aseet on jaettu kahteen eri kategoriaan. Ykkösase on varsinainen työkalu. Sen käyttö joko kuluttaa ammuksia tai syö aluksen energiavaroja. Energiaa saa lisää erityisistä latauspisteistä tai keräämällä keltaisia pallukoita. Jos virta pääsee loppumaan, sitä tarvitsevat aseet eivät enää toimi. Energiakriisit ovat kuitenkin harvinaisia.

Laseria on tarjolla neljän tehoisena. Se on perusase, jolla tulee hyvin toimeen alkupään kentissä rupuvihollisia vastaan. Alusrykelmiä vastaan hyvä ase on spreadfire, joka ampuu kolmen räjähtävän energiapallon rykelmiä.

Vulcan-tykki laukoo sarjoina räjähtäviä ammuksia, eikä liikkuvia vihollisia ammuttaessa tarvitse ottaa lainkaan ennakkoa, koska panosryöpyt lentävät todella nopeasti.

Tehoasepuolelta löytyvät plasma- ja fuusiotykit. Plasmapallerot ovat ihan kivoja, mutta fuusiokanuuna on pelin pahin ase. Sen ammukset ovat sitä tehokkaampia mitä kauemmin tulitusnappia pitää pohjassa ennen paukun lasauttamista liikkeelle – tiettyyn rajaan saakka, oma alus voi vaurioitua, jos tunneleissa lentää koko ajan tulitusnappula pohjassa. Fuusiokanuunan lataus voi tappaa useita vihollisia yhdellä iskulla.

Kakkosaseeksi voi kerätä normaaliohjuksien lisäksi hakeutuvia ohjuksia, megaohjuksia ja plasmaa ympäristöön syytäviä älypommeja. Kakkosaseet tarjoavat tehokkaamman jysäyksen tiukkoihin paikkoihin, mutta niillä on helppo tappaa itsensä, jos liipasinsormi syyhyää liian ahtaissa paikoissa. Etenkin miinoista on enemmän haittaa kuin hyötyä.

Muuta kivaa

Aseiden lisäksi bonuslistalta löytyy suojantehostinta, avaimia, lisäelämiä, hetkellinen haavoittumattomuus sekä verholaite, joka muuttaa aluksen näkymättömäksi joksikin aikaa. Osa bonuksista on piilotettu salaovien taakse. Salaovien etsiminen on helpompaa kuin Doomissa, sillä kun oveen ampuu, se aukeaa.

Kun aluksesta aika jättää, kaikki kerätyt bonukset leviävät kuolinpaikan lähiympäristöön. Uudella aluksella kannattaakin hetimiten käydä keräämässä lisänamit talteen, tai muuten kuolo kolkuttaa ovella tiuhaan tahtiin.

Koska pelkkä robottien mäiskiminen alkaa maistua puulta varsin nopeasti, Descentiä voi pelata myös modeemin tai nollakaapelin avulla kaksistaan kaverin kanssa. Modeemipeliyhteys vaatii vähintään 9600 bps:n motukan.

Jos kaksi pelaajaa ei riitä, ja PC on liitetty IPX-protokollaa käyttävään verkkoon, voi peliin liittyä vielä huomattavasti isompi joukko orgaanista materiaa.

Jos verkkoyhteys löytyy, mutta pelikavereista ei voi sanoa samaa, voi pelata kaksinpeliä IRCin (Internet Relay Chat) #Descent-kanavalla oleilevan Descender-botin kautta erityisen apuohjelman avulla. Kanavalta useimmiten löytää jokusen pelihimoisen.

Pentittäkin selviää

Descent ei vaadi liikoja laitteistolta. 486/66:ssa, jossa oli VLB-näytönohjain, peli oli riittävän pehmeä, ja jopa ISA-väyläisellä 486/50:lläni peliä pelasi ongelmitta.

Descent on oiva peli, mutta valitettavasti yksinpelinä siihen kyllästyy nopeasti. On selvästi hauskempaa lasauttaa haulikolla hirviö seinälle kuin tussautella persoonattomia robottialuksia ajasta iäisyyteen. Tätä kirjoittaessa Descent kuitenkin komeili Internetin PC-pelien Top 100 -listan kärkipaikalla, mikä antaa varsin hyvän kuvan pelin tasosta.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Kolmiulotteinen fiilis on aivan omaa luokkaansa.
- Verkkopeli jopa kahdeksalle pelaajalle.
- Älykkäät viholliset.
- Pelitilanteen voi tallentaa yksinpelissä koska tahansa.

Huonoa

- Ajoittain sekava grafiikka.
- Peli on liian yllätyksetön ja itseään toistava.

Alkuihastuksen kaikottua käteen jää melko tylsä peli. Toisaalta jo pelkkä aidon kolmiulotteinen tunnelma tekee Descentistä virkistävän erilaisen.

3D-räiskintä

89

DEMO
PELITpurkki
90-506 675 757

Great Naval Battles 3

SSI/Mindscape
PC CD-ROM
Versio: ei tiedossa
Näyttö: VESA-yhteensopiva 512 kilon muistilla varustettu SVGA
Ääni: Aria, Wave Blaster, Soundman Wave, Sound Blaster -yhteensopivat. Pakkauksen mukaan AWE ei toimi, mutta minulla kyllä toimi mainiosti.
Minimi: 386/33 (486/33 suositus), 4 Mt, MS-DOS 5.0, CD-ROM, hiiri
Kiintolevy: 14 Mt (suositellaan kompressoimatonta levyä)
Testattu: PC 486/66, SB AWE 32, CD-ROM 300 kt/s

Pukkihyppelyä ja kalkkunajahtia

●● Raskaiden sotastrategiapelien sarjassa Great Naval Battles on lähes Harpooniin verrattava käsite. GNB kakkosessa ilahdutti kaikenylittävä kampanjamoodi kauniin ja kätevän käyttöliittymän päälle rakennettuna. Great Naval Battles kolmonen (vaikkei paljon eroakaan kakkosesta) jatkaa samalla linjalla.





Massiivinen jenkkien taistelulaivojen osasto ottaa kipeää onnettomilta japsipurtiloilta.

GNB3 sijoittuu vuosiin 1940–1944. Mukana on joukko taisteluita Tyynenmeren sodan ratkaisuvaiheista, poislukien Guadalcanal, joka käytiin läpi kakkososassa. Kaksi kampanjaskenaariota keskittyvät MacArthurin vuoden 1943 pukkihyppystrategian ympärille. Strategiana oli ohittaa voimakkaasti puolustetut japanilaiset tukikohdat ja hyökätä suhteellisen heikkojen alueiden kimppuun. Kun uusi alue oli vallattu, pystyttiin hyökkäämään ohitettujen alueiden huoltoyhteyksien kimppuun. Eli niin kuin Keeler sanoi, hyökättiin japanilaisten kimppuun siellä missä he eivät olleet.

Mukana on muutamia hypoteettisia skenaarioita, mutta muuten peli seuraa historiaa varsin tarkasti. Esimerkiksi varma tapa saada herne syvälle nenään on pelata vuoden 1942 amerikkalaisen torpedolaivan kapteenia, torpedot ovat näet historiallisen tarkasti 90-prosenttisesti suutareita. Uutena piirteenä kakkoseen verrattuna voivat vaihtoehtoisesta historiasta kiinnostuneet editoida skenaarion parametrejä parametrieditorilla, esimerkiksi korjata torpedojen toimivuutta ja tykistön tehokkuutta.

Ensin etsitään, sitten vasta ammutaan

Päätehtävä meritaistelussa on muuttaa vihollisen pinta-alukset sukellusveneiksi. Skenaarion alkuvaiheissa päätehtävänä on usein vihollisen etsintä. Pitemmissä kampanjoissa tiedetään yleensä vihollisen tulosuunta ja tällöin tehtävänä on yrittää havaita sen saapuminen ja estää esimerkiksi saattueen pääsy perille tukikohtaan.

Ylivoimaisesti tärkeimmät etsintävälineet ovat lentokoneet, mutta myös toiset laivat ja sukellusveneet pystyvät tekemään havaintoja vihollisen laivasto-osastoista. Etsintätehtävien asetus tukikohdista on näppärää, sen sijaan laivojen tiedustelukoneita käytettäessä joutuu jokaisen sotalaivan koneet potkaisemaan erikseen liikkeelle. Kokonaisuudessaan etsintä on varsin mallikkaasti toteutettu, esimerkiksi etsintäsuunnat ja sektorien leveys ovat kätevästi itse asetettavissa ja illan tullen lentokoneet osaavat itse kääntyä takaisin kotia päin. Vihollisen löydyttyä tiedustelukone jää pörräämään vihollisosaston ympärille kunnes upottajat ehtivät paikalle.

Parhaana puolena kampanja kestää viikkoja, jonka aikana vihollisen tukikohtia voi vallata ja hyödyntää omiin tarkoituksiin. Tukikohtien valtaus ja maataistelut antavat GNB kolmoselle messevän strategisen potkun, jota ei muissa peleissä näe – kaikki toiminta voi perustua pelaajan omiin suunnitelmiin ja kampanjan voi voittaa usealla eri perusstrategialla. Vielä kun pystyisi itse määräämään mitä laivoja rakennetaan...

Onnistuu myös simulaationa

Toinen ehdoton avu Great Naval Battles kolmosessa on se, että vaikka taisteluja voi johtaa harpoonmaisesti täysin karttojen avulla, toimii peli myös simulaationa. Lentokoneita ei sentään pääse lentämään, mutta yksittäisen hävittäjän ruoriin tai tykkitorniin on helppo hypätä. Tosin tusinan hävittäjän koordinointi yhtäaikaiseen torpedohyökkäykseen vaatii ripeitä liikkeitä ja tukevaa otetta hiireen.

Myös efektipuoli ja pelattavuus ovat kohdallaan, silmää hivelevän kauniit taistelut ovat pellin mäiskinnällä ja räjähdyksillä silattua torpedoputken ja tykinsuun hikistä veivausta.

Yksiköiden hallinnassa on tehty hienoja ratkaisuja. Laivoja voi yhdistää laivasto-osastoiksi, joille voi antaa erilaisia tehtäviä, esimerkiksi rannikon moukarointi mereltä käsin tai lentotukialustoiminta tietyllä alueella. Muita tehtäviä ovat esimerkiksi merijalkaväen tai tarvikkeiden kuljettaminen omaan tukikohtaan, tai meripartiointi.

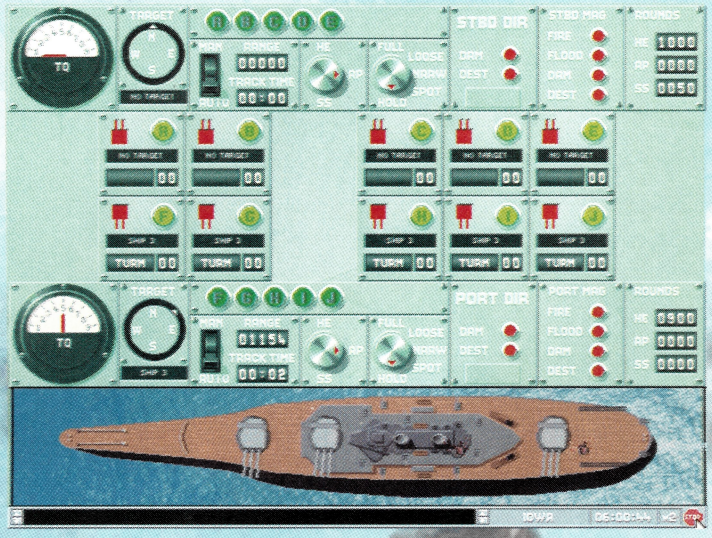
Harmittavasti tehtävää ei voi vaihtaa kesken kaiken, myöskään lentotukialuksien ja tukikohtien välillä ei voi vaihtaa lentokoneita niin kuin ei voinut kakkosessakaan. Näin lentokoneita menettänyt tukialus joutuu odottamaan täydennyksiä sen sijaan, että voisi ottaa suoraan siirtona tukikohdan lentokoneet. Eikä laivasto-osastoista erotettuja aluksia voi kolmosessakaan enää kiinnittää takaisin laivasto-osastoon. Muitakin kakkosen puutteita on jäljellä, esimerkiksi tekoälyn ohjaamat alukset käyttävät huomattavan suuren määrän panoksia verrattuna aikaansaatuihin tuloksiin.

Jo kakkosessa oli mukana sukellusveneet, nyt pelaaja pääsee määräämään niille partiointialueet, mutta tarkempaan reitinsuunnitteluun saati torpedoimaan tai periskoopin näpläilyyn ei vieläkään ole asiaa. Hieman hämmästyttää sukellusveneiden laiminlyönti, etenkin kuin muita muutoksia GNB kakkoseen verrattuna ei ole kovin paljon. Olihan amerikkalaisten sukellusveneiden rooli japanilaisten kauppalaivojen tuhoamisessa sentään tärkeimpiä Tyynenmeren sodan lopputulokseen vaikuttaneita seikkoja.

Japaniksi puhutut kommentit ja CD:ltä tuleva klassinen musiikki antavat hyvän silauksen muutenkin näpsäkälle käyttöliittymälle. Mutta edelleenkin kun zoomaa riittävän tarkalle tasolle peli hidastuu mateluksi. Muutamat muutkin kakkosen käyttöliittymäbugit ovat vielä jäljellä, esimerkiksi toisinaan numerot ylivuotavat tekstikentistä nuolinappuloiden päälle. Jostain syystä vapaa liikkuminen kokoruudun katselumoodissa on kolmosessa jätetty pois, nyt on tyytyminen johonkin ystävällismieliseen alukseen pysyvästi kiinnitettyyn katseluikkunaan.



Tukikohtien huoltotilanne ja maajoukkojen määrä on helppo tarkistaa.



Tulenjohtajan työasema. Yläosan instrumenteista voi komentaa tykkimiehiä ja alakuvasta voi ihailla ammuntaa.

Bonuksena skenaarioeditori

Skenaarioeditori on taas jotain mikä kakkosesta puuttui. Vaikuttaa kuitenkin siltä, että se on kuitenkin tähdätty lyhyiden, enintään muutaman päivän mittelöiden suunnitteluun. Kampanjankin voi sillä suunnitella, mutta erityisiä kampanjastrategioita ei voi asettaa. Ehkäpä kyseessä on vain kampanjan alkuasetelman suunnittelu ja pelin tekoäly hoitaa loput? Mene ja tiedä, manuaali ei asiaa valaise: manuaalin skenaarioeditoriosa lähinnä vain toistaa manuaalissa aikaisemmin esitettyjä asioita, mutta jättää pois peruselementtejä itse skenaarion suunnittelusta. Miten esimerkiksi määritellään toistuvat meripartiot, jotka kampanjan suunnittelussa ovat ihan olennaisia? Vai lähettääkö kone niitä oman maun mukaan vuodenaikojen vieriessä?

Skenaarioeditorin lisäksi mukana on uutena piirteenä satunnaistaistelun pelaaminen. Peli valitsee satunnaisesti jonkin kymmenestä taistelusta ja jonkin kymmenestä taistelusuunnitelmasta.

Onhan Great Naval Battles huippupeli, mutta jotenkin GNB kakkosen veteraanin päällimmäiseksi tunteeksi jäi hienoinen pettymys. Lisänä on toki skenaarioeditori, joitakin puutteita on korjattu, mutta muuten kyseessä on ennemminkin datalevyke kuin ihan uusi peli.

Pekka Ihanne

Hyvää

- Paras toisen maailmansodan merisotapeli.
- Hyvä käyttöliittymä.
- Hyvät kampanjat.
- Skenaarioeditori.

Huonoa

- Oikeammin GNB 2.2.
- Suurin osa kakkosen puutteista jäljellä.
- Miksi ei kaksinpeliä?

Paras merisotapeli sitten Harpoonin ja GNB kakkosen. On myös ainoa merisotapeli näiden jälkeen, mutta mitäs sitten.

Sotastrategia

PELIT HUIPPU

94

85

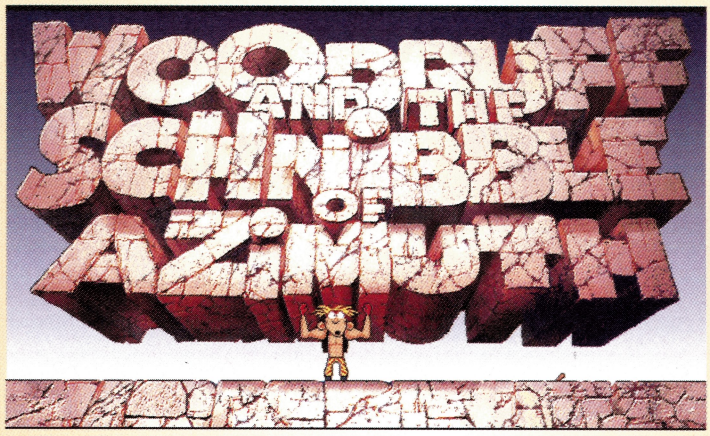
GNB kakkosen puhkipelanneille



Nallenmurhaajan jäljillä

Woodruff and the Schnibble of Azimuth

Coktel Vision/Sierra
PC CD-ROM, Windows
Versio: 1.00
Minimi: 486/25, 4 Mt, Windows 3.1, hiiri
Äänituki: Kaikki Windows-yhteensopivat äänikortit
Kiintolevy: 2 Mt
Testattu: 486/33, 8 Mt, Windows 3.1, CD-ROM 450 kt/s



●● Ydinsodan jälkeisestä maailmasta on tehty vaikka kuinka monta tietokonepeliä. Yleensä seikkailut ovat olleet, sattuneesta syystä, tunnelmaltaan synkkiä ja painostavia. Vaan ei Woodruff.

Ihmiskunta on lähes tuhoutunut suuressa ydinsodassa. Säteilytason laskettua siedettävälle tasolle eloonjääneet kömpivät esiin väestönsuojistaan ja huomaavat, että vieraat muukalaiset, boozokit, ovat valloittaneet ja asuttaneet maan. Vahingosta viisastuneina ihmiset aloittavat sodan boozokeja vastaan, tappavat suuret määrät muukalaisia ja perustavat ison kaupungin, johon jäljellejäävät otukset asettuvat asumaan ihmisten kanssa.

Boozokit ovat harvinaisen hauskan näköisiä murtikoita, jotka tuovat väistämättä mieleen pelin tekijätiimin Coctel Visionin aiemmat Gobliins-puzzlepelit. Epäilenkin, että kaukaa haettu taustajuoni on keksitty vain siksi, että Coctel on mieltynyt boozokeihinsa. Semminkin kun sotaan ja ydintuhoihin ei pahemmin viitata pelin aikana.

Pelin sankari on aluksi vielä vauvaikäinen boozokki, Woodruff. Woodruff asustaa onnellisena adoptioisänsä tohtori Azimuthin kanssa. Mutta sitten paha neuvonantaja Bigwing kaappaa professorin ja tappaa julmasti Woodruffin nallekarhun. Tohtori Azimuth kun on työskennellyt aikamatkailun parissa ja kehittänyt hyvin mielenkiintoisen Vehkeen. Kyseistä Vehjettä himoitseekin useampi kuin yksi taho.

Onneksi Azimuth saa sysättyä Woodruffin piiloon ja kytkettyä häneen kasvattajalaitteen, ja konnien häivyttyä Woodruff kasvaa yhdessä hujauksessa täysi-ikäiseksi. Mutta ”lapsen tieto, naisen muisti, ei ole partasuun urohon”, eikä Woodruff vasta aikuistuneena ymmärrä mitä on tapahtunut.

Lisää elokuvaa

Woodruffin maailma on todellinen kaupunkisuunnittelun helmi. Kun boozokit oli saatu alistettua, ihmiset rakensivat kaupungin, jossa Leonardo Da Vincin muinaisen suunnitelman hengessä sosiaaliluokat muuttuvat kehältä toiselle siirryttäessä.

Seikkailu etenee kaupungin sisällä, kehältä toiselle. Eteneminen tuo lähinnä uusia vierailupaikkoja, mutta vanhemmissa on silti käytävä visiitillä aina silloin tällöin. Uutta grafiikkaa tulee nähtäville sen verran usein, että vanhoihin kuvioihin ei ennätä kyllästyä.

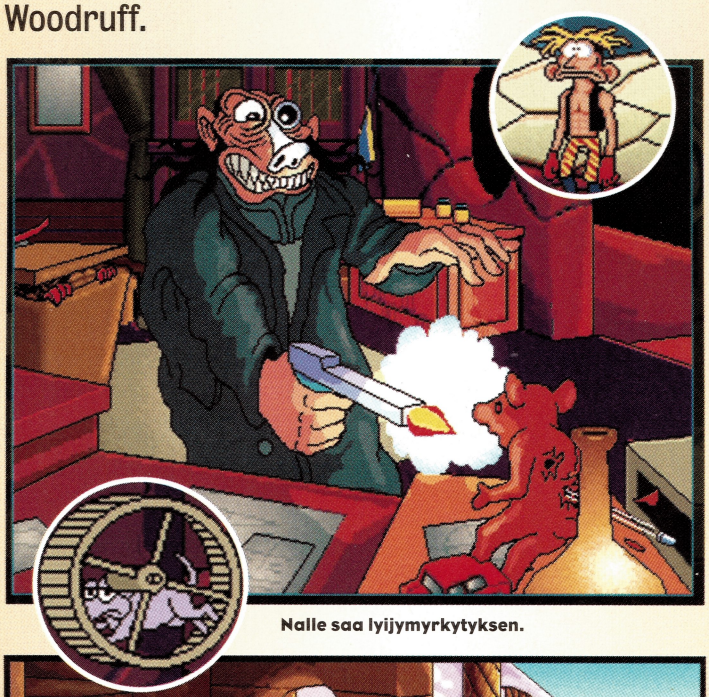
Kuten King's Quest 7, myös Woodruff muistuttaa enemmän elokuvaa kuin peliä. Pelin yleisilme on hyvin piirrosmainen sarjakuvamaisine hahmoineen ja vekkuleine taustoineen. Tästä on luonnollisesti omat huolensa, sillä joissain paikoissa jää helposti yksi sun toinenkin esine aluksi huomaamatta. Ongelmasta selviää haravoimalla komentokursorilla ruudun huolellisesti.

Seikkailupelien perusluonteen mukaisesti lähes jokaisessa huoneessa on muutama paikallaan nököttävä henkilö, jonka kanssa voi jutella. Dialogit toistetaan ainoastaan ja vain audiona – tekstiä ei saa näkyviin millään. Onneksi puhe on niin selkeää, että kuullun ymmärtää. Huonompi juttu on se, että keskusteluja ei voi keskeyttää – välianimaatiot sentään pysähtyvät ESC:llä.

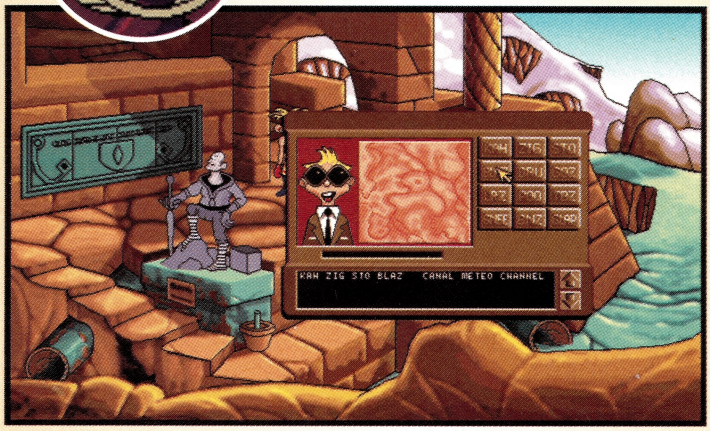
Jutustelut ovat aikamoista seikkailupelien standardikamaa. Keskustelukumppanin klikkaaminen tuottaa muutaman virkkeen mittaisen dialogin. Yleensä vieraiden kanssa voi jutella muutamaan otteeseen ja jos tämän jälkeen yrittää päästä juttusille, alkaa puheruljanssi alusta. Omia sanomisiaan ei voi mitenkään kontrolloida, mikä on kyllä harmi ja tuntuu lähinnä keinotekoiselta rajoitteelta ja yksinkertaistamiselta.

Pelin ongelmat ovat aika nokkelia. Esimerkiksi pimuposteria tuijottavan papukaijan kanssa pääsee puheväleihin kun sensuroi tervalla naisenkuvan strategiset alueet. Toinen huvittava ongelma tulee eteen pelin alkuvaiheessa, jossa Woodruff ei osaa käyttää muun muassa hissiä kun raukka ei osaa lukea käyttöohjeita. ABC-kiria pitää siis päntätä päähän mahdollisimman nopeasti.

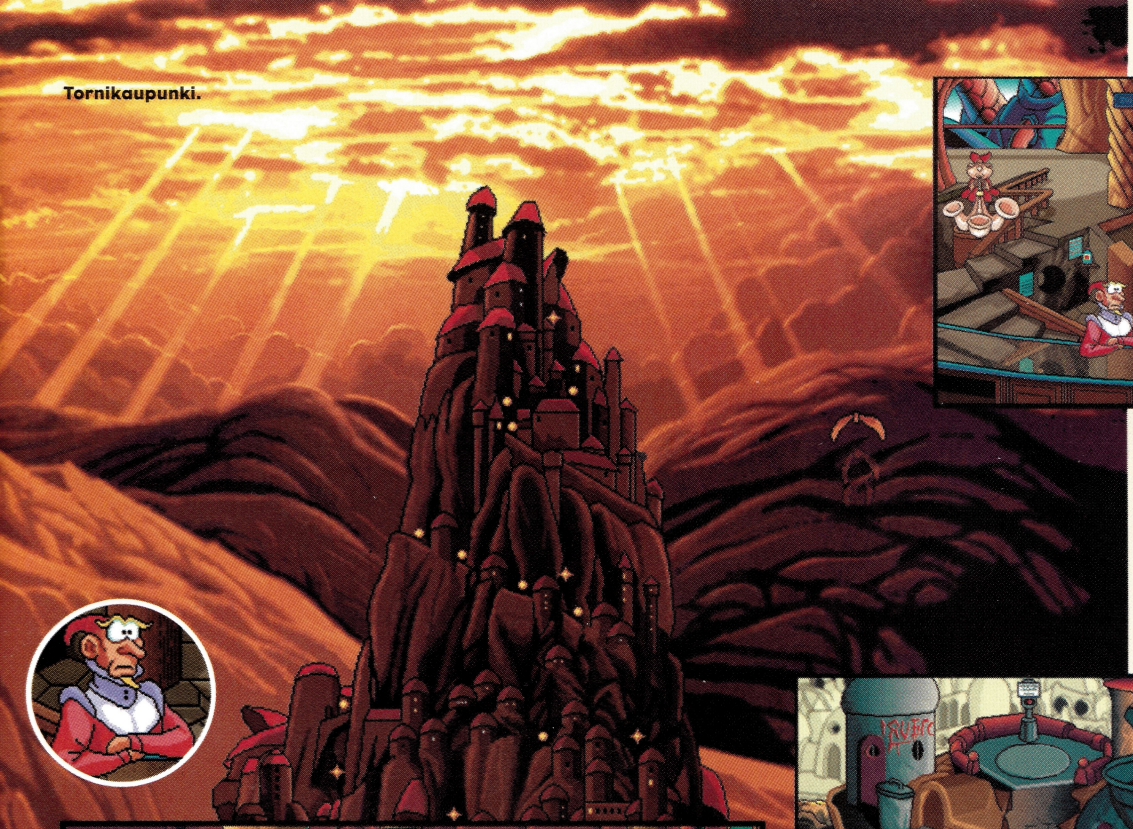
Woodruffista paistaa läpi ranskalainen Asterix-huumori. Pieniä graafisia animaatiokikkoja on



Nalle saa lyijymyrkytyksen.



Tobazan – kannettava TV. Säätiedotuksia kannattaa kuunnella useammassa paikassa.

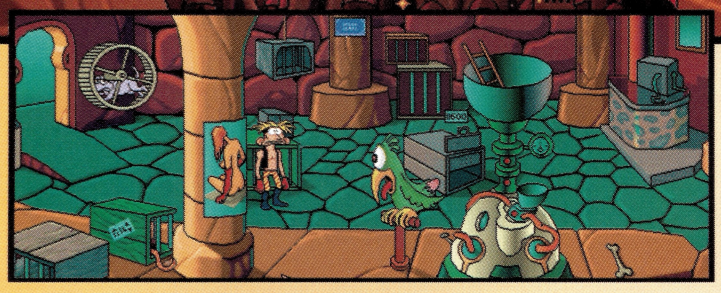


Tornikaupunki.



Baarineito opettaa Woodruffin lukemaan.

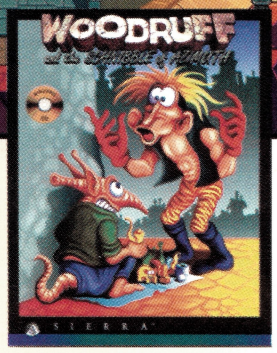




Tipu tiiraa pimuposteria.



Hoo, miksi olet noin musta?



mukana tuhatmäärin ja grafiikka on muutenkin hupaisaa. Boulder Dashin Rockfordin tapaan Woodruff alkaa pelleillä, jos jää yksin liian kauaksi aikaa ja jos pelaaja äityy koettamaan jotain hullua toimintaa, ilmoittaa Woodruff tästä kyllä elehtimällä hupaisasti.

Pelin graafispainotteinen huumori ei ole ratkiriemukasta, mutta jos peliin ja sen nokkelaan vitsailuun keskittyy, on aika ihme elleivät hymykuopat koristaa poskia. Suuryrityksille ja verovirastolle luonnollisesti irvaillaan, mutta muuten huumori on hyvin korrektia.

Outo sovellus

Woodruffin käyttäjäliityntä on yksinkertainen ja käsittää vain yhden toimintakursorin. Mikäli osoittimen alla olevaa esinettä voi käpälöidä, sen nimi ilmestyy ruudun alareunaan. Kakkosnapilla aukaistaan tavaravalikko, jonka esineitä voi koettaa käyttää ruudun olioihin, mutta tavaroiden toisiinsa käyttäminen ei onnistu. Systeemi on yksinkertainen ja toimiva, eikä helpota peliä liikaa.

Sierran nykyisen pelipolitiikan mukaan Woodruff on vain ja ainoastaan Windows-sovellus. Peli toimiikin hyvin sutjakasti ikkunoista huolimatta. Laadukas asennusohjelma höystää perus-Windowsin apuohjelmien uusimmilla versiolla ja tulos on vaikuttava: animaatiot eivät nyi ja peli ei jää tahmaamaan missään vaiheessa.

Jostain kumman syystä Woodruff-sovellus ottaa haltuunsa koko Windowsin grafiikan, eikä pyöri KQ VII:n tavoin omassa ikkunassaan. Tämä ei ole varsinainen ongelma, mutta vaikka taustalla pyörivät ohjelmat toimivat täysin pelin kanssa estää Woodruff sovelluksesta toiseen vaihtamisen.

Ötökkätesteistä Woodruff selviää lähes puhtain paperein. Ainoa ongelma on, että neljän megan RAM-muisti ei oikein riitä pelin sujuvaan pyörittämiseen, kahdeksalla sitävastoin pärjää oikein hyvin.

Kelpo peli

Romppu on ahdettu taas täyteen tavaraa: 550 megatavua. Mukaan on tosin mahtunut 12-megainen Phantasmagorian demo, mutta muuten tila on käytetty pelkästään pelille. Mitään satojen megojen mittaisia AVI- tai FLI-animaatioita ei rompulla ole.

Woodruff. on hyvä osoitus ranskalaisesta pelikulttuurista. Rakastajien maasta ei tule kovin paljon pelejä, mutta se mitä tulee on vähintäänkin hyvää ja ainakin hauskaa.

Kelvollisista seikkailupeleistä on aina pula ja Woodruff on sellainen. Mitään maailmankääntävää Woodruff ei tarjoa, mutta antaa monta mukavaa pelihetkeä boozokkien tornimaailman parissa.

Ossi Mäntylahti

Hyvää

- Hauska.
- Kelpo animaatiota.
- Bugiton.
- Toimii jouhevasti ikkunoista huolimatta.

Huonoa

- Keskusteluja ei saa keskeytettyä.
- Ei tarjoa mitään erikoista uutta.

Kelpo peli.

Seikkailupeli



World at War – Stalingrad

Atomic Games/Avalon Hill/ U.S. Gold

PC CD-ROM, Macintosh

Minimi: 386SX, 8 Mt, CD-ROM, hiiri, VESA-yhteensopiva SVGA

Äänituki: yleisimmät äänikortit

Kiintolevy: 20 Mt

Muuta: Varmaan ensimmäinen PowerPC:llä toimiva peli!

Testattu: PC 486/66, SB AWE 32, DBLSPACE

Tanssi yli tankkien



Three-Sixty Pacificin ja Atomic Gamesin teiden erottua ensimmäisen osapuolen pankkitilin ennenaikaisen tyhjentymisen vuoksi hyppäsi viimeksimainittu Avalon Hillin kelkkaan. Stalingrad on jo toinen Atomic Gamesin peli Avalon Hillin siipien suojassa. Vanha pelimoottori se vain paranee – tosin ei kovin paljon yllätä.

Vuosi 1942 ei ollut paras Adolfille. Evan kanssa ei mennyt putkeen ja sotatoimetkin alkoivat pahasti tökkiä. Kun Neuvostoliiton lounaisen rintaman hyökkäyskohti Rostovia oli pakottanut Stalingradin mottia huoltaneet lentokoneet vetäytymään kaukaisemmille kentille, merkitsi se samalla sitä, että Pauluksen kuudennen armeijan tilanne Stalingradissa tuli kestämättömäksi. Kun sitten Adolf kaikessa viisaudessaan kielsi motista ulos murtautumisen sen vielä ollessa mahdollista, oli satojen tuhansien saksalaisten kohtalo sinetöity Neuvostoliiton pihtien sulkeutuessa.

Stalingrad pelinä alkaa kuitenkin jo syksystä 1942, jolloin Hitler oli vasta astumassa loukkuun. Saksalaisille niin iloisista kuulaista syyspäivistä on muutama skenaario, muut skenaariot ovatkin sitten saksalaisille silkkaa scheisseä. Asetelmat ovat enimmäkseen historiallisia, näiden lisäksi mukana on hypoteettinen saarron murtamisyritys.

Aloittelijaa varmasti rassaa skenaarioiden massiivisuus, pienimmässäkin on kymmenittäin yksiköitä ja peliaikaa varattu neljä tuntia. Varsinainen viidenkymmenen tunnin Operaatio Uranus on suorastaan tuskastuttavan laaja. Muutama helpompi opetteluskenaario olisi täydentänyt muuten hyvää skenaariovalikoimaa mukavasti.

Tietokonevastustajan lisäksi Stalingrad tukee postipeliä vaihtotiedostojen avulla sekä kahden pelaajan vuorottelua saman koneen ääressä.

Vaikka opetteluskenaarion puute ja toimintojen paljous rassaakin, pääsee Stalingradin erinomaisella manuaalilla hyvin alkuun. Värimanuaali henkilökuvauksilla, valokuvilla ja kartoilla on puoleensavetävä, kiinnostusta lisää laatikosta löytyvä alueen heksakartta. Operaation historiallinen tausta on myös manuaalissa hyvin esiteltynä, mutta romppua peli ei hyödynnä muuta kuin jakelumediana, peli pitää asentaa erikseen kiintolevylle.



Mein Gott! Das Hexa!

V for Victory tai World at War -sarjoja tuntemattomille lienee pieni kertaus pelien ideasta paikallaan: pelimoottori on tiukasti vuoropohjainen eli ensin annetaan käskyt, sitten taistellaan ja lopuksi katsotaan kuinkas kävikään. Vuorokausi jakautuu kuuteen vuoroon komppaniatason skenaariossa, kolmeen vuoroon pataljoonatasolla. Pienimmät skenaariot kestävät peliajassa muutamia päiviä, isoimmat reaa-

”Stalingrad, sinne tahdo en mä takaisin” – saksalainen kansanlaulu (lauletaan F-mollissa Stalinin urkujen säestämänä)



liajassa saman verran.

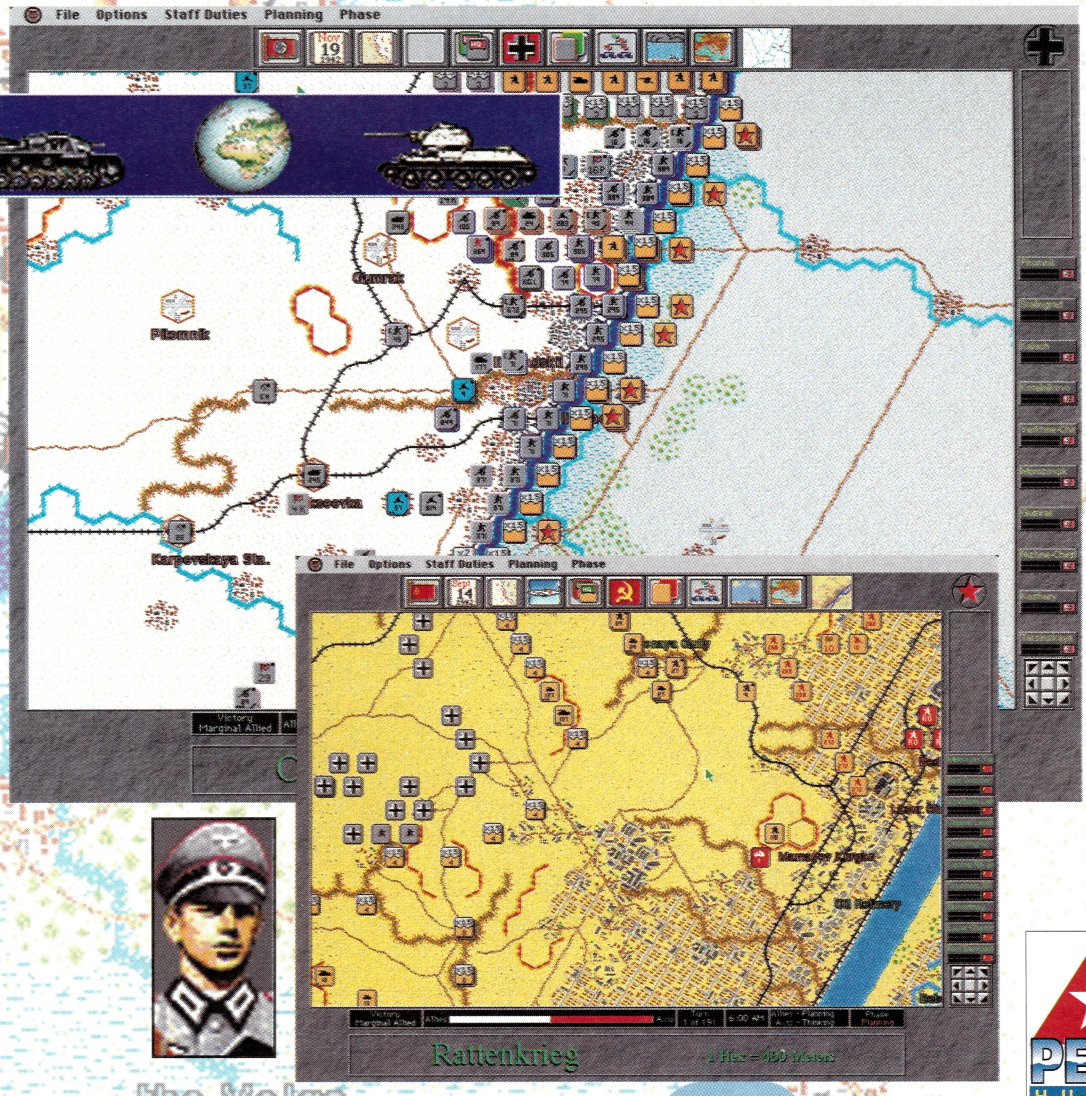
Nyt pääsevät isommatkin monitorit hyötykäyttöön, sillä Stalingrad tukee SVGA-tiloja aina 1024 x 768:n pikselin tarkkuuteen asti. Selkeää visuaalista antia täydentää hyvä hiiriohjaus: ilmahyökkäysten ja tykistötuen pyytäminen, samoin kuin pataljoonien siirtely on hiirellä kätevää ja nopeaa. Yksiköille annettu reitti näkyy sarjana nuolia, vastaavasti epäsuoralle tulelle samoin kuin ilmahyökkäyksille on omat ikoninsa. Kenttälinnoitteiden ja poteroiden kaivaminen on myös mahdollista, vain miinoitukset ja sulutteet puuttuvat. Maasto vaikuttaa lähes kaikkeen, samoin sää joka tunnetusti ei lippalakkisia germaanipoikia suosinut.

Jo ennestään hyvä pelimoottori on kokenut roiman parannuksen. Uuden organisaatiokaavion avulla löytää kätevästi haluamansa yksikön tai muuttaa joukkojen alistuksia. Erilaisten suodattimien avulla pystyy näkemään osastojen toiminta-alueet, huoltoreittien pituudet, joukkojen väsymyksen sekä tarviketilanteen. Mainio lisäys peliin ovat kaksitoista historiallista komentajaa, joiden läsnäolo joukoissa vaikuttaa hyökkäys- ja puolustuskykyihin.

Realistisen huoltoreittien mallinnuksen takia läpimurron yrittäminen ja huoltoreittien katkaiseminen on ehdottomasti kannattavaa. Läpimurron synnyttyä kannattaa epäsuoralla tulella ja lentotoiminnalla estää vihollista paikkaamasta syntynyttä aukkoa, muuten aukko täyttyy nopeasti ja läpimurto kuivuu kasaan. Vastaavasti omat huoltoreitit on syytä pitää kunnossa, ettei soltuilta lopu moraali tai taisteluhalu. Koska armeijat väsyvät hyökätessään ja hyökkäyksen jälkeen on joukkoja täydennettävä ja koottava, kannattaa edellisellä vuorolla taistelleet armeijat vetää pois etulinjasta huilimaan ja hoitaa töpinästä freesiä porukkaa tilalle.

Atomic Gamesin aikaisempien sotapelien – kuten myös Stalingradin – parhaita puolia ovat tarkasti kuvatut yksiköt ja realistiselta tuntuva pelimalli. Historiallinen tarkkuus on kohdallaan ja näprättävää piisaa pedantimmallekin sotapelifriikille. Heksapohjainen nappulamalli alkaa näin konkaria jo hieman rassata ja panee ihmettelemään, eikö tosiaan mitään muuta tapaa armeijoiden kuvaamiseen löydy. Mutta jos aikaisemmat Atomicin pelit menivät jakeluun kuin häkä huiviin niin kyllä sitten tämäkin. Eikä tämä jää tähän, Atomic sai säilytettyä oikeudet V for Victoryyn ja vanhoihin Normandia-skenaarioihinkin on tulossa jatkoa.

Pekka Ihanne





Hyvää

- Hyvä käyttöliittymä.
- Takuulla riittävästi näprättävää.
- Historiallinen tarkkuus.

Huonoa

- Kiljoonan nappulan siirtely käy työstä.
- Ne heksat, ne heksat...
- Helppo tutorial-skenaario puuttuu.

Lautapelimäisten nappulansiirtopelien sarjassa loistosuoritus.

Strategia



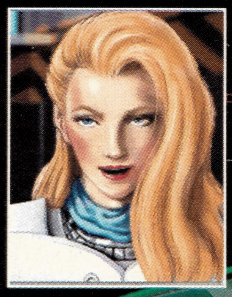
Täällä Jaakobintähden alla

Renegade: Battle for Jacob's Star

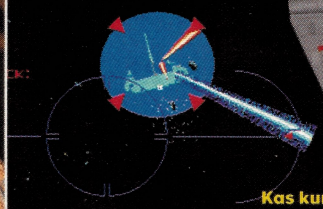
Midnight/SSI/Mindscape
PC CD-ROM
Versio: 1.0
Minimi: 486DX/33, 4 Mt RAM (XMS), SVGA, CD-ROM 150 kt/s, hiiri
Äänituki: Sound Blaster (kaikki paitsi AWE), Sound Canvas, Soundscape, SW32/CW32, GUS native.
Ohjaus: N, H, J, Thrustmaster FCS, Gravis Phoenix
Kiintolevy: 15–60 Mt asennuksesta riippuen
Testattu: 486DX2/66, Stealth 64 VLB VRAM, 8 Mt, SB16, CD-ROM 300 kt/s

●● Liity legioonaan, sanottiin, näe galaksia, sanottiin. Vaan eipä SSI:n messevässä avaruusmättäyksessä näe juuri muuta kuin vihollishävittäjien atomisoitumista kukkeaksi SVGA-plasmapilveksi. Riittääkö se?

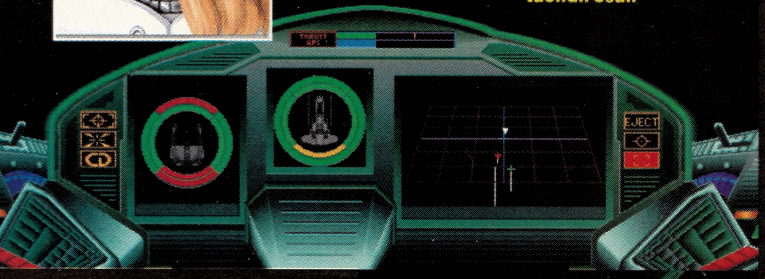




Tulevaisuuden avaruussotakoulun karsinnat käyvät miehillä irvistyskilpailujen ja naisilla missikisojen kautta.



Kas kummaa, tuohan osui.







Tämä heppu huutaa kuin Full Metal Jacketin vääpeli, mutta kovan kuoren alla on kultainen sydän. Hyvä juttu, sillä hän palaa kummittelemaan ja jakamaan isällisiä neuvoja tehtävien alkajaisiksi.





Renegade: Battle for Jacob's Star pohjautuu FASAn taktiikkalautapeliin ja roolipeliin, jotka yhtiön yleistä linjaa noudattaen ovat erittäin korkeatasoisesti suunniteltuja mitä taustatietoihin ja teknisiin härveleihin tulee.

Renegade Legionin maailmassa eletään 66. vuosisataa, ja huolellisesti laadittuun historiaan sen kummemmin puuttumatta todettakoon, että ihmiskunta on levinnyt galaktiseksi imperiumiksi (TOG), joka ottaa mallinsa antiikin Roomasta. Käytännössä TOG on sodassa kaikkia muita älyllisiä rotuja vastaan, ja melkoinen osa ihmiskunnastakin on katsonut parhaaksi vastustaa imperiumia alienien rinnalla. Uusi uljas ihmishallinto kun on sen verran totalitäärisen natsihenkinen, että täydet kansalaisoikeudetkin suodaan vain intin kantahenkilökunnalle, eikä kestä kauaa kun kaikki vähääkään hoksottimilla varustetut kypsyvät siihen pisteeseen, että loikkaavat muukalaisliittouman puolelle.

Entiset TOGin hävittäjäpilotit muodostavat tärkeän osan TOGin vastustajien asemahdista, ja heidät tunnetaan nimellä Renegade Legion, Luopiolegioona.

Jytinää Jaakobintähdellä

Pelin mahtavasta SVGA-introsta selviää, että pelaaja monotetaan liiallisen oma-aloitteisuuden vuoksi eräälle Kouvolan tähtitieteelliselle vastineelle, Jaakobintähden tukikohta Point Alphalle, jossa ei tapahdu niin yhtään mitään, Full Metal Jacket -koulun käyneen yrmyn komentajan järkkäämiä rättisulkeisia lukuunottamatta.

Suoraan CD:ltä jytisevä musiikki ja näpäkästi ohjattu intro räjäyttävät pään siihen malliin, että peliltä alkaa odottaa suorastaan ihmeitä. Virhe.

Kunhan kolme "prologitehtävää" on suoritettu, alkaa hiljalleen selvitä, että TOG onkin kumman kiinnostunut tästä kosmisesta peräkylästä. Komentaja saa siipeensä ja tipahtaa tietymättömiin, mitä seuraa taas yksi pelihistorian dramaattisimmin ohjatuista välianimaatioista, lopputuloksena Point Alphan komennon siirtyminen pelaajalle. Mahtavan ylivoimainen TOGin taisteluosasto lähestyy Jaakobintähteä ja odetettavissa on mitä luultavimmin megaluokan rytinää.

Voisi olettaa, että tässä vaiheessa pelaajan tehtäväksi siunattaisiin sellaisia juttuja kuin lentosuunnitelmien teko ja resurssien jako, mutta tehtäväksi jääkin vain tekstinä esitettyjen käskynjakojen lukeminen, ja siipimiesten ja mieleisen hävittäjän valitseminen.

They came from nowhere

Pelissä lennellään (kumman tutuntuntuisesti) navigaatiopisteestä toiseen, ja joka välissä odottaa yksi tai useampi tyhjästä ilmestyvä lentue vihollishävittäjiä. Pientä vaihtelua tarjoavat kuljetusaluksen suojeleminen ja hypänneiden pilottien pelastami-

nen, mutta ei juuri sen kummempaa. Joka tehtävän jälkeen odottaa yhteenveto ja suorituksen arviointi, mistä päästään lukemaan raportteja taistelun etenemisestä suuremmassa mittakaavassa.

Peli etenee tehtävä tehtävältä noudattaen pelaajan suoritusten määräämää polkua, ja taisteluraportit ovat sen mukaisia. Ikävä vain, ettei pelissä ole minkäänlaista juonta, jonka etenemistä voisi mielenkiinnolla seurata, ja alun animaatiot olivatkin sitten ainoat loppujytistyksiä lukuunottamatta. Taisteluraportit suorastaan kiusallaan kertovat mahtavien fregattien ja risteilijöiden yhteenotoista: niitä ei koskaan pääse näkemään kuin tiedustelutehtävissä, ja silloinkin vain kaukaisina pikkuspriteinä.

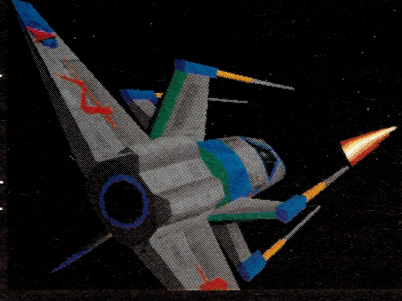
Pelaajan lennettäviä hävittäjiä RBJS:ssä on kuutta eri tyyppiä (ja korvetti, jota en onnistunut näkemään sillä juonipolulla, millä pelin pelasin), jotka eroavat tuttuun tapaan toisistaan siten, että mitä isompi pyssy, sitä raskaampi ja hitaampi.

Koneita on rajoitettu määrä, ja niiden kunnosta pidetään lukua. Jos yrittää ottaa liiaksi vaurioituneen hävittäjän, mekaanikko kehottaa painavin sanoin odottamaan, kunnes vehje on korjattu lentokelpoiseksi. Siipimiehiä on tarjolla noin tusina, ja jokaiselle on kehitetty sekä muotokuvaa että digitoituja kommentteja myöten oma ”persoonallisuus”, joka ei peliteknisessä mielessä kyllä merkkaa mitään. Pieniä taitoeroja lukuunottamatta kaikki käyttäytyvät lennettäessä samalla tavalla, eivätkä juuri koskaan tottele käskyjä taistelun aikana.

Peli pitää lukua myös siipimiesten taisteluväsymyksestä, joka vaikuttaa lentotaitoihin. Aina voi pakottaa rättiväsyneen pilotin lennolle, mutta järin viisasta se ei välttämättä ole. Joskus tehtävien välillä nämä siipimiehet saattavat tulla heittämään pienen neuvoa antavan kommentin tai horisevat ihmiselon ihanuudesta ja kurjuudesta noin yleensä.

Vauhtia piisaa

Pelisuunnittelullisesti RBJS on siis susi, mutta entäpä se lentely sitten? Testikoneessa nikottelematta pyörinyt SVGA-grafiikka on todella upeaa ja sulavaa. Alukset eivät pikselöidy lähelle



tultaessa juuri lainkaan ja vaikuttavat räjähdykset jättävät jälkeensä kauniin kasan avaruusromua. Peliä ei missään tapauksessa pidä erehtyä pelaamaan oletusarvoilla, jotka on lähinnä optimoitu sukankudonnan kanssa moniajoon. Optiomenusta rukkaamalla voi muuttaa koko lentämisen luonnetta ratkaisevasti aina viisinkertaiseen nopeuteen ja ketteryyteen ja heijastinsuojien sekä panssarin tehoon asti. Tällä kukin saa pelin lentelyosuudesta mieleisensä, mikä on vallan mainio idea, koska todellisia vastineita hävittäjillä ei kuitenkaan ole. Myös alusten vahingonkestoa ja pilottien tasoa puolin ja toisin pääsee virittelemään omille taidoilleen sopiviksi.

Taistelu olisikin mitä maittavinta mättämistä, ellei siihenkin olisi saatu yhtä karkeaa virhettä: ammuttaessa ei tarvitse tähdätä juuri lainkaan, ja vaikka lasersalamat viuhuvat ja raidetykin ammukset singahtelevat vakuuttavasti, osuma vihulaiseen ratkaistaankin ilmeisesti arpomalla. Jos kohde on lukittuna eli noin suunnilleen tähtäimessä, se saa osuman vaikkeivät ruudulla näkyvät ammukset menisi läheltäkään.

Manuaalissa luvataan, että vihollisen osuessa pelaajan heijastinsuoja välähtää sinisenä, mikä olisi pirun hyvä idea, jos se olisi totta. Todellisuudessa onneton pilotti saa tietää olevansa vihollisen tähtäimessä vasta siinä vaiheessa, kun kolisee kunnolla ja yksi tai useampi hävittäjän järjestelmistä vaurioituu. Kunnollinen lukitus- ja ohjusvaroitin olisivat olleet niinikään erittäin tervetulleita.

Äänipuolella on selvästi pyritty Wing Commander-tunnelmiin. Digitoituja siipimiesten kommentteja ja vihollisen solvauksia riittää, mutta niiden informaatioarvo on vähän niin ja näin : komentoja kun ei edes kuitata. Lasereiden kirahdukset ja räjähdysten jytinä ovat sinänsä mainioita, mutta pelin kykenemättömyys useamman äänen toistamiseen päällekkäin jättää auraalisen vaikutelman oudon ontoksi. Erikoisuutena RBJS:n lentelyosuuksien aikana voi kuunnella mieleistänsä musiikkia omalta CD:ltä, mikä onkin hyvä juttu sillä pelin mukana tulevaan teknojumputukseen kyllästyy alta aikayksikön. Suosittelen speed metalia tai Wagneria.

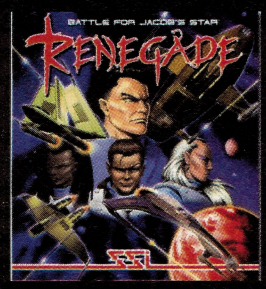
Budjettivajetta?

RBJS on selvästi keskeneräinen peli, jolla olisi ollut valtavasti potentiaalia. Grafiikka ja lentelyosuuksien koodinvääntö ovat suorastaan mestarillista työtä, vaikka hitaammilla DX2:lla joutuukin luultavasti luopumaan joistain yksityiskohdista. DX:ää en suosittele, koska pelin harvoja hyviä puolia ovat sen vauhti ja mäiske.

Kun on parisenkymmentä tehtävää pelannut, alun innostus muuttuu haukotteluksi, sillä kaikki tehtävät ovat samanlaisia eivätkä periaatteessa eroa harjoitussimulaattorin aalto allolta etenevistä koiratappeluista lainkaan. Peliin olisi tarvittu jonkinlaista juonta ja välinäytöksiä porkkanaksi pitämään mielenkiintoa yllä. Suurten alusten puuttuminen kuvioista on suorastaan rikollista, koska koko Jaakobintähden taistelu tuntuu raporttien mukaan riippuvan juuri niiden kohtaloista.

Tässä on nyt helkutin hyvännäköinen räiskintäpelin runko, jollaisesta pitäisi vasta ryhtyä suunnittelemaan oikeaa peliä. Vaikuttaa siltä, että koko budjetti meni koodinvääntäjien ja graafikoiden elättämiseen. Parin hienon animaation jälkeen rahat lopahtivat, eikä pelisuunnittelijaa sitten saatukaan. Todella sääli.

Joona Vainio



Hyvää

- Upea grafiikka.
- SVGA:n vaatimukset huomioon ottaen nopea peli.
- Itse viriteltävä lentomalli. Oman musiikin kuuntelumahdollisuus.

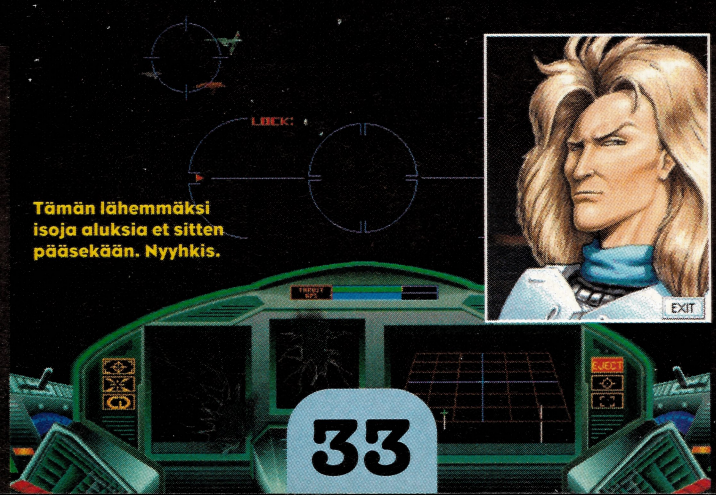
Huonoa

- Tylsä ja itseään toistava.
- Juonesta ei voi juuri puhua.
- Pari ärsyttävää mokaa taisteluosuuksissa.

Lentomalli ja vauhdintuntu tekisivät tästä pelistä hävittäjäpilotin unelman, jos jostain olisi saatu pelisuunnittelija kokonaisuuden kehittelemiseen.

Räiskintä/simulaattoriwannabe

70



Tämän lähemmäksi isoja aluksia et sitten pääsekään. Nyyhkis.

DEMO
PELITpurkki
90-506 675 757

Silmukka HEIKKOHERMOISILLE

Flight Commander 2

Big Time Software/
Avalon Hill/U.S. Gold

PC Windows, Windows CD-ROM, MAC CD-ROM
Versio: 1.0
Minimi: 386SX, 4 Mt RAM, MS-Windows 3.1 tai uudempi, VGA, hiiri. MAC: System 7 tai uudempi, 4 Mt RAM (värigrafiikka), 2,5 Mt RAM (mustavalkografiikka), VGA
Äänituki: Sound Blaster
Kiintolevy: 0–10 Mt
Muuta: kaksinpeli joko vuorotellen tai postitse

Testattu: 486DX2/66, 16 Mt RAM, SB Pro, Cardex Cobra VLB SVGA ja 486SX/25, 8 Mt RAM, SB, Cirrus Logic SVGA

●● Lentosimulaattoreita ja strategisia sotapelejä on harvemmin yhdistelty. Avalon Hill on päättänyt korjata asian kerralla tekemällä Flight Commander 2:n, taktisen ilmataistelupelin moderneista ja lähihistorian suihkuhävittäjistä.



Suomalainen Mig-pilotti kahden ruotsalaisen Drakenin ahdistelta-vana. Siipimies on leväl-lään pitkin maisemaa.

Taistelugeneraattorilla onnistuu vaikka Suomi–Ruotsi-maaottelu.

Nyt siis niilläkin ilmasodasta innostuneilla, joilla refleksit eivät enää ole nanosekunnin luokkaa, näkökin jo hieman harittaa ja kädet eivät tärinältään pysy ohjaimissa on mahdollisuus loistaa hetki ilmojen ritarina. Tarjolla on joka tapauksessa hieman kiihkottomampi näkökulma kieppuvien koneiden temmellykseen.

Pahvista piisirulle

Avalon Hill on paremmin tunnettu suurena perinteisten, pelilaudalla ja paperilla pelattavien strategiapelien julkaisijana. Menneisyys näkyy tiukkana historiaan ja realismiin pureutumisena, usein kromin ja kuorrutuksen kustannuksella.

Myös Flight Commander 2 on velkaa lautapeleille, tosin hieman päinvastaisessa mielessä. Pelin tekijöiden mielestä aihe ei nopeatempoisuutensa ja arvaamattomuutensa takia millään sopinut perinteiseen formaattiin, joten lautapelien vuoropohjainen pelimekanismi ja valtava määrä nippelitietoa siirrettiin tietokoneen käsiteltäväksi. Lopputuloksena on pikkutarkka ja realistinen taktinen strategiapeli, jonka mittakaavana on yksittäiset ilmataistelut.

Modernista ilmasodasta kiinnostuneita hemmotellaan huimalla määrällä nippelitietoa. Mukana on suurin osa vähänkään merkittävistä konetyypeistä vuosilta 1950–2000, sisältäen kaikkiaan yli sata erilaista lentokonetta. Kalusto on jaettu 35 maan ilmavoimien kaluston mukaan. Porukkaan on päässyt myös piskuinen Suomen Ilmavoimat Migeillä, Drakeneilla ja Horneteilla.

Suunnitelma ja toteutus

Kun kerran strategiapelistä on kysymys, kuvakulma taisteluun on perinteisesti suoraan ylhäältä. Lentokoneet esitetään pieninä pelinappuloina taustana joko pelkkä taivas tai maasto maakohteineen. Apuruuduista näkee tutkan, kartan, koneen asennon, nopeuden ja muun olennaisen informaation, ja koneita ohjataan ruudulle sijoitetulla ohjaussauvalla. Tavallisten nousujen ja kaartojen lisäksi kierähdykset, immelmanit ja vastaavat hieman monimutkaisempia ohjaussarjoja vaativat liikkeet ovat omina komentoinaan.

Yksinkertaisimmillaan koneiden liikuttelu on todella vain nappuloiden siirtämistä kartalla, mutta hankalammilla vaikeusasteilla ohjaamiseen vaikuttavat sen hetkinen nopeus, g-voima, lennettävän koneen ominaisuudet ja asento. Tavallista vaikeammille liikkeille annetaan onnistumisprosentti, jonka mukaan määräytyy, onnistuuko lentoliike vai onko seurauksena sakkaus tai syöksykierre. Vastaavasti aseiden toiminta voi olla joko hyvin simppeliä tai sitten systeemi voi ottaa huomioon häirinnän, g-voimat, kohtauskulmat ja vastaavat onnistuneeseen laukaisuun sekä osumaan vaikuttavat tekijät.

Taistelun eteneminen jakaantuu vuoroihin, eli ensin suunnitellaan liikkeet, jonka jälkeen toimintaosuudessa seurataan, miten omat ja vihollisten koneet suorittavat käskyt. Mutkikkaammilla asetuksilla vuorot jakaantuvat vielä tavallisiin siirtoihin ja erikseen niiden koneiden siirtoihin, jotka ovat etulyöntiasemassa, esimerkiksi aivan vihollisen koneen takana. Omien koneiden ohjauksen voi yksittäin hoitaa joko itse tai antaa tietokoneen ohjata, eli voidaan valita, komentaako koko laivuetta, yhtä lentuetta vai pelkästään yksittäistä konetta. Muuten hyvä systeemi, mutta joku välimuoto ihmisen ja tietokoneen ohjauksen välillä olisi ollut paikallaan. Nyt ei nimittäin voi antaa koneille vaikka käskyä suojata omaa maakohdetta ja jättää toteutusta koneen varaan. Puhtaasti tekoälyn varassa lentävät pilotit eivät nimittäin aina osaa tehdä tilanteeseen parhaiten sopivia päätöksiä.

Hanoi – Bagdad – Tukholma

Lentämään pääsee yksittäisinä taisteluina tai useamman tehtävän kampanjoina. Suurimmassa osassa aihiona on joku historiallinen kahakka ainakin kaluston osalta. Joitain vähän kevyempiäkin kahakoita on mukana, esimerkiksi harjoitustehtävä elokuvasta Top Gun.

Kampanjoita on yhteensä viisi, tosin tehtävät syntyvät puolittain sattumanvaraisesti. Kampanjat ovat muutenkin varsin suoraviivaisia, suuria strategisia tavoitteita ei ole, kunhan pärjää ja pitää omat lentäjät hengissä. Lentäjien menestys palkitaan ylennysten ja mitaleiden myötä parantuneina taitoina.



Esittelyssä Suomen Ilmavoimien kalusto.

Lentokoneet ja aseet jaetaan tehtävän tai kampanjan ajanjakson mukaan, käsiinsä voi siis saada joko huippumoderneja täsmäaseita tai vuosikymmeniä vanhaa itäromua. Aseet on jaettu eri tyyppisiin ohjuksiin, pommeihin ja elektronisiin laitteisiin. Kampanjoissa resursseja on rajallisesti, joten heti ensimmäisessä tehtävässä kaikki parhaat ohjuksensa hukannut voi joutua myöhemmin kaivelemaan vaatimattomampia leluja.

Taistelugeneraattorilla voi tehtävät rakentaa itse. Ensin valitaan molempien puolten ilmavoimat, ajanjakso ja mahdolliset maakohteet, sitten annetaan resurssit, joiden mukaan kaluston määrä ja kunto määräytyy. Rakentelin pikaisesti suomalaisten pommitusiskun ruotsalaiseen ydinvoimalaan (kaksi Mig-21bis-konetta saattohävittäjiksi ja neljä Drakenia pommittamaan), mutta siinä valitettavasti kävi kalpaten ruotsalaisten Jasseja ja Viggeneitä vastaan...

Tehtävien rakentelu sinänsä lisää pelin ikää huimasti. Mukana saisi olla myös mahdollisuus kehitellä kokonaisia kampanjoita, miksei myös maastoja ja maakohteita. Parempi tämäkin kuin ei mitään.

Kaksinpeli onnistuu joko vuorottain samalla koneella tai (sähkö)postipelinä, jälkimmäisessä vaihdellaan vuoro kerrallaan tiedostoja. Kun yksi vuoro vastaa vain muutaman sekunnin toimintaa, voivat tällaiset kaksinpelit venyä käsittämättömän pitkiksi, etenkin kun yksittäisellä vuorolla ei ehdi antamaan kuin yhden liike- ja yhden ampumakomennon per lentokone. Internetissä käydään joka tapauksessa tälläkin hetkellä Flight Commander 2 -turnajaisia. Olisin mielelläni nähnyt rinnalla myös mahdollisuuden pelata modeemin välityksellä.

Nippelifriikin unelma

Flight Commander 2 toimii Windowsissa, joten peli ei itsessään rajoita näyttötarkkuutta. Käytännössä kaikkein korkeimpiakin SVGA-resoluutioita tuetaan, rajoituksena ovat vain näytönohjain ja monitori, mikä tarkoittaa tavallista tarkempaa käyttöliittymää. Tarvittava informaatio onkin havainnollisesti esillä ja peli on muutenkin siisti. Äänet rajoittuvat satunnaiseen radiohöpinään ja digitoituihin lentokoneiden sekä räjähdysten ääniin.

Upeana bonuksena mukana tulee kattava tietokanta kaikista pelissä käytetyistä lentokoneista, aseista ja ilmavoimista. Kalusto esitellään valokuvien kera ja mahdollisimman tarkoilla spekseillä ryydittettynä. Ensimmäisellä kerralla peli tahtoikin unohtua kokonaan kun uppouduin selaamaan kymmenien koneiden esittelyitä. Mainio lisä, jota joku saattaisi hyvin kaupata erillisenä ohjelmanakin.

Flight Commander 2:ssa on yksi perustavaa laatua oleva ongelma: ilmataistelu sattuu olemaan korostetun kolmiulotteista ja harva lentäjä tekee lentoliikkeitä vain vaakatasossa (ainakaan kauan). Peli tiedostaa tuon faktan kyllä, mutta koska esitystapa on täysin pystysuoran kaksiulotteinen, tieto koneiden lentokorkeuksista annetaan vain numeroina. Tiedä sitten, onko vika pelkästään näppäimistön ja tuolin välissä, mutta minun on vaikea pelkkien numeroiden perusteella hahmottaa taistelutilanteen geometriaa. Edes pieni kuvallinen apu olisi paikallaan. Ei ole ihan sama, lentääkö tuhat metriä vihollisen ala- vai yläpuolella.

Vajaasta esitystavasta ja turhan yksiviivaisista kampanjoista huolimatta taistelut ovat jännittäviä. Harhautukset, onnistuneet lentotemput, eri konetyyppien vahvuuksien hyödyntäminen tai puutteiden hyväksikäyttö onnistuu hienosti, kunhan vaan malttaa jatkuvasti mielessään hahmottaa muuttuvaa taistelutilannetta.

Flight Commander 2 painii yksin sarjassaan. Tekijät ovat ilmoittaneet pelin olevan runkona lisätehtäville, uusille koneille ja kampanjoille sekä kokonaiselle toisen maailmansodan laajennukselle. Hyvä näin, toivottavasti jatkossa pelin runko muuttuu ulottuvuuden verran havainnollisemmaksi.

Kaj Laaksonen



Hyvää

- Selkeä käyttöliittymä ja ohjaukset.
- Valtava määrä kalustoa hienolla tietokannalla höystettynä.
- Vaikeustaso säädettävissä pala kerrallaan sopivaksi.
- Havainnollinen ja helppolukuinen manuaali.

Huonoa

- Kaksiulotteisuus ei riitä ilmataistelun kuvaamiseen.
- Ei kaksinpeliä modeemien välityksellä.
- Turhan yksinkertaiset kampanjat.

Sujuva mutta tarkan yksityiskohtainen strategiapeli suihkukoneiden ilmasodasta. Ensi kerralla mukaan myös kolmas ulottuvuus.

Strategiapeli

89

PÄIVITYS
PELITpurkki
90-506 675 757

Guilty

Divide by Zero/Psygnosis
PC, PC CD-ROM
Versio: 1.0
Minimi: 386, 4 Mt RAM (XMS/EMS), VGA
Ääni: Adlib (Gold), Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), PAS (Plus, 16), Turtle Beach Multisound, GUS, MS Sound System, Roland MT-32
Kiintolevy: CD-versio 2 Mt, korppuversio 20 Mt
Testattu: Pentium 90, Stealth 64 PCI, 16 Mt, SB 16, LAPC-I, CD-ROM 450 kt/s

Ällöttävän syyllinen

●● Maailmankaikkeuden ällöttävin pikkuvaras Jack T. Ladd palaa jälleen, mukanaan kumppani, joka on Jackin vanginnut naispoliisi. Psygnosiksen Innocent Until Caughtin jatko-osassa muukalaiset hyökkäävät galaksiin, jälleen kerran.









Innocentissa Jack oli lirissä intergalaktisen verojärjestön kanssa, mutta hänen onnistui kuitenkin (valitettavasti) selvitä jupakasta ehjin nahoin. Veri vetää takaisin bisnekseen, ja Jack on jälleen pikkurikoksia tekemässä. Hänen viimeisin keikkansa, loistavasti ideoitu maitoauton ryöstö, jää kuitenkin puolitiehen, kun paikalle syöksyy suuri ja ilkeä poliisialus. Vain hetki, ja Jack istuu aluksen ahtaassa sellissä paosta haaveilemassa. Samaan aikaan galaksi joutuu muukalaishyökkäyksen kohteeksi.

Kaksi eri seikkailua

Guiltyn voi pelata läpi kahdella eri hahmolla, joko Jackilla tai tämän vangitsijalla Ysanne Andropathilla (kas kun ei Anathema Nippelillä). Pelin paras ominaisuus onkin se, että Jackia ei tarvitse pelata laisinkaan.

Onneksi, sillä Jack on yksinkertaisesti niin ällöttävä sikailijaidiootti (keksisin kyllä parempiakin sanoja, mutta niitä ei voi tässä painaa), ettei pelimaailma ole moista nähnyt. Jack on yksinkertaisesti kuvottava, vain jalkovälillään ajatteleva, kännihakuinen öklötys ja ihmettelen syvästi, mikä on ajanut suunnittelijat Jackin kehittelyyn.

Ysanne on onneksi aivan kelvollinen sankaritar, mielipiteitään hanakasti jakeleva ja työnsä ohjesäännöstöön luovasti suhtautuva naispoliisi.

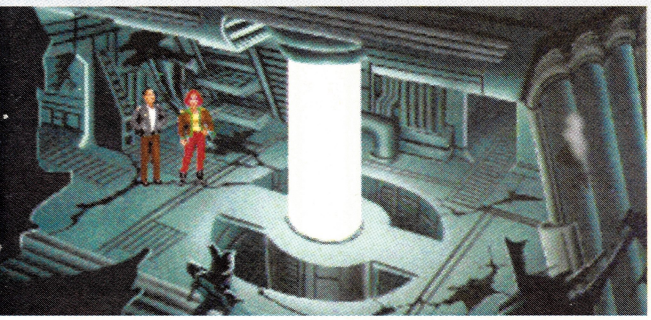
Hahmojen osuudet on onnistuttu saamaan riittävän erilaisiksi, jotta niitä voisi hyvällä tahdolla kutsua eri peleiksi. Paikat ovat samoja, mutta ongelmat erilaisia. Hahmosta riippumatta toinen osapuoli roikkuu aina mukana, mutta partnerin apua vaativia ongelmia ei pahemmin ole. Ongelmat ovat simppeliä tasoa, eikä pelin parissa nokka tuhise viikonloppua kauempaa. Teoriassa Ysannella ja Jackilla on eri päämäärä, eli Jack yrittää karata ja Ysanne yrittää viedä hänet vankilaan. Käytännössä nämä unohdetaan ja keskitytään muukalaisten pysäyttämiseen.

Pelin kulkee suoraviivaisesti. Ensin laskeudutaan planeetalle, jossa yleensä joku kaappaa sankariparin aluksen. Tätä toistetaan neljä kertaa ja lopuksi siirrytään avaruusasemalle sulkemaan muukalaisten pääsy meidän universumiimme.

Guiltystä on ilmeisesti yritetty saada hauska, mutta homma on todellakin jäänyt yritykseksi. Enimmäkseen huumori on alaarvoisen huonoa, mutta on mukaan eksynyt sentään pari hyvääkin heittoa. Aluksen italialaista suurperheen äitiä muistuttava tietokone on myös loistava, ja pilailu Aliens-elokuvan merijalkaväen asenteellakin on oikeaan osuva. Kaikki onnistuneempi huumori on Ysanne-osuudessa, Jackin seikkailusta ei hauskuutta löydä etsimälläkään. Ehkäpä Jackin läsnäolo jotenkin negatoi kaiken potentiaalisen huvin.

Edistystä on tapahtunut

Sankareiden komentelu ruutujen halki soljuu hyvin sierramaisella systeemillä. Hiiren oikealla napilla pointteri muuttuu eri toimintoja kuvaavaksi ikoniksi, ja vasemmalla hahmo sitten yrittää



Jack ja Ysanne miettivät, miten valopilari voi tukea kattoa.



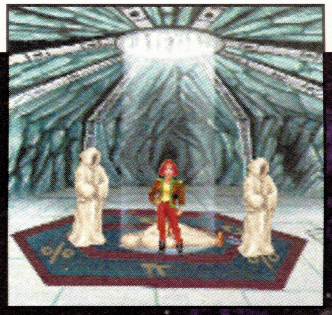
Suositeltava minimietäisyys kymmenen metriä!



Salakatselu on kiellettyä, mutta kerrankos sitä.



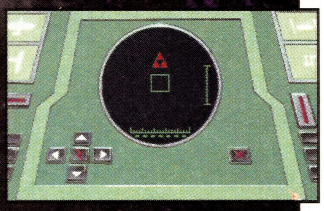
Jack on vihdoin päässyt elementtiinsä: häviämään kaikki rahansa kasinossa.



Jackin luontainen vietti ryypätä ja syödä on saattanut sankarit jälleen kerran pahaan liemeen. Uhrilahjat eivät selvästikään ole munkkien mielestä sopivia pikaiseksi ateriaksi.



Tietokoneen sammutusnappi on kätevästi sijoitettu aluksen ulkopuolelle. Viritys vetää vertoja Amstradien virtanapin ideoinnille.



Vihollisyksikön viimeiset hetket lähestyvät panssarin tähtäimen asettuessa kohdalleen.

tehdä haluttua toimintoa. Ikonin voi myös poimia suoraan ruudun alalaidassa pysyvästi olevasta valikosta. Systeemi toimii hyvin.

Suunnittelijat ovat ottaneet vaarin joistain viime pelin virheistä ja korjanneet niitä. Ikonit eivät enää ole ärsyttäviä animoituja pikselihirviöitä tyyliin nuolta kantava kävelyikoni, vaan pysyvät kiltisti paikoillaan. Innocentissa inventaarion esineet kasautuivat nopeasti tunnistamattomaksi läjäksi, nyt voi yhden nappulan painalluksella järjestellä inventaario siistiksi. Tämä on todella kaivattu uudistus, joka jo yksinään tekee Guiltyn pelaamisesta edeltäjäänsä helpompaa.

Keskustelu ei ole muuttunut mihinkään sitten viime pelin. Jutustelun alkaessa siirrytään erilliseen kuvaan, jossa näkyy lähikuva molemmista osapuolista. Halutut vaihtoehdot valitaan muutamasta vaihtoehdoista, mutta on aivan sama, missä järjestyksessä vaihtoehdot puhuu, koska ne kaikki täytyy loppujen lopuksi kuitenkin plarata läpi ennen keskustelun loppua.

Turruttavaa taidetta

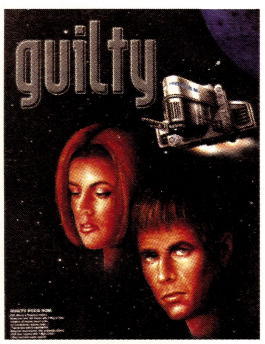
Graafisesti Guilty ei varsinaisesti ole huono, mutta sana ”tylsä” kuvaa sitä parhaiten. Taustat ovat kautta linjan mielikuvituksettomia ja suttuisia, ja hahmot sopivat samaan väsyneeseen muottiin, vaikka animointia onkin kohtuullisesti. Romppuversioon on ängetty ihan vain trendin vuoksi pari 3D-Studiolla väännettyä laskeutumisanimaatiota.

Keskustelujen naamalähikuvat ovat pelin taiteellisesti parasta antia, vaikka näyttävätkin lähinnä EGA-tilassa pyöriviltä. Naamoihin on sentään saatu elämää aivan eri tavalla kuin suorajalkaisiin ja langanlaihoihin hahmoihin.

Äänipuolellakaan ei juuri juhlimisen aiheita löydy: Tehosteet ovat vähäisiä ja sellaisena tylsää kuunneltavaa, musiikki on täysin tyhjänpäiväistä vongutusta, joka toistaa itseään pelaajan sekoamiseen asti. Puheena tulevat keskustelut on sentään äännelty hyvin.

Pelisysteemi toimii, mutta Guilty on yksinkertaisesti hemmetin tylsä pelata. Guiltyä tuntuu vaivaavan pahemman laatuinen ideattomuus, jossa yhden ajatuksen ympärillä pyöritään loppuun asti.

Tapio Salminen



Hyvää

- Toimiva käyttöliittymä.
- Hyvin näytelty puhe.
- Pelaajan ei ole pakko pelata Jackia, mutta...

Huonoa

- ...mukana on yhä maailmankaikkeuden kuvottavin sankari Jack T. Ladd.
- Heikkoa huumoria.
- Mitäänsanomaton grafiikka ja heikot tehosteet.
- Aivosoluja tuhoavan jankuttava musiikki.

Edeltäjäänsä parempi, mutta silti tylsäksi ja mielikuvituksettomaksi jäävä huumoriyritelmä.

Seikkailupeli

70

Galactic Civilizations

Advanced Idea Machines/Stardock Systems

PC OS/2
Versio: 1.03
Minimi: 386/33, 8 Mt, VGA, hiiri, OS/2 2.1 tai uud.
Äänituki: MMPM/2
Kiintolevy: 16,2 Mt

Testattu: 486DX2/66, 16 Mt RAM, SB Pro, Cardex Cobra VLB SVGA, OS/2 Warp ja 486SX/25, 8 Mt RAM, SB, Cirrus Logic SVGA, OS/2 Warp

OS/2 Planets

OS/2 on kaksiteräinen miekka. Monien ylistämä käyttöjärjestelmä on yhteensopiva Dosin ja Windowsin kanssa, mutta puhtaista OS/2-ohjelmista on ollut huutava pula. Ensimmäinen isompi kaupallinen OS/2-peli kulkee Master of Orionin ja Reach for the Starsin kaltaisten klassikoiden viitoittamia polkuja.

Strateginen valtataistelu galaksin herruudesta ei ole mikään erityisen tuore idea. Galactic Civilizations kuitenkin lupaa tehdä kaiken älykkäämmin kuin klassikoiksi muodostuneet edeltäjänsä. Ainakin peli singahti vähän ilmestymisensä jälkeen suoraan Internetin Top 100 -pelilistan kärkipaikalle. Onko huikea sija OS/2-fanaatikkojen masinoimaa propagandaa vai onko todella kysymys niin mullistavan hienosta pelistä kuin ykkössija antaisi olettaa?

Viimeisellä rannalla

2100-luvulla ihmiskunta on saanut tähtienvälisen matkustuksen sille mallille, että voidaan lähettää ensimmäiset siirtokunnat lähimmille asumiseen kelpaaville planeetoille. Matkaan lähtee kolme alusta, joista yksi kuitenkin katoaa häiriöön aika-avaruudessa. Kadonnut lammas löytää itsensä eksyksistä ja vastaanottaa lähiavaruudesta pahaenteisesti älyllisten olentojen viesteiltä kuulostavia signaaleita. Tästä alkaa savotta, jonka tarkoitus on muuttaa yhden aluksen siirtokunta koko galaksin valtaroduksi. Tuttu juttu.

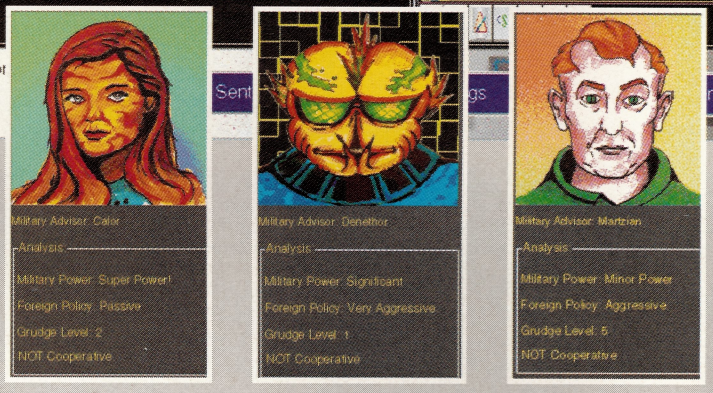
Tie herruuteen käy sodan, diplomatian ja kaupankäynnin kautta. Enimmillään vastassa voi olla viisi kilpailevaa rotua, joista jokaiselle voi asettaa oman persoonallisuuden ja vaikeusasteen. Persoonallisuudet ovat itse asiassa tuttuja AD&D-maailmoista: kaoottinen paha, neutraali, puhtaan hyvä ja sitä rataa. Eri yhdistelmien seurauksena tietokone rankkaa pelin seitsemän vaikeusasteen väliltä. Mielenkiintoisena koukkuna pelin tekijät lupaavat paremmalla tekoälyllä päivitetyn version pelistä niille, jotka pystyvät valloittamaan galaksin vaikeimmalla tasolla.

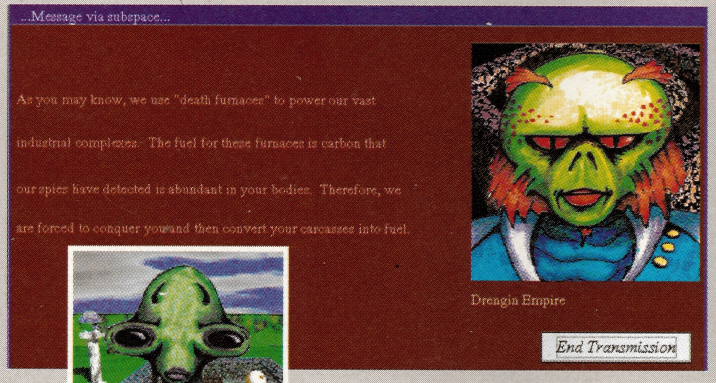
Galactic Civilizationsin tekoälyä on kehuttu poikkeuksellisen hyväksi. Tietokone ei huijaa, vaan joutuu käyttämään samoja konsteja ja voimavaroja kuin ihmispelaajakin. Lisäksi tietokone osaa miettiä omia siirtojaan jo sillä aikaa kun ihminen tekee omaa vuoroaan. Reaaliaikainen sohimisottelu Galactic Civilizations ei kuitenkaan ole, vaan kaikki tapahtuu rauhassa vuorotellen.

Peli siis alkaa siitä, kun kolonistialus löytää ensimmäisen asumiseen kelpaavan planeetan ja perustaa sinne siirtokunnan. Tarkoitus on vähitellen kehittää teknologiaa uusien keksintöjen myötä ja siinä sivussa kehittää planeetan teollisuutta, sotakalustoa ja sosiaalisia oloja. Samalla pitäisi rakentaa uusia aluksia ja etsiä lisää asutettavia planeettoja.

Väistämättä jossain vaiheessa törmätään yhteen muiden rotujen kanssa. Diplomatian tai sodan konstein pitäisi kilpailijoiden näpit pitää kaukana omista asu-









tuksista ja samalla parantaa omia asemia. Sota ja valloitus tai liittoutuminen ja kaupankäynti pitää valita sen mukaan, kuinka hyviä tietoja vakoojat onnistuvat saamaan. Vakoilusysteemi on itse asiassa lähes identtinen Master of Orionin kanssa. Yhtä tapaa voittoon ei pelissä ole, vaan lopputuloksen voi saavuttaa vaikka tappamalla kaikki muut sukupuuttoon tai orjuuttamalla ne taloudellisella ylivoimalla.

Kaupankäynti on sidoksissa diplomatiaan ja hyvien suhteiden myötä voidaan rakentaa planeettojen välille vakituisia kauppareittejä. Rahaa on jostain tultavakin, sillä jatkuva yhteiskunnan kehittely ja sotakoneiston ylläpito vie rutosti kahisevaa.

Keksintöjä ja yhteiskuntaoppia

Koko jutun juoni on kuitenkin teknologian kehittelyssä, sillä ilman jatkuvaa keksintöjen virtaa koko valloitus tyssää heti alkuunsa. Erilaisia keksittäviä tekniikoita on yli sata ja ne kehittyvät vähän samaan tyyliin kuin Civilization-nissa tai MOO:ssa, eli keksimällä ensin kielenkääntäjän voi oppia vieraita kulttuureita. Keksintöjä löytyy peruskliseistä aina massiivisiin tähtiä kerralla tuhoaviin aseisiin tai geneettiseen manipulointiin, jolla saadaan perimästä pois epätoivottavat piirteet.

Etenkin planeettojen olojen kehittelyssä joutuu pohtimaan asioita myös moraaliselta kannalta. Mitä tehdä uudelta planeetalta löytyneille alkuperäiskansoille? Onko aivan järkevää kehitellä fasistinen ajatuspoliisi vai pitäisikö mieluummin muuttaa yhteiskunta demokraattiseksi, jolloin senaatti päättää hallitusmuodosta ja kansansuosio määrää kuka hallitsee? Tällaiset valinnat eivät ole aivan joka toisen pelin heiniä.

Voimavaroja voidaan jakaa tutkimukseen, puolustukseen, elintason ylläpitoon ja kansan viihdyttämiseen. Näistä ja sosiaalisista ohjelmista riippuu, kuinka tyytyväisiä ihmiset ovat ja kuinka hanakasti he tarpeen tullen vaihtavat hallitsijaa.

Keskittyminen keksintöihin ja siirtokuntien kehittelyyn näkyy ikävä kyllä vaisuina taisteluina. Ei puhettakaan yksityiskohtaisista avaruustaisteluista tai omien alusten suunnittelusta tyyliin MOO. Taistelut hoituvat pelkkänä statistiikkana: kaksi alusta kohtaa avaruudessa ja toinen häviää. Lisäksi avaruusalukset tulevat valmispakkauksina, eikä omia alustyyppejä voi sen enenpää rakennella kuin kustomoida. Tällä kertaa on siis tyytyminen sivistyneempään tapaan hoitaa epämiellyttävät konfliktit.

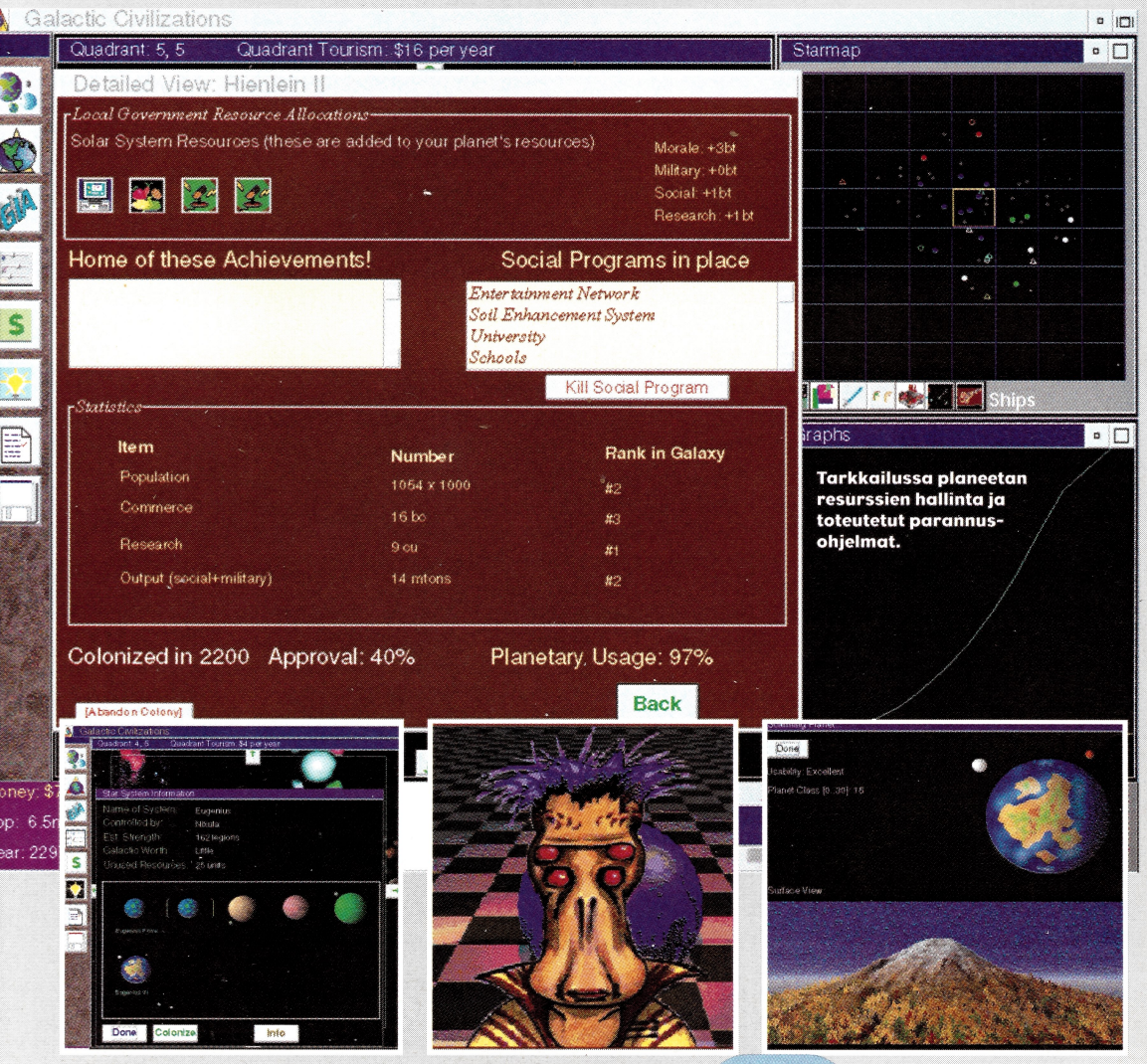
Grafiikka on outo sekoitus tarkkoja karttoja ja käppyröitä, sekä välillä hauskoja mutta enimmäkseen amatöörimäisen räikeitä piirroksia. Väripaletti on mauton ja etenkin planeetat esitetään kummallisina roiskauksina, jotka sopisivat paremmin vaikka modernin taiteen museoon. Avainkohdissa väläytetään sinänsä hienoja, muttei erityisen ikimuistoisia animaatiopätkiä. Koska peli pyörii OS/2:n graafisen käyttöliittymän alta, on parhaimmillaan käytössä tarkinkin SVGA-resoluutio, joten sikäli peli kyllä näyttää selkeältä verrattuna mihin tahansa vastaavaan vain VGA-grafiikalla tehtyyn peliin. Kun vielä käyttöliittymä olisi havainnollisempi. Ääniefektejä ja musiikkia on siellä täällä, mutta perin mitäänsanomattomasti.

Galactic Civilizationsin ongelmana on tietty kuivakkuus ja linjattomuus. Siellä täällä väläyteltävästä mustahkosta huumorista huolimatta pelin linja on asiallinen. Liian paljon asioita esitetään vain numeroina ja statistiikkana, pahimpana näistä tietysti ponnettomat taistelut. Ongelmana on myös hankala yksittäisistä planeetoista koostuvan valtakunnan hallinta: kokonaisuutta on vaikea hahmottaa. Johtuisiko enemmästä kromista vai mistä, mutta Master of Orion veti mukaansa ja pitää edelleen otteessaan aivan toisella tavalla, vaikka pelinä onkin tavallaan pinnallisempi.

Mielenkiintoisena yksityiskohtana pelin manuaali tulee vain on-line-hypertekstinä. On ainakin puita säästetty.

Ainakaan minun mielestäni Galactiv Civ ei kuitenkaan ole sellainen megapeli kuin voisi Internetin äänestyksistä olettaa. Mielenkiintoinen ja sopivasti erilainen avaruusstrategia, mutta ei sen enempää.

Kaj Laaksonen



Hyvää

- Tekoäly ei puijaa.
- Diplomatia, kaupankäynti ja planeettojen kehitys.
- Valtavasti erilaisia ja mielenkiintoisia keksintöjä.
- Ensimmäinen kunnollinen OS/2-peli.

Huonoa

- Liikaa statistiikkaa, ei tarpeeksi kromia.
- Paikoitellen tökerön ruma grafiikka.
- Taistelut täysin munattomia.

Persoonallinen ja paria lapsusta lukuunottamatta kelvollinen mukaelma vanhasta galaksinvalloituksesta.

Strategiapeli

86

Discworld

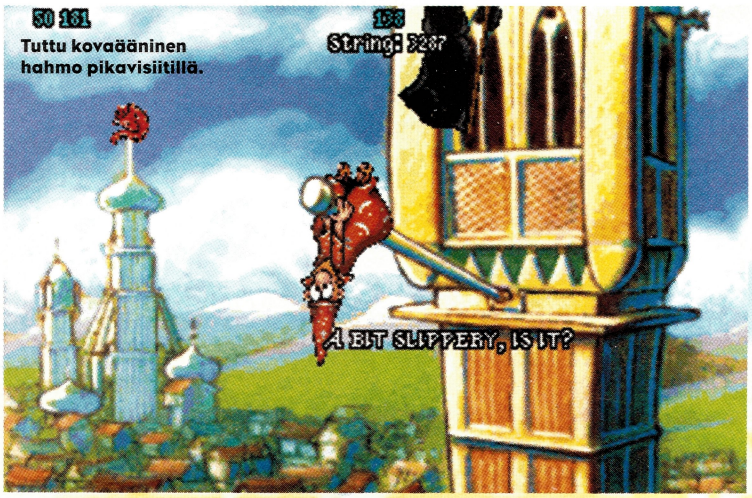
TWC/Psygnosis
PC, PC CD-ROM
Versio: Lehdistö
Minimi: 386, 4 Mt RAM, VGA, suos. hiiri
Äänituki: General Midi, AdLib ja Sound Blaster -yhteensopivat
Kiintolevy: Ei tiedossa
Testattu: Pentium 90, Stealth 64 PCI, 16 Mt, SB 16, CD-ROM 450 kt/s

DISCWORLD®

HASSU HATTU JA TAIKURINKAAPU







Terry Pratchett on nimi, johon miljoonat ihmiset ovat oppineet luottamaan. Hänen Discworld-kirjasarjansa ilkkuu hulvattomasti fantasiagenrelle, sillä kirjoissa mikään ei ole pyhää ja kaikelle nauretaan. Niin maagit, jumalat, lohikäärmeet kuin itse Kuolemakin saavat osansa.

Nyt kirjojen maailma on väännetty tietokonemuotoon, ja luvassa on hulvatonta seikkailukohellusta tutun keskiaikaisessa maailmassa.

Elävänä tai kuolleena

Discworld on maailma, joka oikeasti ei ole pallo vaan levy, ja joka keikkuu kilpikonnan selässä seisovien norsujen varassa. Sen suurimmassa kaupungissa Ankh-Morporkissa on ongelma, tarkemmin sanottuna suuri ja tulta syöksevä lohikäärme. Näkymättömän Yliopiston eli kaupungin maagikoulun johtava taikuri saa loistavan idean lähettää jonkun alaisistaan tekemään selvää liskonsukuisesta maanvaivasta. Niinpä hän kutsuu puheilleen Rincewindin, lahjattoman maaginoviisin.

Rincewind ei ole suuremmin iloinen tehtävästään, mutta lohikäärmeen karkottamiseen pystyvä loitsu on kerättävä kasaan – tai jokapäiväinen tukeva lounas on mennyttä. Näin hirvittävän uhkauksen ajamana sankari suuntaa kaupunkiin mieli maassa ja vatsa tyhjänä.

Tärkeintä Discworld-kirjoissa on niiden uskomaton huumori, ei siis ole mikään yllätys, että myös Discworld-peli on hauska. (Historian huomioon ottaen se ON yllätys. –nn). Vaikka Pratchett itse ei olekaan kirjoittanut tarinaa tai keskusteluja, ovat erityisesti pelin keskustelut aidon Pratchett-huumorin mukaisia ja vitsit lentävät sakeina parvina alusta alkaen. Hyvä esimerkki pelin huumorista on erilaisten nimien ja nimikkeiden vääntely, esimerkiksi kiduttaja onkin tiedonhankintateknikko.

Kieli ei onneksi ole yliakateemista tyyliin Sam & Max, joten huumori menee jakeluun hieman heikomminkin englantia taitaville. Ja vaikka huumori onkin huomaamattomampaa kuin jenkkien hupipeleissä, hauskaa on koko ajan. Tässä ilotulituksessa graafiset jipot jäävät vähemmälle.

Jatkuva nauraminen luo peliin käsin kosketeltavan tunnelman, ja hetken kuluttua pelaaja tuntee todella kävelevänsä Ankh-Morporkin katuja päässään hassu hattu ja hartioillaan leveä tähtikoristeltu taikurikaapu.

Kaupunki on onnistuttu luomaan juuri sellaiseksi kuin kirjat antavat ymmärtää. Vastaan tulevat tutut hahmot, kuten Kuolema, vain vahvistavat ilmapiiriä. Peli ei kuitenkaan vaadi aikaisempaa tietoa maailmasta tai sen asukkaista.

Kävele ja katsele

Englantilaisten seikkailupelien perisynti on usein ollut hankala ja keinotekoinen käyttäjäliittymä. Discworldin kohdalla käydään lähellä kipurajaa, muttei onneksi saavuteta sitä. Hiiren vasemmalla napilla Rincewind kävelee osoitettuun kohtaan, oikealla namiskuukelilla hän katselee ympärilleen. Yksinkertaista ja helppoa, mutta kun poimii esineitä tai yleensä tekee mitä tahansa muuta, joutuu tuplaklikkaamaan vasenta nappia. Aluksi tämä tuntuu oudolta, mutta etenkin Ultimoita pelanneet tottuvat systeemiin nopeasti.

Inventaarion saa esiin klikkaamalla joko Rincewindiä tai hänen uskollista kumppaniaan, kävelevää matka-arkkua Luggagea. Kamaruutu tulee kuvaan ikkunana, jota voi siirtää mielensä mukaan. Muuten idea toimii hyvin, mutta esineiden etsiminen kymmenten joukosta kestää joskus hetkisen (taas Ultima-kokemuksesta on apua).

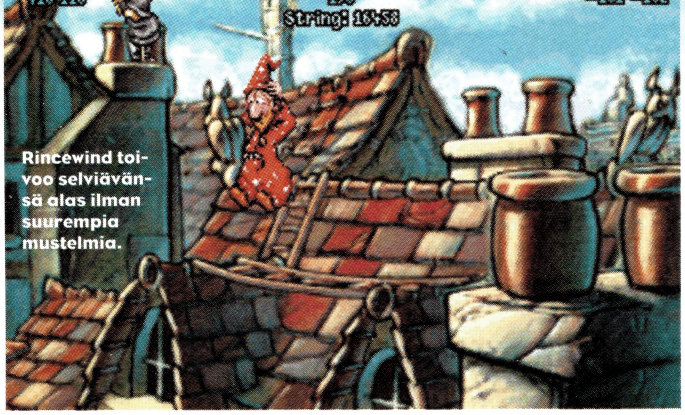
Pelin todella runsaat keskustelut sujuvat Rincewindin johdolla. Pelaaja valitsee haluamansa mielialan muutamasta vaihtoehdosta (tervehdys, sarkasmi, uteliaisuus, suuttumus), ja Rincewind aukoo päätään haluttuun tyyliin. Väärää vaihtoehtoa ei voi valita, sillä Rincewind ei voi kuolla sanomisiensa takia. Joskus lisävaihtoehtona mukaan ilmestyy muita ikoneita, joita valitsemalla keskustelu etenee kyseiseen suuntaan. Esimerkiksi lohikäärme-vaihtoehdon ilmestyessä valikkoon voi pelaaja kysellä aiheesta. Systeemi toimii hyvin, ja lisää huumorikerrointa paljastamatta varsinaisia kommentteja ennen aikojaan. On aina mielenkiintoista odottaa, mitä älytöntä Rincewind tällä kertaa laukoo suustaan.

Sukellus kirjojen maailmaan

Ensikatsomalta pelin taide vaikuttaa häiritsevän suttuiselta ja sotketulta. Taide kuitenkin kasvaa pelin edetessä, ja muutaman tunnin jälkeen maailma näyttää jo aivan kelvolliselta.

Ankh-Morpork ja muu





Rincewind toivoo selviävänsä alas ilman suurempia mustelmia.



Hän ei ole KUOLEMA, vaikka siltä näyttääkin.



Kaupungin porteilla valppaat vartioston jäsenet suorittavat tehtäväänsä. Voisiko joku kertoa sen myös heille?



Kamera Discworldin tyyliin. Pieni imppi maalaa nopeasti ja saa palkaksi ilmaisen asunnon.

Discworld on onnistuttu luomaan tunnelmallisesti ja esikuvansa ilmapiiri säilyttäen. Kaupunki on täynnä synkkiä kujia ja talot nojailevat toisiinsa kuin romahdusta odottaen. Värien käyttö on hillityn tyylikästä pastellisävyjen hallitessa maisemaa. Taustat ovat useasti monta kuvaa leveitä ja korkeita, ja vierivät pehmeästi Rincewindin kävellessä eteenpäin, mikä luo nautittavan illuusion pitkistä kaduista ja korkeista rakennuksista.

Hahmotaide on onnistunutta ja suurikokoista: Rincewind on parhaimmillaan yli viiden sentin pituinen. Animoinnissakaan ei ole pihtailtu, ja jokaisella toiminnalla on omat runsaat animaationsa. Aina välillä tapahtumat kuvataan tyylikkäillä lähikuvilla hahmoista. Huvittavana yksityiskohtana Rincewind alkaa tökkiä hermostuneena kuvaruutua, jos pelin jättää rauhaan liian pitkäksi aikaa.

Taustalla raikuva musiikki on toimivaa, ja soveltuu peliin hyvin. Mukana on joitain todella kauniitakin kappaleita ja lähes jokaa kuvassa on oma teemansa. Tehosteita ei mukana ole kovin paljon, mutta ne vähäiset onkin sitten tehty tyylillä.

Jos Discworld muutenkin on hauska, kruunaavat loistavasti karrikoidut puheet kokonaisuuden kuin kirsikka kermakakun. Rincewindin äänijänteinä toimii itse Eric Idle, Monty Python -joukkiosta tuttu naurujen irrottelija jo vuosien takaa. Muukin puhetiimi tuntuu olevan elämänsä vedossa, sillä hahmot kuulostavat tarvittaessa aidon närkästyneiltä, vihaisilta tai pelokkailta. Kunpa kaikkien romppupelien puheisiin kiinnitettäisiin yhtä paljon huomiota.

Tahtoo lisää

Ongelmapuolella Discworld on mukavan kinkkinen, ja tarjoaa riittävää haastetta. Välillä ratkaisut ovat hieman kaukaa haettuja, mutta ne voi antaa anteeksi, kun ottaa huomioon pelin maailman ja sankarit.

Testiversio oli nimenomaan peliarvostelijoille tehty versio, jossa oli miljoona valmista tallennusta, mutta ei mahdollisuutta itse tallentaa pelejä tai edes vaihtaa asetuksia. Olipa testiversiossa mukana pari bugiakin. Muutamassa paikassa koko peli kaatui kun klikkasi hiirellä väärään paikkaan ruudulla. Ärsyttävintä oli kuitenkin digitoitujen puheiden katkeaminen aina muutaman sanan jälkeen. Toivottavasti ötökät korjaantuvat myyntiversioon mennessä.

Ennakko-odotuksista huolimatta Discworld on kaikkea sitä, mitä maailman ehkä hauskimpaan kirjasarjaan perustuvan pelin pitäisi olla. Jos Pratchett-huumori uppoaa, saa pelaaja nauraa vatsansa kipeäksi, ja peli on uskollinen kirjojen tunnelmalle ja maailmalle. Kun ulkonäössäkään ei ole pahempia vikoja, on Discworld todella nautittava paketti. Pakko-ostos kaikille hyvän huumorin ja Pratchettin ystäville.

Tapio Salminen



Sanoinkuvaamattomia menoja suljetussa munkkipiirissä. Toivottavasti ketään kalpeaa ja mustatukkaista ei ilmesty vahingossa paikalle.

Hyvää

- Hauska.
- Uskollinen kirjojen tunnelmalle ja tyylille.
- Erinomainen puhe.

Huonoa

- Systeemi vaatii hetken opettelun.

Hulvattoman hauska fantasiaseikkailu uskolliseen Pratchett-tyyliin.

Seikkailupeli

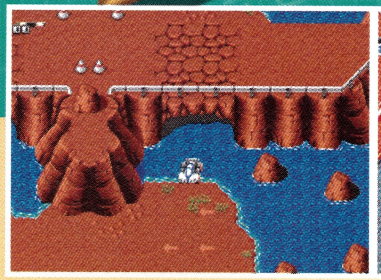
PELIT HUIPPU

92

ATR – All Terrain Racing

Team 17
Kaikki Amigat, CD32
Minimi: 1 Mt muistia
Ohjaus: J, N
Levytila: 2 korppua
Muuta: Ei saa kiintolevylle
Testattu: A500Plus/4 Mt

Miehille, jotka ajavat omia polkujaan





Skidmarks on hyvä peli – jopa niin hyvä, että uskoin olevan vaikeaa pistää sitä paremmaksi. Team 17:llä oli kuitenkin rohkeutta julkaista oma näkemyksensä aiheesta, ja hyvä niin, koska autopelien kärki meni laakista uusiksi.

Vertailulta entiseen autopelien kingiin ei voi välttyä, koska perustaltaan ATR on samanlainen, yläviistosta kuvattu autokisailu. Pelaajia voi olla yhdestä kuuteen, autoja on kolme erilaista. Eri ratatyyppejä on kolme, ja kaikkiaan ratoja on neljäkymmentä.

Tällainen numeroluettelo ei kerro pelin laadusta mitään, mutta on silti kunnioitettava saavutus. ATR nimittäin on ängetty kahdelle korpulle eikä pelin aikana tarvitse vaihtaa levyä.

Raha renkaita pyörittää

Yhden pelaajan Arcade-moodissa pelaajalle annetaan kasa rahaa, jolla sitten ostetaan alle sporttirauta kolmesta erityyppisestä vaihtoehdosta, jotka ovat formula, jeeppi ja rantakirppu.

Nelivetojeeppi on autoista halvin. Se ei ole erityisen nopea, mutta soveltuu hyvin töyssyisille radoille. Rantakirppu on pelin keskivertoauto, joka sopii kilpuriksi useimpiin kenttiin eikä maksa liikaa. Formula on, kuten arvata saattaa, nopea. Se on myös autoista kallein, joten kuskille ei jää paljonkaan rahaa varusteisiin uhrattavaksi.

Kun auto on valittu, alkaa kisa tietokoneen kontrolloimia autoja vastaan. Aina ennen uutta ratajoa voi autoonsa ostaa pitävämmät renkaat, tehokkaamman moottorin, paremman vaihteiston tai muuta kivaa, esimerkiksi ohjaustehostimen. Pelin henki on, että radalle heitetään läjä autoja, ja starttivalon välähdettyä vihreäksi on jokainen omillaan. Sääntöjä ei liiemmin ole, pelaajan täytyy vain suoriutua kärkijoukkoon mikäli aikoo jatkaa peliä.

Taistelupari

Taistelumoodissa kisaan osallistuu vain kaksi autoa, ja peli-ideakin on erilainen. Pelaajat keräävät pisteitä, ja osakilpailun voittaja on se, joka saa ensin vaadittavan pistemäärän kasaan. Osakilpailuvoittojen määrä puolestaan ratkaisee koko pelin voittajan. Jos ihmisvastustajaa ei löydy, toisen auton ohjauksen voi jättää Amigan harteille.

Jopa kolmesta kuuteen pelaajaa voi pelata pientä taistelumoodin variaatiota eli liigapeliä. Liigapelissä otellaan vuorotellen vastatusten, kunnes parhaista paras on selvinnyt.

Jos ATR:stä jotain puuttuu, se on tuki sarjakaapelille. Vain kaksi ihmistä voi olla samanaikaisesti pelissä, kun Skidmarksissa pystyi letkuttamaan Amigat yhteen ja ottamaan nelinpelit.

Kilometrejä nieltäväksi

Ratoja on kolmentyyppisiä. Nopeusradat ovat rannikolle sijoitettuja hiekan ja veden täytteisiä vauhtirinkuloita, joissa pärjää parhaiten formula-autolla. Kanjoniradat taasen ovat kivisiä, epätasaisia, tunnelintäyteisiä, aamiaisen ylös nostattavia kauhukokemuksia. Nelivetoautojen ominta toiminta-aluetta siis.

Metsäradat sijoittuvat alpeille, joten renkaista on hyvä löytyä pitoa tai edessä on pitkä jääpiruetti. Nämä kentät ovat muita kauniimman näköisiä, mutta valitettavasti niiden selkeydestä ei voi sanoa samaa. Lumiradat täytyy osata ulkoa, tai kisasta ei tule mitään, koska ajoreittiä reunustavat vuoroin puut ja poijut, vuoroin sekalainen rihkama. Ei hyvä.

Kilpailujen aikana radoille ilmestyy kaikenlaista kerättävää lisätavaraa. Tarjolla on nopeutta, kiihtyvyyttä, rengaspitoa ja korjausapua. Taistelumoodissa voi kerätä lisäksi vastustajan ohjauksen nurinpäin kääntäviä kisabonuksia. Asehulluille osoille löytyy vielä ohjuksia ja miinoja, joilla sitten voi paukuttaa vastustajalta pellit kasaan.



Pakkohankinta

All Terrain Racing näyttää jälleen kerran, että A500 oli erinomaisesti suunniteltu laite. Värikkäät radat vierivät täysin nykimättä suurillakin nopeuksilla joka suuntaan. Pikkuautot ovat persoonallisen näköisiä ja liikkuvat realistisen tuntuisesti. Äänet koostuvat tavanomaisesta moottorien murinasta. Musiikki on valitettavasti heikkotasoista, mutta sen saa alkuvalikoista hiljennettyä.

Atari ST:n Super Sprint ja kuusnepan Rally Speedway ovat edelleen ylittämättömiä, mutta ATR pääsee hauskuudessa hyvin lähelle. Alkuvuoden parhaita pelejä Amigalle.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

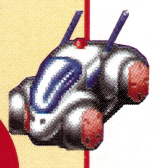
- Erinomainen pelattavuus, hyvä ulkoasu.
- Bugiton ja pehmeä toteutus.
- Paljon ratoja.
- Kuuden pelaajan liigapeli.
- Toimii ongelmitta mopokoneilla.

Huonoa

- Arcade-moodi on vain yhdelle pelaajalle.
- Lumikentät ovat epäselviä.
- Ei kaapelipelimahdollisuutta.

Erittäin hauska autopeli, etenkin kaksinpelinä.

Autopeli







Oma Ultima mansikka, muu Ultima mustikka

DC Games

DC Software/David Hernandez
PC
Versio: 3.03
Minimi: 384 kt RAM, CGA
Äänituki: Sound Blaster
Ohjaus: N
Kiintolevy: noin 5 Mt
Testattu: 386/40, 4 Mt RAM, SB
Pelit-BBS:
DCGAM303.ZIP,
DCGCNV303.ZIP,
DCGUTL303.ZIP, LORRI3.ZIP
Rekisteröinti: $40

Pännivätkö roolihyppelypelit a la Ultima 8? Roolipelinteko-ohjelma DC Gamesilla voit rakentaa oman tiiligrafiikkapelisi, vaikka koston vuoksi Ultima 8: The Tilegraphics Editionin. Siinä on Lord Britishillä ihmettelemistä.

Palikkatesti

DC Games on siis tiiligrafiikkaroolipelien tekoon suunniteltu ohjelma. Se koostuu erillisistä osista, joista varsinaiset pääohjelmat ovat editori ja ajuri. Peruskäyttöön ei juuri muuta tarvitakaan, mutta erillisinä paketteina liikkeellä olevat apuohjelmat ovat tarpeen monenlaisia lisämausteita, kuten omia ääniefektejä, käytettäessä.

Editorissa kartat koostuvat tietysti ruuduista, joita täytetään erilaisilla maastopalikoilla. Kartan koko on vapaasti määriteltävissä, kuten myös se, onko kyseessä ulkoilma, luolasto vaiko kaupunki.

Vanhojen Ultimojen tapaan karttoja on enemmän kuin yksi, eli ryhmän saapuessa pääkartalla kaupungin kohdalle tapahtuu sisään mentäessä "zoomaus", eli siirtyminen yksityiskohtaisemmalle kaupungin kartalle, josta voidaan siirtyä jälleen uudelle kartalle mentäessä sisään johonkin rakennukseen jne. Siirtyminen kartalta toiselle tapahtuu "ovia avaamalla", eli määrittelemällä johonkin kohtaan karttaa ovi toiselle kartalle. Ovi voi olla joko automaattinen (siirtyminen tapahtuu heti kun ryhmä astuu kyseiseen ruutuun), tai siirtyminen voi vaatia erillistä näppäimen painallusta, mikä mahdollistaa salaisten paikkojen luonnin.

Mukana on erilaisia ulkoilman maastotyyppejä, kuten metsää, merta ja vuoristoa, sekä sisätiloissa käytettäviä lattiapintoja ja jopa huonekaluja. Jokaiselle maastotyypille on myös määritelty korkeus, joka säätelee sitä, kuinka nopeaa kyseisessä maastossa liikkuminen on. Jotkut maastotyypit voivat myös olla ylitsepääsemättömiä.

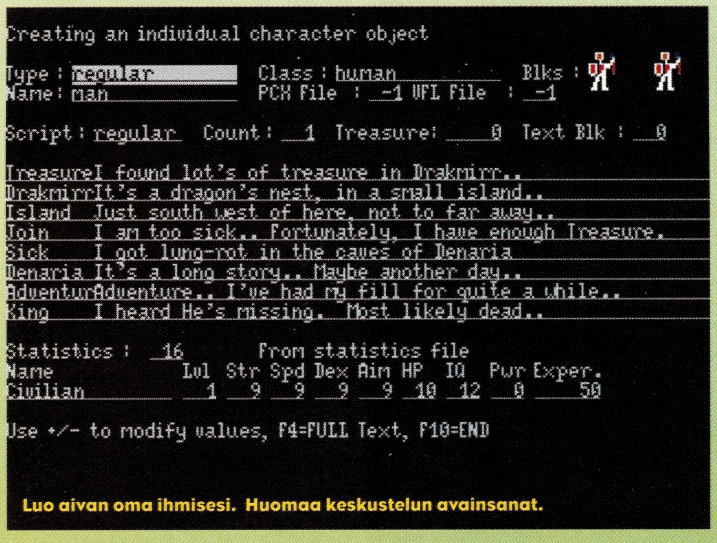
Ystävät ja toverit

Hahmojen luontiin on editorissa oma osionsa. Editorissa valitaan hahmoa esittävä ikoni, nimetään hahmo ja valitaan sen tyyppi. Hahmotyyppien joukosta löytyvät käyttökelpoisimmat perusainekset, kuten potentiaaliset ryhmät jäsenet, tavalliset siviilit, tehtävän antajat, kauppiaat, sekä tietysti inhat mömmiäiset.

Varsinaisessa hahmoeditorissa valitaan myös hahmojen vuorosanat. Keskustelu sujuu myöskin Ultima-tyyliin, eli hahmot tunnistavat pelaajan määrittelemät avainsanat, ja vastaavat niihin pelaajan valitsemilla lauseilla. Tilaa vastauksille on valitettavasti vain yksi rivi, mikä on toisinaan hieman liian vähän. Hahmoille voi halutessaan piirtää myös PCX-kuvat, jotka ilmaantuvat ruutuun jutustelun alkaessa. Sopivalla apuohjelmalla hahmoille saa myös digitoidut puheet, mikä tapahtuu käytännössä luomalla jokaiselle avainsanalle omat äänitiedostot, jotka sitten pakataan pelin tuntemaan muotoon.

Hahmojen ominaisuuksia ei määritellä samasta paikasta, vaan niille on oma editorinsa. Statistiikkaeditorissa määrätään hahmon fyysiset ominaisuudet ja mukana kannetut tavarat, ja valitaan sitten, mitä statistiikkaa mikäkin hahmo käyttää. Tämä systeemi saattaa tuntua hankalalta, mutta on käytännöllinen, kun on tarpeen luoda monta samanlaista hahmoa (esimerkiksi hirviöt).

Esineiden editointi sujuu pitkälti samaan tapaan, eli niillekin määritellään tietyt perusominaisuudet, ja valitaan sopiva ikoni.



Luo aivan oma ihmisesi. Huomaa keskustelun avainsanat.



Tämä esimerkkiseikkailu löytyy Pelit -BBS:stä. Veteraanipelaajat tunnistanevat graafisen tyylin.

Pintaa syvemmälle

Koko pelisysteemin selkärankana ovat kuitenkin editorin ulkopuoliset skriptit. Skriptit ovat pelin omalla ohjelmointikielellä tehtyjä ohjelmanpätkiä, joissa voidaan määritellä lähestulkoon mitä tahansa pelin kulkuun vaikuttavia asioita. Skriptien avulla voidaan luoda jollain erikoisella tavalla toimiva hahmo, eli jos on vaikkapa tarpeen luoda magiaa sairaalloisesti pelkäävä henkilö, voi käyttäjä luoda sellaisen hahmotyypin, joka hyökkää ryhmän kimppuun jos sillä on mukanaan maagisia sauvoja. Maailman toiminnalle on oma skriptinsä, jossa määritellään muun muassa ryhmän ruoankulutus eri karttatyypeillä, kuinka nopeasti aika kuluu, tai miten pian soihdut palavat loppuun.

Skriptien kautta pelisysteemiä voidaan muokata lähes rajattomasti. Ohjelmointia vierastavien kannattaa unohtaa tämä suosiolla. Pieniä muutoksia tekemällä voi kokemattomampikin ohjelmoija kuitenkin saada aikaan pieniä lisiä, ja kielen alkeetkin oppii varsin nopeasti valmiita skriptejä tutkimalla.

Uusi uljas maailma

DC Gamesilla aikaansaadun pelin grafiikka on melkoisen karkeaa ja jää jälkeen vanhoista Ultimoistakin. Hahmoille olisi jon-

kinlainen pieni animoinninpoikanen tehnyt terää, nyt ne näyttävät liiaksi pelkiltä kuvapatsailta seistessään koko ajan paikallaan kuin tatit. Skriptien avulla hahmot on tosin mahdollista saada liikkumaan itsekseenkin, mutta se vaatii luonnollisestikin jonkin verran lisävaivaa. Omien grafiikkapalikoiden piirtäminen olisi myös tervetullut lisä (tosin se onnistuu ohjelman rekisteröinnillä).

Jos ei anna DC Gamesin karun ulkoasun häiritä itseään, voi ohjelman avulla toteuttaa itseään paljon vapaammin kuin kaupallisten tee-se-itse-roolipelisysteemien kanssa. DC Gamesin avulla on mahdollista (ulkoasua lukuunottamatta) todella luoda OMA systeeminsä, eikä ole pakko tyytyä valmiiseen. Se, miten paljon syvyyttä ja omaperäisyyttä peleihinsä saa on pitkälti kiinni käyttäjän omista taidoista, mutta osaavissa käsissä sillä voi saada aikaan hyvinkin onnistuneita seikkailuja. Erityisesti Nahlakhiin mieltyneet ovat varmasti sen parissa kuin kotonaan.

Kaupallisenakin ohjelmana DC Games olisi lähes pakkohankinta jokaiselle tee-se-itse-roolipelaajalle. Kun saman vielä saa ilmaiseksi, on vaikea enää keksiä tekosyytä jättää se kokeilematta.

Mikko Alapuro

Hyvää

- Harvassa shareware-ohjelmassa on näin paljon sisältöä.
- Lähes rajaton vapaus oman pelisysteemin kehittämiseen.
- Helppokäyttöinen.
- Ohjeet sekä ohjelman käyttöön että skriptikieleen selkeät.
- Pyörii miltei missä tahansa koneessa.

Huonoa

- Karkea grafiikka.
- Ohjelmointitaidottomat eivät saa editorista kaikkea irti.

Selkeä ja monipuolinen työkalu omien roolipelin suunnitteluun.

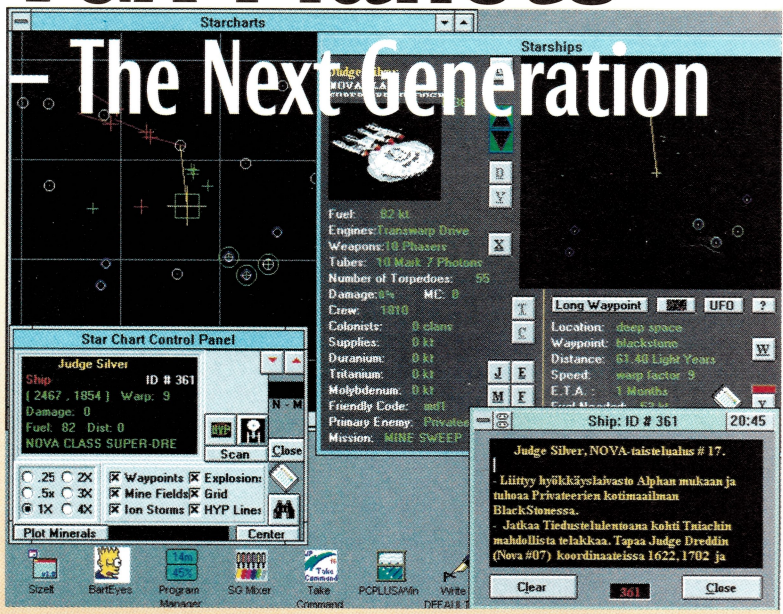
Roolipelinteko-ohjelma

92

PELIT HUIPPU

SHARE RE

VGA Planets – The Next Generation



VGA Planets 3.5 for Windows

Tim Wisseman
Versio: WP35 BetaIC
Minimi: 386SX, 2 Mt
Äänituki: Kaikki Windows-yhteensopivat äänikortit
Kiintolevy: 10 Mt
Muuta: Ei shareware-versiota, rekisteröinti $20
Testattu: 486/33, 8 Mt, SB Pro, Windows 3.1

Host 3.2

Tim Wisseman
Versio: Beta ID
Pelit-BBS: HST32BID.ZIP 366 kt

PHost 3.15

Versio: 3.15.1.2.
Pelit-BBS: PHOSTV12.ZIP 321 kt

Uskokaa tai älkää, tarkoituksemme ei ole joka lehdessä julistaa Planets-evankeliumia, mutta tuskin edellisen lehden jutusta oli muste kuivunut, kun VGA Planets joutui todellisten mullistusten kohteeksi.

VGA Planetsin ominaisuudet määrittelee sen isäntäohjelma eli Host, itse Planets-pelaajaohjelma ei osaa muuta kuin tehdä Hostille kelpaavan siirtotiedoston ja muuttaa tulostiedoston pelaajan ymmärtämään muotoon.

Tim Wisseman sai vihdoinkin betatestausasteelle upouuden 3.2 Hostinsa sekä sen uuden pelaajapäätteen Planets 3.5:n. Mutta samaan aikaan Saksasta kuului kummia. Joukko ohjelmoijia sai julkaisukuntoon Portable Host -projektin, kaikille koneille käännettävän Host-ohjelman. Tästähän sota syttyi, sillä Wisseman ei siitä pitänyt, ja Alt.games.vgaplanets vilisi raskasta ja välillä tosi naurettavan lapselliseksi vajonnutta keskustelua.

Miten kaksi kilpailevaa Host-ohjelmaa sitten sekoittaa VP-kuvioita, sen näyttää tulevaisuus.

Wissemanin Wiralliset

Tim Wisseman siirtyi Windows-aikaan: uusi VGA Planets 3.5 -pelaajaohjelma toimii vain Windowsissa. VP35 on tarkoitettu lähinnä uuden Host 3.2:n aisapariksi, joskin sillä pitäisi luonnollisesti pystyä pelaamaan vanhojenkin Hostien alla pyöriviä pelejä.

Graafisesti VP on mainion näköinen, ja jos osittain suttuiset kuvat eivät miellytä, sekä ne että äänet voi itse vaihtaa. Mallia on otettu Planetsin suosituimmista apuohjelmista, ruudulla näkyvät vihdoinkin muun muassa miinakentät ja alusten suunnat. Myös Host 3.2:n uutuudet eli ionimyrskyt ja Dave Killingsworthin lisäohjelmien (Asteroids, Jumpgates, Tcahyon, Raceplus) tieto näkyy WP3.5:ssa, ja itse asiassa vain siinä.

Uudessa Planetsissa on sisäänrakennettu automaatti, jonka avulla planeettojen kehittämisen voi jättää tietokoneen huoleksi. Automaatti väittää osaavansa myös huolehtia varsinkin rahtialusten lastaamisesta ja siirtelemisestä paikasta toiseen, mutta käsin homma hoituu luotettavammin.

Yksi hyödyllisimmistä ominaisuuksista on muistilappu-toiminto. Jokaiselle alukselle, planeetalle tai starbaselle voi kirjoittaa pari riviä oman muistinsa tueksi.

Uuden version näyttävin osuus on kokonaan uusiksi pistetty taistelusimulaattori. Alukset näyttävät viimeinkin kunnon vehkeiltä entisten kolmioiden sijaan ja räjähdykset ovat jotain ihan muuta kuin kasa pikseleitä lentämässä ympäri ruutua. PC-piipperin elämöinnin tilalla on iso kasa sampleja. Osa simulaattorin äänistä on suorastaan erinomaisia (kuten esimerkiksi Federaation hyökkäyskäsky), mutta osa kuulostaa lähinnä privateerien pääjehulta vaalijuhlien jälkeen. Ikävä kyllä, ainakin betaversion VCR eli taistelunäyttö on törkeän hidas.

Uusi VGA Planets 3.5 on kuin vanha Planets plus apuohjelmat. Uusi ulkoasu ja muu kromi luonnollisesti maksaa: peli ei ole läheskään yhtä nopea kuin entinen Planets. Lupaavalta kuitenkin näyttää. Uudesta Planetsista ei muuten tule shareware-versiota, vaan se on tilattava Timiltä.

Uusi isäntä talossa

Upouusi Wissemanin Host 3.2 muuttaa Planetsia oikein urakalla, ja sisältää tukun miellyttäviä ja mielenkiintoisia muutoksia.

Miinakentillä on vihdoinkin omat Friendly Codensa, rotujen välisen rauhanomaisen kanssakäymisen helpottamiseksi on tukku uusia koodipohjaisia toimintoja, ja rotujen erikoisominaisuuksia on osin paranneltu.

Osaan aluksista on pultattu kiehtovia erikoisominaisuuksia. Loki-luokan hävittäjät pystyvät

paljastamaan näkymättömät alukset, cyborgien firecloudit osaavat siirtää laivastoja ulottuvaisuusrepeämän kautta ja fasistien D19- ja Saber-aluksissa on käytännöllinen itsetuholaite. Pelkoa ja vavistusta herättää Imperiumin Super Star Destroyerin Imperial Attack, jossa 10 klaania riittää planeetan kuin planeetan valtaukseen. Ja siinä vasta alkua.

Suurin osa lisäominaisuuksista on sidottu alustyyppiin, joten uusi mahdollisuus kloonata vihollisaluksia varmasti ilahduttaa monia... Lisäksi Host 3.2:ssa on sisäänrakennettu tuki lisä-Host-ohjelmille.

Host 3.2:n muuten VOI vaihtaa kesken pelin, kun muistaa ajaa HCONFIGin vaihdon jälkeen.

Haastaja Saksasta

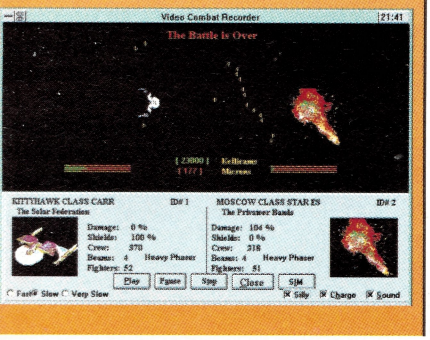
Gorbieksi Wissemanin kiertoradalle tuli Portable Host -projekti, jonka tarkoitus on kehittää joka käyttöjärjestelmälle sopiva VGA Planetsin Host-ohjelma. PHost emuloi Hostin versiota 3.15B, eli vastaa sitä toiminnallisesti, mutta ei käytä samaa lähdekoodia.

PHostin MS-DOS-versio on Host 3.15:ttä nopeampi ja oikea konfiguroijan toiveuni, joka parametriä voi itse muuttaa. PHost myös lisäilee omiaan, esimerkiksi liitto-toiminnot ja sisäänrakennetut madonreiät. PHost korjailee myös vanhan Hostin puutteiksi katsomiaan ominaisuuksia.

PHost on sen verran hyvää työtä, että mikäli 3.2:ta ei olisi tullut, pyörisivät Pelit-lehden pelit sillä. Tosin olen sitä mieltä, että VGA Planets on Wissemanin lapsi, tehköötmuut oman pelinsä (ja niin he ovat itse asiassa tekemässäkin...).

PHostin eri versioita kannattaa käydä katsomassa osoitteesta ftp.berlin.snafu.de, DOS-versio löytyy Pelit-BBS:stä.

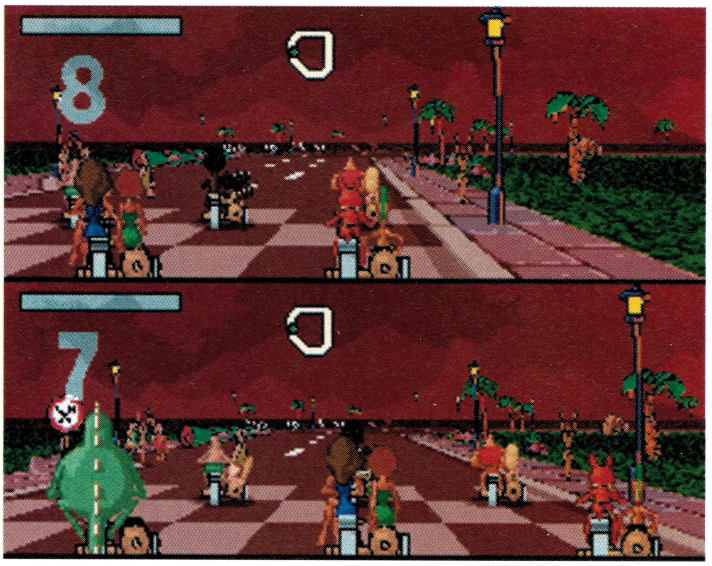
Nnirvi
Ossi Mäntylahti



lyhyesti lyhyesti lyhyesti

BC Racers

Core Design
PC
Versio: ennakkoversio
Minimi: todennäköisesti 386, 4 Mt
Äänituki: Kaikki tunnetut kortit
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 12 Mt
Testattu: 486/50 SB Pro



Menestyspelit saavat melkein aina lauman jäljittelijöitä, eikä SNESin menestyksekäs Super Mario Kart ole poikkeus. Sharewarena ilmestyneet Skunny Kart ja Wacky Wheels saavat nyt seuraansa Coren BC Racersin.

BC Racersiin on veistetty ratoja kahdeksan kuvallisen teeman mukaan. Peli aloitetaan kivikaupungista, sitten huristellaan öisiä teitä, käydään ihailemassa autiomaata, kumistellaan viidakkorumpuja, rämmitään suossa, ajetaan luolassa ja lopulta päädytään tulivuoren kupeelle. Ratasatseja on neljä helposta hirmuvaikeaan, joten kaahattavaa on kaikkiaan 32 radan verran.

Nitronappi löytyy kuten hyvään ajopelihenkeen kuuluu. Ohiajajia ja ohitettavia voi pötkiä patukalla, mutta iskut onnistuvat vain oikealle, mikä on outoa. Varikko on täynnä sianpotkaa, jota voi käydä hotkaisemassa, jottei mopo hyydy kesken matkanteon. Katsojat singahtavat mallikkaasti ilmaan törmäyksen voimasta.

Kontrollit ovat erinomaiset, ohjattavuus rentoa ja sujuvaa. Erityisesti kurvailu tuntuu hyvältä. Hyppyreiltä menopeli singahtaa hulppean ylös ja sen suuntaa voi nautittavasti muuttaa kesken ilmalennon. (Kivikaudella maan vetovoima taisi olla tyystin toisenlainen kuin nykyään.) Samanaikainen jaetun ruudun kaksinpelikin onnistuu.

Coren pojat eivät ole kopioinnissaan uskaltaneet mennä tarpeeksi pitkälle. Radalta kerättäviä hekumakykyjä ei ole laisinkaan, joten ajot keskittyvät käytännössä pelkkään kaahaamiseen ja kiusanteko jää onnettoman tehottoman tuntuiseen patukan huitomiseen. Mario Kartin hauskin piirre on siis vesitetty täysin. Peli on ulkoasultaan suttuinen ja ruma, mikä myös masentaa.

BC Racersin parissa äheltää mieluusti muutaman tunnin näppärien kontrollien takia. Kloonin täytyisi kuitenkin olla parempi kuin originaalin, jotta sitä voisi vilpittömästi innostua. Sitä BC Racers ei ole.

Ajopeli

JTurunen
75



Superfrog

Team 17
PC
Minimi: 386SX/20 MHz, 2 Mt
Äänituki: Ainakin Sound Blaster -yhteensopivat
Ohjaus: J, N
Kiintolevy: Ei tiedossa
Testattu: 486/50 SB Pro

(Pelit 4/93, 90 pistettä.) Pitkään meni Team 17:lla Superfrogin PC-versiota pakertaessa. Onneksi kyseessä on sentään yksi mukavimmista Amiga-hyppelyistä, joten ohjaimen kimppuun käy ilman isompia ällötyksiä.

Sutjakkaan vierityksen ohjelmoiminen PC:lle ei ole maailman helpoin tehtävä. Team 17 on onnistunut tehtävässään onneksi mukavasti. Perusohjainkortillakin vieritys on nautittavaa, vaikka päivitys hidastuukin ruudun kansoittuessa luvattoman paljon. Edellytykset asialliselle hypipompi-spektaakkelille ovat silti olemassa.

PC-versio ei tunnu samalla tavalla tuoreelta kuin Amiga-versio aikoinaan. Team 17:n pojat olisivat hyvin ehtineet suunnitella uudet kentät ja taustat ja lisätä ehkäpä muutaman mojovan 3D-vaiheen a la Jazz Jackrabbit pelaajaa houkuttelemaan. Minne unohtui muuten Superfrog 2?

Tavattomasta tuttuudestaan huolimatta Superfrogia pelaa edelleen mielellään. Jokin maaginen pelattavuuden, pelilumon ja hekumallisten hedelmäryppäiden kolmiyhteys liimaa peliohjaimeen kouraan tanakasti.

Supersammakko on parhaita PC-tasohyppelyjä vaikka Jazz Jackrabbitin kimppuun käykin mieluummin. Jotkut motkottavat taatusti Superfrogin kontrolleista, jotkut piikikkäistä äkkikuolemista. Kaikki eivät voi tykätä kaikesta, mutta makuasioistahan voi aina kiistellä.

Tasohyppely

JTurunen
82



1942 – Pacific Air War

MicroProse
PC, PC CD-ROM
Versio: 1.4
Minimi: 386SX, 580 kt perusmuistia, 1,6 Mt EMS-muistia, VGA, MS-DOS 5.0 tai uudempi. Suositus 386DX/33 tai nopeampi.
Äänituki: Adlib (Gold), Covox Sound Master 2, General MIDI (MPU-401), PAS (Plus, Studio, 16), Sound Blaster (Pro, 16, AWE), Roland (MT-32, LAPC-I, RAP-10), Ensoniq Soundscape, Turtle Beach Maui
Ohjaus: N, H, J, Thrustmaster FCS, Flightstick Pro, pedaalit
Kiintolevy: 6 Mt
Testattu: 486DX2/66, 16 Mt RAM, Cardex Cobra VLB SVGA, SB AWE32, Flightstick Pro

(Pelit 5/94, 92 pistettä.)
Kun PAW julkaistiin kesällä moitin peliä useiden luvattujen ominaisuuksien puuttumisesta. MicroProse kuunteli pelin ostaneiden valituksia ja lupasi korjata asian myöhemmin päivityksillä ja erillisillä tehtävälevyillä.

Ensin loppukesästä paranneltiin tukea Thrustmaster- ja Flightstick-lentotikuille, myöhemmin lisättiin mahdollisuus lentää kavereita vastaan modeemin välityksellä. Tuoreessa 1.4-päivityksessä (ja samalla PAW Gold CD-versiossa) lisätään viimein digitoidut äänet, nippu uusia koneita sekä muutamia tärkeitä korjauksia pelin toimintaan.

Kaikki kuusi uutta konetyyppiä ovat ilmavoimien kalustoa, eli niillä ei lennetä tukialuksilta. Jenkkien arsenaali karttuu P-38 Lightning-, P-40 Warhawk- ja P-51 Mustang -koneilla. Japsit saavat riveihinsä herrat nimeltä Ki-61 Tony, Ki-84 Frank ja N1K1-J George. Koukku on siinä, että uusia koneita varten on tehtäviä vain erikseen myytävällä tehtävälevyllä tai PAW Gold CD-versiolla. Ilmaisen päivityksen myötä uudet koneet esiintyvät vain tietokoneen ohjauksessa, tosin niillä voi lentää, jos tekee tehtävät itse.

Lentomalleja on muuteltu realistisemmaksi. Syöksykierteisiin joutuu nyt vähän turhankin helposti ja niistä selviytyminen on pirun hankalaa. Koneet sakkaavat herkemmin, eivätkä enää pelkästään liian hitaasta vauhdista johtuen, vaan myös kovemmissa nopeuksissa jos tikkua vetää taakse liian rajusti. Muutenkin koneiden käyttäytymistä on paranneltu, esimerkiksi selällään lento toimii.

Amiraali-moodi on saatu vihdoin edes jollain tapaa järjellisesti toimivaksi. Aikaisemmin hölmösti muut kuin tukialukset olivat hyödyksi vain ilmatorjunnassa. Nyt kaikki laivat voivat osallistua taisteluihin, tosin ne ratkaistaan vain statistiikkoina.

Muuta viilailua löytyy viisastuneena tekoälynä ja uutena 45 asteta ylös-eteen-kuvakulmana. Uudet digitoidut äänet eivät räjäytä tajuntaa, mutta ovat taatusti parempia kuin alkuperäiset piipitykset ja suhinat.

Kesken markkinoille päästetty betan makuinen PAW on vasta nyt todella valmis. Jos Tyynenmeren hienoin lentosimu ei ole vielä tuttu, niin kannattaa saman tien hankkia CD-versio, vanhan version omistajille v.1.4-päivitys on pakollinen imurointi.

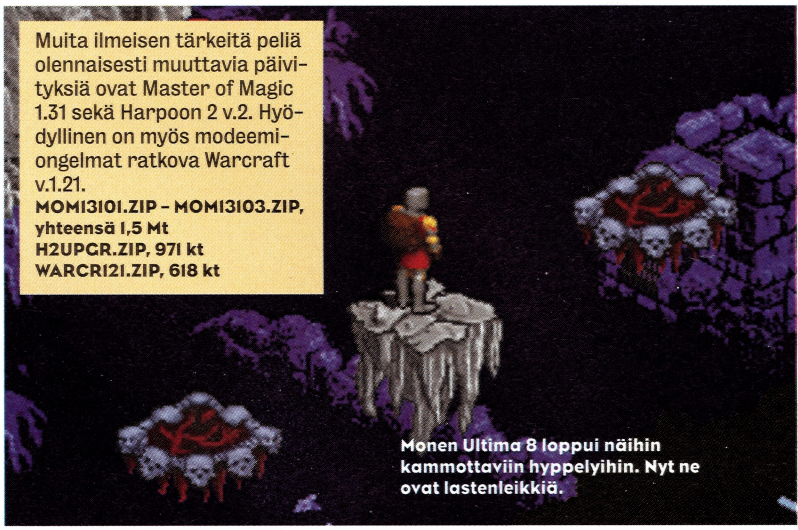
Yhteenvetona: Päivitys lisää kunnon tikkutuen, digitaaliset äänet ja modeemituen, puhumattakaan päivityksistä lentomalliin ja muusta. V.1.4. nostaa PAWin lopullisesti genrensä kärkeen. Pakkopäivitys.

Kaj Laaksonen

Pelit-BBS
PAW1401.ZIP PAW1402.ZIP
PAW1403.ZIP Yhteensä 2,8 Mt



Muita ilmeisen tärkeitä peliä olennaisesti muuttavia päivityksiä ovat Master of Magic 1.31 sekä Harpoon 2 v.2. Hyödyllinen on myös modeemiongelmat ratkova Warcraft v.1.21.
MOMI3101.ZIP – MOMI3103.ZIP, yhteensä 1,5 Mt
H2UPGR.ZIP, 971 kt
WARCR121.ZIP, 618 kt


Monen Ultima 8 loppui näihin kammottaviin hyppelyihin. Nyt ne ovat lastenleikkiä.

Ultima VIII: Pagan

Origin/Electronic Arts
PC
Versio: 2.12
Minimi: 386/33, 4 Mt RAM, VGA, hiiri
Äänituki: AdLib, Sound Blaster (Pro, 16), Wave Blaster, Sound Canvas, General Midi
Kiintolevy: 25 Mt (asennus 35 Mt) + Speech Pack 7 Mt
Testattu: 486/66, 8 Mt, SB16 + GM



(Pelit 3/94, 90 pistettä.)
Ultima 8 jakoi ilmestyessään pelaajat kahtia: suurin osa vanhoista ultimistisesta ja jenkkipelaajista ei voinut sietää sitä, eikä ihme, koska Pagan hylkäsi kaiken mitä Ultimat ovat edustaneet ja sylki vielä päälle. Euroopassa Lord Britishin harharetki upposi suunnitellulla tavalla, täällä kun vielä rakastetaan beat'em uppeja ja tasohyppelyitä. Valitettavasti Paganissa nämä oli niin kurjasti toteutettu, että niin minä kuin tukku muitakin kypsähti siihen hyvin nopeasti.

Origin saa osan syntejään anteeksi: päivitys 2.12 tekee Ultima 8:sta jollei aitoa Ultimaa, niin ainakin pelattavan pelin. Ensinnäkin päivitys poistaa tasohyppelyn: nyt Avatar hyppää tasan siihen, mihin hiiri näyttää ilman arvailua, ja liikkuvat tasot on pysäytetty. Toinen tärkeä uudistus liittyy taisteluun: Avatar ei enää lennä persiilleen vähän väliä, vaan pysyy jaloillaan kuolemaansa saakka. Päivitys tiivistää juonta, lisää vihjeitä sun muuta sun muuta noin sadan kohdan verran.

Paganiin on edelleenkin vaikea suhtautua Ultimana, mutta jos sen ottaa neutraalina roolipelitoimintaseikkailuna, ei se uudessa muodossaan ole itse asiassa yhtään hassumpi, ja itse asiassa innostuin mäiskimään sen läpi. Siltikin toivon että Ultima IX: Ascension käyttää jotain muuta pelirunkoa: U8-engine on liian rajoittunut ja kömpelö.

Yhteenvetona: Muuttaa Ultima 8:n raivostuttavasta toimintapelistä ei ihan Ultimaksi mutta ihan hyväksi toimintaroolipeliksi kuitenkin. Pakkopäivitys, varsinkin jos U8 on jo ostettu.

Nnirvi

Pelit-BBS
U8E212.ZIP 500 kt

Warcraft: Orcs & Humans

Blizzard/Interplay
PC CD-ROM -versio
Versio: 1.16
Minimi: 386/20, 4 Mt RAM, VGA, hiiri
Äänituki: General Midi, SB (Pro), AdLib, PAS
Kiintolevy: 2,5 Mt
Testattu: 386/40, 4 Mt, SB

(Pelit 2/95, 90 pistettä.) Blizzardin mainion kevyen strategian romppuversio ei eroa kovinkaan oleellisesti korppuversiosta. Digitoitua puhetta on lisäilty joihinkin väleihin, mikä on loppujen lopuksi varsin vähäpätöinen kosminen lisäys. Itse pelin aikana ei kuulu muita höpinöitä kuin yksiköiden kommentit komentoja vastaanotettaessa.

Kiintolevytilaa romppuversio luonnollisestikin säästää jonkin verran, vaikkei korppuversiotakaan miksikään tilasyöpöksi voi väittää. Pelaaminen rompulta on sulavaa, latailua on oikeastaan vain ennen kulloisenkin kahakan alkua, itse pelin aikana lataustaukoja ei ole.

Romppuversiota vaivaa valitettavasti sama vika kopiointisuojauksessa kuin korppuversiotakin, eli oikea sana ei löydy siitä kohdasta manuaalia kuin pitäisi. Syynä tähän on manuaalin sivunumeroinnin poikkeaminen peliin syötetystä, eli kopiointisuojauksessa käytetty sivunumerointi alkaa ensimmäiseltä tekstisivulta sisällysluettelon jälkeen (manuaalissa sivu 4), joten oikean sanan pitäisi löytyä lisäämällä pelin ilmoittamaan sivunumeroon kolme.

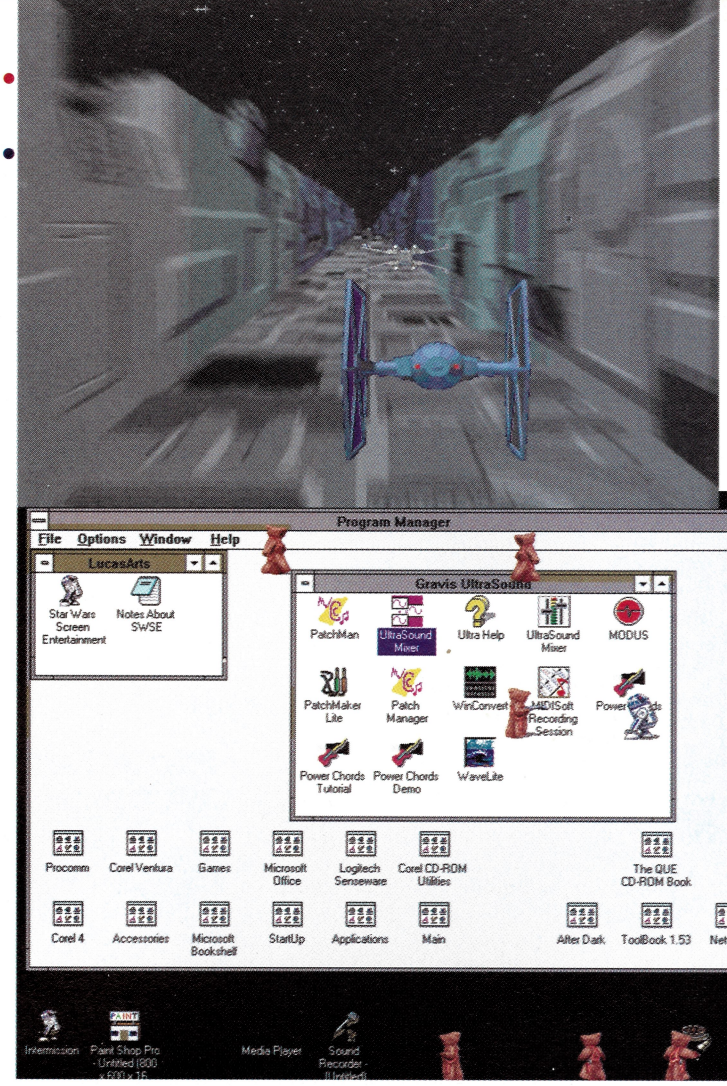
Warcraftin CD-ROM-versio on kelpo toteutus kelpo pelistä. Muutama pieni bonusoptio romppuversioon olisi tehnyt terää, mutta kyllä pelistä hupia irtoaa näinkin aivan riittämiin.

Mikko Alapuro
Kevyt strategia **90**

PELIT HUIPPU

Star Wars Screen Entertainment

LucasArts/Virgin
PC Windows 3.1
Minimi: 386/33, 4 Mt RAM, SVGA
Äänituki: Windows Wave- ja Midi-synteesi
Kiintolevy: 11 Mt
Testattu: 486/33, 16 Mt, SVGA, GUS



Tähtien sodan taru on säilynyt elinvoimaisena toistakymmentä vuotta. Oheiskrääsä, kirjat ja sarjakuvat ovat jatkaneet elokuvien viitoittamalla polulla. George Lucas oli myös ensimmäisiä elokuvamoguleja, joka oivalsi tietokonepelien viitoittavan tietä viihteen tulevaisuuteen.

Rebel Assaultin tai X-Wingin vielä ymmärtää, mutta miten Star Warsista voi tehdä näytönsäästimen ja tuhlata siihen enemmän levykkeitä kuin TIE Fighteriin? Ilmeisen helposti.

LucasArts on ohjelmoinut kaikkiaan 14 rutiinia, jotka paitsi säästävät kuvaputkea myös viihdyttävät tietokoneen käyttäjää. Tämä ei aina edes tohdi koskea hiireen, koska Star Wars Screen Entertainment saattaa seuraavaksi esittää jotain aivan uutta, josta ei missään tapauksessa saa jäädä paitsi.

Osa rutiineista tarjoilee triviaa, osa hupia, loput ovat lähinnä visuaalista ilottelua. Elokuvatrilogian taustoja käsittelevistä rutiineista paras, Storyboards, käy läpi koko alkuperäisen Star Wars -elokuvan käsikirjoituksen. Kässärin lisäksi rutiini näyttää kohtauksia varten piirrettyjä sommitelmia. Toinen mielenkiintoinen moduuli, Cantina, käy läpi trilogian ykkösosan ravintolakohtauksen henkilöiden historiikit. Ehdottomasti hauskin on kuitenkin Jawas, joka täyttää Windows-näytön pikkuisilla jawoilla, jotka varastavat ruudun pika pikaa tyhjäksi. Vain Screen Entertainmentin oma ikoni jää jäljelle. Sen sijaan Darth Vader -rutiini ei toimi kuvan vaan Darth Vaderin digitoidun puheen ja mekaanisen hengityksen varassa.

Niin hauska kuin Star Wars Screen Entertainment onkin, se syö aivan liikaa kiintolevytilaa. Läheskään kaikki osat eivät ole viemänsä tilan arvoisia, ja ohjelma sallii yksittäisten rutiinien poistamisen levyltä. Kukin voi siis tykönänsä kokeilla paketin tarjoomuksia ja jättää vain mieleisensä rutiinit jäljelle.

Omat suosikkini ovat: Cantina, Character Biographies, Death Star Trench, Imperial Clock, Jawas, Poster Art, Storyboards sekä tietysti Scrolling Text, johon on jemmattu George Lucasin seuraavaa Star Wars -trilogiaa koskeva viesti. Myös äänten vaatimat kaksi megaa voidaan vapauttaa parempaan käyttöön.

Star Wars Screen Entertainment on ainoa näytönsäästäjä, jonka nähdäkseni olen koskaan käynnistänyt tietokoneen saati Windowsin – toiseenkin kertaan.

Jyrki J.J. Kasvi
Ruudunsäästäjä **93**

PELIT HUIPPU



JAGUAR™

DO THE MATH

64-

VIRTUAALIKONSOLI

VIRTUAL LIGHT MACHINE



Jaguar CD:n sisäänrakennettu virtuaali-valoshow. Kun soitat Jaguar-CD:ssä musiikki-CD levyjä valoshow toimii musiikin tahdissa. Valittavanasi on lukuisia erilaisia kuva-aiheita.

BRETT HULL HOCKEY



Koe Jaguar CD:n virtuaalilätkäpeli. Etkä enää halua edes muistaa miltä lätkäpelit ovat tähän mennessä näyttäneet.

JAGUARIN MONITOIMINEN CD-ASEMA

Kytke 64-bittiseen Jaguaariisi mullistava CD-asema ja voit katsella telkkaristasi CD-elokuvia, Kodak Photo-CD valokuvia, kuunnella hifisi kautta CD-musaa, pyörittää Karaoke-CD-levyjä tai pelata huikeita Jaguar CD-pelejä.



Jaguar-keskusyksikkö

1995;

Monitoimi-CD-asema

1895;

ATARI®

MADE IN THE USA

Virallinen maahantuoja:

OY ION FINLAND

Ruosilantie 14 B • 00390 Helsinki

Puh. 90-5471 344 • Fax 90-5471 332

TAKUUT:

Konetakuu 12 kk viralliselle Suomi-versiolle. Pelitakuu 3 kk virallisille Pal-peleille. Laite-takuu ei sido maahantuojaa jos laitteisiin kytketään muita kuin virallisia PAL-pelejä.

-BIT

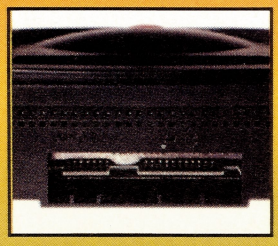


VIRTUAALIKYPÄRÄ

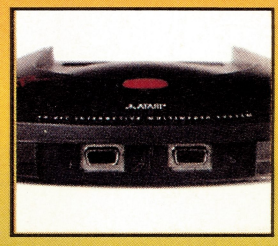
Tulossa uskomaton pelimaailman ja simut mullistava näyttöpäähine, mikä vie sinut täysin pelien kuva- ja äänimaailman sisään. Kun hankit nyt Jaguarin, olet ostanut itsellesi pääsylipun vain Atari Jaguarille mahdolliseen virtuaalimaailmankaikkeuteen. Arvioitu julkistamisajankohta elo-syyskuu 95.



64-bittinen virtuaalikonsoli, jonka datavoima perustuu kahteen 64-bittiseen Risc-prosessoriin ja kolmeen apuprosessoriin.



DSP- ja AV-liittimet. DSP-liittimeen kytket mm. virtuaalikypärän ja modeemin. Modeemilla pelaat kaverin kanssa puhelinlinjoja pitkin.

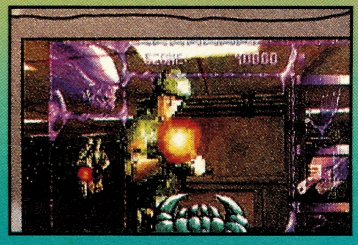


Peliohjainliitännät, joihin kytketään myös infrapunaase, hiiri, näppäimistö jne.



Peliohjain ja numeronäppäimistön päälle asennettu näppäinohje.

ALIEN VS PREDATOR



Huikea kolmiulotteinen seikkailu. Pelkällä räiskinnällä et selviä... You can be Alien, you can be Predator...or you can be lunch!

DOOM

Koe 64-bittinen Doom Special Edition. Lisää tasoja...lisää vauhtia...ja lisää...

CHECKERED FLAG

Virtuaalikilpa-ajo tosi kuskeille. Vauhtia ja valintoja pitkään ajonautintoon.



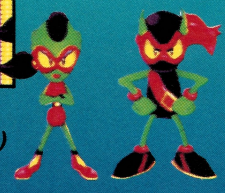
Val d' Isére

Vatsan pohjassa tuntuva kolmiulotteinen ja realistinen laskettelu- ja lumilautailuseikkailu.

ZOOL 2



Vie vauhdikas ninja-riiviömuurahainen (tyttö tai poika) läpi fantasiamaailmojen. Tasohyppelyjen huippu.





IRON SOLDIER

Ohjaa talonkorkuinen taistelurobottisi läpi vaarallisten tehtävien. Haastetta pitkään. Vuoden taistelusimu USA:ssa.

SAATAVANA: *Kasumi Ninja • Dragon • Bubsy • Tempest 2000 • Evolution Dino Dudes • Crescent Galaxy • Wolfenstein 3 D • Raiden • CyberMorph*

TULOSSA: *Brett Hull Hockey • Battle Morph • Air Cars • Hard Ball • Alone In The Dark • Arena Foot Ball • Burn-Out • Cannon Fodder • Center Court Tennis • Jack Niclaus Cyber Golf • Tiny Toons Adventures • Ultra Vortex • Blue Lightning... ja n. 200 muuta peliä v. 95*

PYYDÄ VAIHTOTARJOUS VANHANAIKAISESTA PELIKONEESTA TAI PC:STÄ LÄHIMMÄLTÄ JÄLLEENMYYJÄLTÄ!

JÄLLEENMYYNTI: EXPERT- JA MUSTA PÖRSSI -LIIKKEET

Nyt myös PC-SuperStoressa

(Osassa liikkeistä toimitusmyynnissä)

KYSY LÄHIN JÄLLEENMYYJÄ NUMEROSTA:

90-547 1344

Oy ION Finland

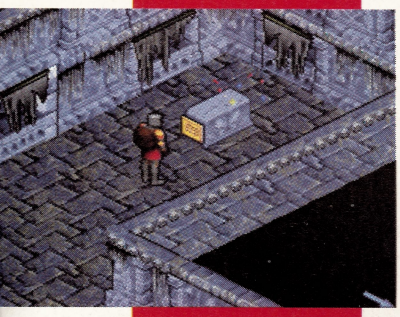
Ratkaise

PAGAN Ultima VIII

Osa 1

Huom! Tämä ratkaisu on tehty pelin korjatulla versiolla 2.12. Korjaustiedosto löytyy Pelit-BBS:stä nimellä U8ENG212.ZIP, ja se korjaa muun muassa useita juonen epäloogisuuksia ja, mikä parasta, muuttaa hyppimisen paljon helpommaksi. Päivitä pelisi ennen aloitusta, tai ohjeiden seuraaminen annetussa järjestyksessä saattaa osoittautua hankalaksi.

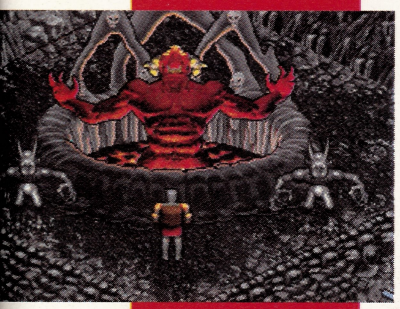
Avatarin uudet seikkailut



Kauan etsitty ja paljon puhuttu Moriensin syntymäpaikka. Ei millään lailla kohun arvoinen kokemus.



Enää loikka eteenpäin, ja Pagan on muisto vain. Black Gate odottaa käyttäjäänsä.



Tulen titaani Pyros ulvoo vihaansa, muttei mahda mitään Avatarille.

Avatar on jälleen suorittanut tehtävänsä: tuhonnut Guardianin palvelijan Batlinin ja saattanut Käärmesaaren ja samalla koko maailman ehyeksi. Äkkiä hänen rauhaansa kuitenkin häiritsee tyhjästä kaikuva kolkko ääni, Guardianin tyytymätön kirous.

Yllesi lankeaa synkkä varjo ja tunnet valtavan kämmenen sulkeutuvan ympärilläsi. Hetken pimeyden jälkeen nyrkki aukeaa ja heilauttaa sinut alas kohti tuntematonta saarta. Pudotessasi kuulet Guardianin ilkeän naurun toivottavan sinulle hyvää loppuelämää Paganin syrjäisessä maassa.

Yksin ja hylättynä sinun täytyy löytää keino palata maahan tai Britanniaan. Aika on kuitenkin käymässä vähiin, sillä Guardianin valloitusjoukot ovat jo matkalla.

Aamu alkaa teloituksella

Heräät rannalla ystävällisen kalastajan nuotiotulen äärellä. Kiiteltyäsi auttajaasi otat maasta makuupussin ja suunnistat länteen laiturille, jossa joudut todistamaan teloitusta.

Näytöksen loputtua kävelet kaupunkiin ja käyt ryöstämässä läntisestä kaupunginosasta löytyvältä sepältä tarvikkeita. Palatsissa yrität jututtaa keittiössä hyörivää piikaa, joka kehottaa sinua palaamaan myöhemmin hänen asunnolleen. Käy vilkaisemassa katolta löytyvää siirrintasoa ja voit jatkaa matkaasi kaupungista pohjoiseen ja sieltä löytyvään luolaan.

Luolassa löydät yksinäisen jumittuneen vivun ja toisaalla seitsemän vivun ryppään. Vääntelet vipuja kunnes tunnet maan tärähtävän, minkä jälkeen pystyt liikuttamaan ennen jumittunutta vipua ja avaamaan näin tien eteenpäin. Saavut vuorten keskellä olevalle tasangolle, jossa on pieni mökki.

Astuessasi sisälle talo tuntuu yhtäkkiä kasvavan, mutta siitä välittämättä kiiruhdat peremmälle. Sisällä jututat Myrthaniksi itseään nimeävää taikuria, joka lahjoittaa sinulle teleportaatiolaitteen ja kätevän loitsukäärön. Tuhlaten alakerrasta lainaamiasi rahoja ostat taikurilta yhden tämän taikakääröistä. Ennen poistumistasi vilkaise vielä paikalla olevaa siirrintasoa ja pölli reppuusi seinällä kiikkuva seremoniakilpi. Teleporttaa takaisin Tenebraeen.

Taikatikareita ja tekaistuja valtiaita

Kaupungista itään on hautausmaa, jossa keskustelet necromancerin oppipojan Vividosin kanssa. Mies kertoo Mordean varastamasta rituaalitikarista, jota ilman maagien työ on mahdotonta. Lupaudut auttamaan ja hölkkäät Tenebraen itäosaan jututtamaan vapaalla olevaa piika Araminaa. Tyttö tietää tikarin piilopaikan ja antaa sinulle avaimen sitä suojaavaan oveen.

Avain taskussa hiivit valtaistuinsaliin ja avaat oven Mordean makuuhuoneeseen tyynyn alta löytämälläsi avaimella. Jos Mordea on nukkumassa, odottele (lepää) muutama tunti ja palaa takaisin. Murtaudu komeroon avaimella ja pölli arkusta kaivattu tikari, jonka oitis kiikutat takaisin Vividokselle. Kiitollinen maagi ottaa sinut oppipojakseen ja käskee sinun noutaa muutamia taika-aineita.

Suunnistat jälleen kaupunkiin, jonka portilla kuulet kirjastonhoitajan teloituksesta ja kalastaja-Devonin joutumisesta vankilaan. Käy linnan kellarissa jututtamassa Devonia ja nyysi itäisestä kaupungista haamun vartioiman autiotalon viereltä pari puupalaa (fallen sticks). Etsi myös Mordean neuvonantaja Salkind käsiisi ja kysele tältä teloituksista ja Devonin pidätyksestä.

Palaa kellariin, jossa astelet oikealla olevassa suljetussa huoneessa makaavan purppuran kirjan lähettyville. Taio Dispel Magical Portal Myrthanilta saamastasi kääröstä ja seinästä paljastuu ovi kirjan luo. Lukaiset teoksen, joka kertoo Devonin olevan kau-

pungin laillinen hallitsija. Et ehdi pitemmälle, sillä paikalle ryntäävät vartijat raahaavat sinut kaulan lyhennykseen laiturille.

Pelastat kuitenkin niin oman kuin Devoninkin hengen kertomalla totuuden. Lyhyen taistelun jälkeen Mordea on kuollut ja kaupungilla on oikea hallitsijansa. Devonin kiiteltyä avusta poistut laiturilta.

Paluumatkallasi hautausmaalle poikkeat reitistä hieman oikealle ja löydät pienen syvennyksen ympäröimältä kukkulalta kasvuston Executioners hoodia.

Juttutuokio kuolleiden kanssa

Kiikutettuasi taikaroippeet Vividokselle hän antaa sinulle Key of the Caretakerin ja käskyn käydä katakombeissa kuuntelemassa kuolleita necromancereita. Kahmi yläkerrasta mukaasi taika-aineita ja kävele haudasta pohjoiseen sijaitsevaan taloon, jossa taio Open Ground ja astu syntyneestä aukosta katakombeihin.

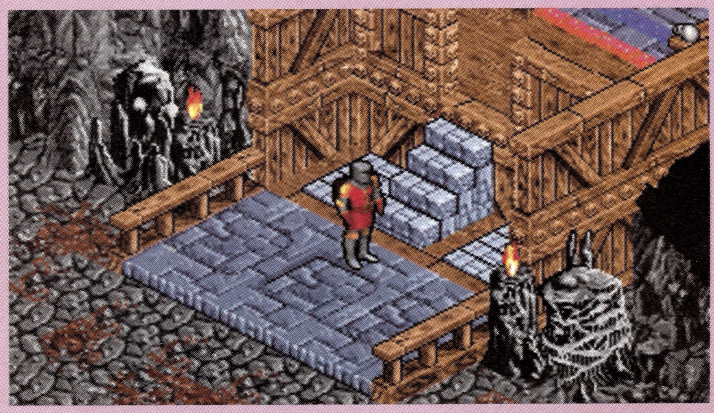
Etsi tiesi koillisessa sijaitsevaan pieneen huoneeseen, jonka lavetilla makaa zombie. Astuessasi sisään lattia pettää allasi ja putoat uuteen luolaan. Puisteltuasi pölyt päältäsi nouki tynnyreistä hieman aineksia ja kiiruhda luoteeseen ensimmäisen necromancerin haudalle. Loitsi Death Speak ruumiiseen ja tämä neuvoo sinulle tien eteenpäin.

Jatka pohjoiseen, jossa kiivettyäsi hieman ylemmäs taiot Mask of Deathin. Loitsun turvin pääset juoksemaan ympärilläsi mellastavien demonien ohi seuraavan ruumiin juttusille. Ennen siirtymistäsi eteenpäin suojaa itsesi Rock Fleshillä ja hölkkää kolmannen ruumiin puhutettavaksi. Turinoinnin loputtua teleporttaudu veden rannalle, josta paljastat myös seuraavan necromancerin.

Siirrintekniikka pelaa taas ja löydät itsesi isosta luolasta, jonka keskellä olevaan tönöön astuessasi teleporttaat jälleen uuteen paikkaan. Hae Magic Armour veden takaa etelästä ja jatka länteen laavan yli loikkien. Hyppää yksinäiselle kivitasanteelle laavan keskellä ja vaihdat taas kerran maisemaa. Pikapyrähdys vasemmalle paukkuvan käytävän läpi vie sinut viidennen taikurin luo, jolle puhuttuasi teleporttaat tottumuksesta vielä kerran. Vasemmalla saat neuvoja viimeiseltä necromancerilta ja voit kiireen vilkkaa poistua portaita pitkin takaisin katakombeihin. Tallustele etelään ovelle ja sen kautta syvemmälle vuorten sisään.



Zealanien jumalat ovat koolla vanhassa temppelissään, joka on aikojen saatossa päässyt ränsistymään pahemman kerran.



Pitkällisen jalkatyön tuloksena Avatar on vihdoin saanut kaikki portaat oikeaan paikkaan, ja matka voi taas jatkua.

Ja maaksi olet sinä jälleen tuleva

Saavut rauhalliseen luolaan. Lounaasta muutaman kivisillan ylitettyäsi ja yhden oven ohitettuasi saavut tolpalle, jossa on vipu. Vedä vivusta ja astu auenneesta portista ovelle, josta pääset Stone Coveen. Etelärannalta pääset loikkimaan kivien yli pienelle saarelle, josta löydät luurangon vartioiman taikakirveen, Deceiverin.

Palaa takaisin tukevalle maalle ja taio Summon Golem maassa olevaan multaan. Käske golemin avata niin suuret tuplaovet kuin pienempi alaovikin ja kiirehdi eteenpäin tuplaovien läpi. Oikealta paljastat raunion, jonka sisällä olevan vivun kiipeät heittämään uuteen asentoon. Nyt voit jatkaa matkaasi vasemmalle kuilun ylle ilmestyneen sillan yli.

Hypit hetkisen aikaa tasolta toiselle ja tulet lukitulle ovelle. Avaimen löydät oikealta voimakenttäsokkelon takaa arkusta. Maassa kasvavia sieniä heittelemällä voit varmistaa, ettei reitilläsi ole energiakenttää. Mene ovesta ja käy noutamassa avain etelässä sijaitsevalla saarella makaavalta luurangolta. Suuntaa pohjoiseen, jossa loikit kaksi kertaa veden yli ja hivuttaudut ahdasta käytävää vasemmalle. Edessäsi on jälleen uusi ovi, joka kuitenkin aukeaa luurangolta lainaamallasi avaimella. Harjoitat vielä pupujussitaitojasi muutaman leijuvan tasanteen verran ja käyt tukevalle maalle päästyäsi etelässä tsekkaamassa siellä olevan siirrintason.

Vedät syvään henkeä ja kävelet pohjoiseen Lithoksen juttusille. Maan titaani neuvoo sinua auttamaan entisen necromancerin hautaamisessa, joten teet työtä käskettyä teleporttaamalla Tenebraeen ja juoksemalla sieltä Vividoksen luo hautausmaalle. Kerrottuasi ohjeistasi necromanceri antaa sinulle Key of Scionin, jonka kosketuksella lähetät takapihalla makaavan Lothianin maan syliin. Viimeisenä testinäsi Vividos ohjaa sinut pyhiinvaellusmatkalle Moriensin syntymäpaikalle. Sanot näkemiin ja palaat katakombeihin ovelle, jonka viereen kiinnitetty laatta kertoo tien vievän etsimällesi syntymäpaikalle. Avaat oven Key of Scionilla ja sisällä vietät hetken ihaillen syntymäalttarin valoleikkiä. Jatka ylös suurten tuplaovien läpi kohti unohdetun uskon temppeliä.

Toivonkipinä syttyy horisonttiin

Pienen patikoimisen jälkeen törmäät aidalla suojattuun arkkuun, jonka ympärillä on viisi vipua. Riuhdo vipuja kunnes aita laskeutuu ja voit pölliä arkusta sinne piilotetun avaimen.

Hieman pitemmältä luolasta löydät haudan, jonka avaat Open Groundilla ja hyppäät romahtaneesta aukosta alemmas luolan pimeyteen. Seuraavan esteen tiellesi muodostaa suljettu aita, minkä vieressä on maassa makaavista palloista päätellen pelattu bocciaa. Poimi yksi pallo ja viskaa se aidan toisella puolella olevalle painotasolle (pylväiden päällä), niin reitti on taas auki.

Ota huoneen arkuista kaksi avainta ja loiki pohjoiseen, kunnes löydät itsesi kiviportaiden ja niitä ohjaavien kolmen lattianapin edestä. Tavoitteenasi on siirtää portaat lattinappeja painelemalla keskimmäiselle paikalle, mikä onnistuu yhdistelmällä 3, 1, 3, 2, 1, 2, 3, 1, 2, 3, 2, 1, 3, 1, 3, 2, 1, 2, 1, 3, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 3, 2, 1, 2 (huh).

Portaiden yläpäässä sinua odottaa kaksi ilkeän näköistä sädettä, joiden läpi pääset vahvistamalla itseäsi Rock Fleshillä. Saavut suurille tuplaoville, jotka avaat avaimellasi ja astut sisään Zealanien entiseen temppeliin. Penkillä makaavan luurangon alta löydät uuden avaimen, jonka kiinnität avainrenkaaseesi. Huonetta hallitsee kolme elävän näköistä patsasta, joihin saat puhallettua henkeä asettamalla Myrthanilta pöllimäsi seremoniakilven alttarille. Zealan-jumalat kertovat sinulle muinaisesta soturikuninkaasta Khumas-Gorista ja keinosta jättää Pagan. Innostuneena avaat haudan ovet Dispel Magical Portalilla ja valmistat Grant Peace -loitsun ennen sisälle astumistasi.

Itse haudassa Khumas-Gor ei välitä seurastasi, mutta hänen vihainen haamunsa haihtuu paikalta Grant Peacella. Hiljaisuuden laskeuduttua käyt läpi huoneen laatikot, joista paljastat etsimäsi Obeliskin Kärjen. Nyysi vielä mukaasi kuolleen soturikuninkaan miekka ja kuulet hämmästykseksesi Zealan-jumalilta olevasi viides titaani, mahdollisesti jopa muita voimakkaampi. Ehkäpä Paganista on sittenkin mahdollista karata.

Tapio Salminen

Ratkaise Police Quest 4 Osa 1



Lady, joka rakasti punaista



●● Murharyhmän etsivä John Carey saapuu eräänä yönä tavallista vaikeammalle murhapaikalle: uhrina on hänen paras kaverinsa. Tästä taposta alkaa murhien sarja, jonka pysäyttäminen on Johnin uran vaativin tehtävä.



Työhuoneet ovat aina hyödyllisiä.



Auto antaa suojan viuhuvilta luodeilta.

Sierran Police Quest nelosen myötä vaihtui sekä käsikirjoittaja että päähenkilö: entinen losangelesilainen poliisi Daryl Gates pisti John Careyn tutkimaan sarjamurhia kotikaupungissaan. Sarjan suosituksi tehnyt realistinen ote poliisintyöhön kuitenkin jäi.

Hakkerointia

Kaahaat öiselle murhapaikalle ja aloitat tutkimuksesi haastattelemalla kahta läsnäolevaa kansalaista. Kirjattuasi heppujen tiedot muistiin hankit tilannekatsauksen paikan keksineiltä poliiseilta ja kaivat autosi takakontista välinelaukkusi. Vedät henkeä ja astut tutkimaan Hickmanin ruumista, josta kirjaat yksityiskohdat ja tupakantumpin paikan vihkoosi. Liidunpalalla piirrät maahan jäljen tumpin ja ruumiin ympärille, jonka jälkeen merkkaat muistiin seinälle ilmestyneen graffitin. Avaa vielä roskalaatikko, ja kirjaa vihkoosi löytämäsi ruumiin sijainti. Lopettele hommat puhumalla Chesterille, joka ottaa ohjat käsiinsä.

Pomon puhuttelun jälkeen istahdat pöytäsi viereen ja kaivat pöytälaatikoista valokuvan ja tyhjän lomakkeen. Täytettyäsi lomakkeen käyttäen vihkoasi apuna poimi vielä koristasi ilmoitus, jonka luet. Tyrkytä omasi ja parkkipoliisin raportti kumppanillesi Hallille arkistoitavaksi ja vilkaise valokuvaa. Mene tietokoneelle, jossa loggaudu tietokantaan salasanalla gunner ja salanumerolla, jonka löydät virkamerkkisi kuvasta pelin ohjekirjasta.

Tsekkaat jengitiedostoista Rude boys get bail -porukan tiedot ja suunnistat hissillä alas aulaan. Osta vielä karkkiautomaatista suklaapatukka ja pompi ulos, jossa joudut tyrkkäämään tieltäsi tungettelevan reportterin. Sinnittele kaupungin ruumishuoneelle.

Vastaanoton Sherry päästää sinut sisään teurastamoon, kun olet näyttänyt hänelle virkamerkkiäsi. Sisällä poimit taskuihisi pöydällä lojuvat kirjekuoret ja lompsit peremmälle jututtamaan Samia. Kirjaa muistiin kamusi turinat ja pöydällä olevan ruumiin tila, ja voitkin kääntää kokan kohti eteläistä LA:ta.

Lohduttava enkeli

Astut autosta nyt hiljentyneelle murhapaikalle ja käppäilet kujaa ylös tyhjälle tontille. Seinällä oleva graffiti näyttää tutulta ja tiiraat sitä tarkemmin. Luodireikien täytteisestä seinästä onnistut veitsen avulla irrottamaan



Ruumis oli paras ystäväsi.

ammuksen, jonka korjaat talteen muovipussiin. Tuherra vielä graffiti muistiin ja astu ovesta kadulle, jossa vilautat virkamerkkiäsi paikalla hengaileville kotipojille. Udeltuasi tyypeistä kaikki irtilähtevä merkkaat nimet muistiin ja menet kaupalle.

Esittäydy jälleen poliisiksi ja yritä jututtaa läsnäolevia. Lahjoita kaljasiepolle muutama kolikko, kirjaa tämän höpinät muistiin ja voit astua sisälle putiikkiin. Liikkeen valikoimasta päätät kahmia mukaasi tuubillisen liimaa ja yhden omenan, jotka maksat lompakostasi. Esittäydyttyäsi omistajalle utele jälleen asiat läpi ja raapusta uudet jutut vihkoosi.

Sanottuasi kauppiaalle kiitoksia talsit autoltasi oikealle, jossa näytät virkamerkkisi pikkutytölle. Kuuntele tyllerön löpinät ja lahjoita tälle omena, niin voitkin mennä oikealle Washintonien talolle. Todistettuasi jälleen olevasi poliisi jututat surevaa äitiä ja palautat hänelle Bobbyn tavarat sisältävän kirjekuoren.

Päätät vierailla Hickmanin kotona, jossa hetken odoteltuasi Katherine saapuu olohuoneeseen. Palauta Hickmanin kamakirjekuori ja saat vastalahjaksi Bobin suojaliivit, joista kiitettyäsi jututa Katherinea ajankohtaisista asioista (kysy viimeiseksi Bobin lääkkeiden käytöstä). Katherinen juostua takahuoneeseen suremaan keskustele Valerien kanssa, ja kuultuasi Bobin työasioiden olevan komerossa astu tutkimaan asiaa lähemmin. Tongittuasi takin taskusta lääkepurkin sanot



Kädet ylös...



ja näkyviin.

näkemiin ja siirryt Poliisiakatemian ampumaradalle.

Radan toimistolla täytät kaavakkeen 13. 5. 1 ja annettusi sen vastaanottoon maksat panoksesi. Ota vielä itse paukut ja kuulosuojaimet ja loiki radalle, jossa astele paikallesi ja vedä suojaimet päähäsi. Aina kun ilmoitus tulee lataa aseesi ja räiski rata läpi. Lähtiessäsi asemalle palauta suojaimet vastaanottoon.

Työpaikallasi kiinnität ID-kortin pukuusi ja loikit hissin kautta kakkoskerrokseen, jossa annat ammukset varastoitavaksi hyllyyn. Käy vielä kellarissa SID:llä antamassa näytteet liimasta ja pillereistä sekä jututtamassa Chesteriä. Hissiteltyäsi omaan toimistoosi vastaat soivaan puhelimeen, ja saat käskyn kiirehtiä eteläiseen LA:han.

Perillä asiat kuumenevat nopeasti, joten suojaudu autosi taakse (klikkaa kävely-ikonilla autosi oveen). Pue nopsasti suojaliivit yllesi ja raahaudu takakontille, josta kaivat avainten avulla esiin tutun haulikkosi. Räiskittyäsi molemmat tulittajat kumoon onkin esimmäinen päivä pulkassa.

Tappavaa musiikkia

Aamulla täytät jälleen uuden raportin ja käytyäsi kellarissa noutamassa aseesi ja jututtamassa Chesteriä kaasuttelet Yo Moneyn asunnolle. Kirjaat vihkoosi ruumiin kalkkiviivat ja astelet lähemmäs rakennusta, jossa huomiosi kiinnittyy oikealla olevaan puskaan. Korjattuasi löytämäsi kengän talteen koputat ovelle ja vilautat virkamerkkiäsi.

Sisällä jututat Moneytä managereineen ja saat kuulla hepusta nimeltä Walker. Näytä vielä molemmille löytämääsi kenkää ja kuuntele puhelinsoitto ennen siirtymistäsi ruumishuoneelle. Kuolleiden luona kyselet ja merkkaat jälleen muistiin Samin uusimmat kuulumiset, jonka jälkeen käyt pikaisella räiskinnällä ampumaradalla.

Paukuttelun päätyttyä palaat asemalle, missä loggaudut tietokoneeseen ja etsit Walkerin tiedot. Anna aamuinen rapottisi Hallille ja mene tutkimaan Walkerin asuntoa. Kohteliaan koputuksen jälkeen ovi aukeaa ja vastaasi tulvii valtava musiikinmöly, mistä huolimatta esittäydyt ja pyydät päästä sisälle. Asunnossa Walker ei kuule sinua liiasta mölystä johtuen, joten päätät kääntää volyymiä pienemmälle. Nähdessäsi uhkaavan hahmon lähestyvän kiepsahda nopeasti ympäri ja vedä aseesi esiin. Yhtä rivakasti komenna hyökkääjä irroittamaan otteensa aseestaan ja pudottautumaan polvilleen, jolloin turhia aikailematta heität tytön ranteisiin käsiraudat.

Takaisin asemalla joudut selittelemään toimintaasi paikalle saapuneelle tantalle, minkä jälkeen kyhäät raportin pidätyksestä ja tyrkkäät sen Hallille turvaan. Poimi ja lukaise vielä koriisi ilmestynyt ilmoitus ja loiki Washingtonien luo jututtamaan pikkutyttöä, jonka tarinan kauniista punapukuisesta naisesta kirjaat huolella muistiin. Vierailtuasi vielä Hichmanin luona lohduttamassa Katherinea päädyt viettämään iltaasi baarissa. Kaappaa pöydästäsi kourallinen suolasnacksejä ja pienen odottelun jälkeen pomosi holhoaa sinut kotiin.

Tapio Salminen

Ratkaise



Malcolm pelastaa maailman

●● Kyrandia kolmosen voi ratkaista monella eri tavalla. Tässä niistä yksi: helpoin ja suorin tie. Westwoodin omista ohjeista käännetty ratkaisu ei kuitenkaan ohjaa eteenpäin kädestä pitäen, vaan antaa monessa kohtaa vain vinkkejä.

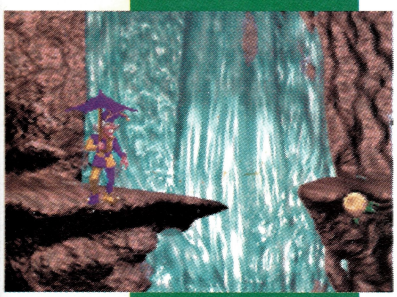
Peli alkaa muuttuneesta kotikylästä, josta Malcolm ajetaan heti kättelyssä pois. Tai ainakin yritetään ajaa.

Osa 1. Kyrandia

Ota kaatopaikalta kenkä ja taivutettu naula. Mene sitten Malcolmin vanhaan huoneeseen lelutehtaassa ja hae narussa oleva pähkinä ja yhdistä se taivutetun naulan kanssa.

Mene kylpyään, jonka ovi aukeaa käyttämällä äskeistä yhdistelmää maksulaatikkoon. Käännä mielialamittari valheelle.

Kun olet sisällä, väännä termostaatti kuumalle ja käy hakemassa nahkarotsi. Lähde pois ja tule takaisin hakemaan toinen rotsi.





Maailma loppuu vesiputoukseen.

Mene lelutehtaaseen ja tee kolme nahkapalloa, joitten avulla todistat olevasi sirkustaiteilija laiturilla olevalle koiralle.

Jos joudut vankilaan...

1. kerta Doily Prison. Pidä huoli, että sinulla on naula. Kun Herman käskee panemaan kaikki tavarat laatikkoon, pidä naulaa kädessäsi.

Vankilassa tee yksi lautasliina. Kun poliisinainen lähtee, tiirikoi lukko ja pane sakset laatikossa olevan miehen viereen ja käynnistä kone. Jos onnistuit, tuloksena on pitkä köysi, joka kiemurtelee ulos ikkunasta. Voit paeta sen avulla.

2. kerta Rock Quarry. Hae meijeristä siemeniä ja mene kellariin. Ongi "pähkinä narussa ja naula" -yhdistelmällä purosta kaloja. Yhdistä kala ja siemenet, saat lannoitettuja siemeniä. Kun joudut vankilaan, pidä siemenet mukanasi, laita ne vankilan kivikasalle ja klikkaa Malcolmia.

3. kerta Chain Gang. Käytä pensasaitaleikkureita Roweenan ketjuihin.

4. kerta The Barge. Yksinkertaisesti tiirikoi nilkkojesi kahleet naulalla.

Portal Potion

Hae meijeristä siemenet ja ongi kellarista kaloja. Yhdistä siemenet ja kalat ja aseta ne seinän viereen. Kastele niitä (ota pulloon vettä). Kun seinä on tuhoutunut, mene sisään ja avaa nurkassa oleva vihreä pullo. Täytä pullosi. Mene laskeutumispaikalle ja juo juoma.

Osa 2. Kissojen saari

Ensin pitää hakea viidakkoveitsi Dogfortista. Seesamilinja vie sinne, merirosvojen poukamaan ja kissojen alttarille. Päästäksesi kyytiin käännä mielialamittarisi hyvälle ja puhu koirakuskin kanssa.

Kun olet saanut macheten mene viidakkoon ja kerää kuusi luuta. Löydät niitä, kun hakkaat kasveja machetella. Jos löydät käärmekasan voit hakata senkin veitselläsi. Palaa Dogfortiin ja anna kiveen nojaavalle koiralle luu. Se hautaa sen, jolloin esiin ilmestyy jalokivi. Tee tätä, kunnes sinulla on kuusi jalokiveä: safiiri, rubiini, timantti, topaasi, ametisti ja smaragdi.

Palaa alttarille ja siellä mene oikealle. Laita mielialamittari valheelle ja juttele Fluffyn kanssa kunnes saat nahkahiiren. Pois tästä ruudusta pääset hakkaamalla kaikki kasvit oikealta puolelta.

Vie hiiri Colossuksen luo, alttarin vasemmalle puolelle. Täällä on kuusi palloa, kolme vasemmalla ja kolme oikealla. Mene viimeisen pallon luokse ja klikkaa sitä nahkahiirellä. Esiin tulee kuusi patsasta.

Syötä jalokivet patsaille oikealta vasemmalle. Järjestys on rubiini, safiiri, smaragdi, ametisti, topaasi ja timantti. Ota kristallihiiri ja mene Fluffyn luokse ja jatka sieltä matkaa merirosvojen luolalle. Klikkaa kristallihiirellä vasemmassa alakulmassa olevaa piraattia.



Kolikosta ja sanomalehdestä syntyy Royal Seance, joka päästää Limbon piinasta.



Paholaiskala vaatii pääsymaksun liukumäestä.

Osa 3. Maailmojen loppu

Osta uimarengas ja sateenvarjo. Hyppää vasemmalla olevaan tynnyriin. Ensimmäisen luolan kohdalla pane päällesi uimarengas ja pumppaa kukkaan ilmaa sen ilmapumpulla. Hyppää kukan päälle ja pääset luolaan.

Kun tulet ulos, klikkaa vesiputousta ja kellut alas seuraavaan osaan. Riisu uimarengas, ota sateenvarjo ja klikkaa sillä keskellä vesiputousta olevaa koukkua: Malcolm heilahtaa putouksen yli.

Klikkaa sateenvarjolla Malcolmia ja sitten vasenta alakulmaa ja Malcolm leijuu seuraavaan luolaan. Mene luolaan. Ulos tultuasi klikkaa taas vasenta alakulmaa ja Malcolm leijuu viimeiseen luolaan.

Osa 4. Limbo

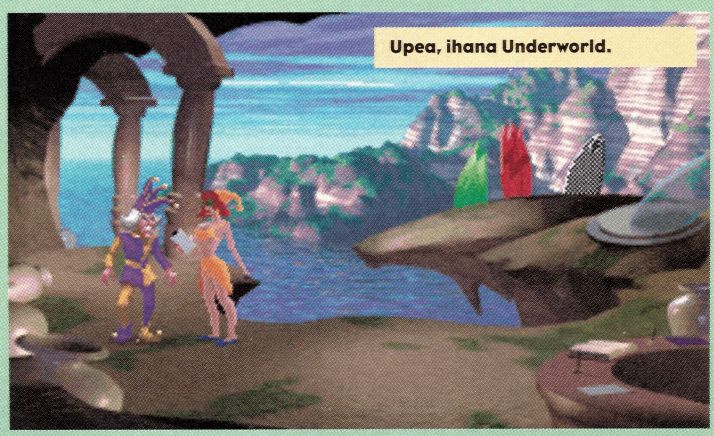
Kun saavut Maailmojen lopusta, kuningatar haluaa puhua Malcolmille. Kun hän lopettaa, Malcolm saa kävellä ympäriinsä ulkosalla. Mene oikealle, mutta sinut vedetään heti takaisin pelaamaan ristinollaa kuningattaren kanssa. Anna hänen voittaa!

Kun hän on voittanut, pane mielialamittarisi valheelle ja puhu hänelle, kunnes hän päästää sinut ulos. Nyt mene oikealle ja puhu kaatopaikan lepakkokalalle. Varmista, että mielialamittari on valheella.

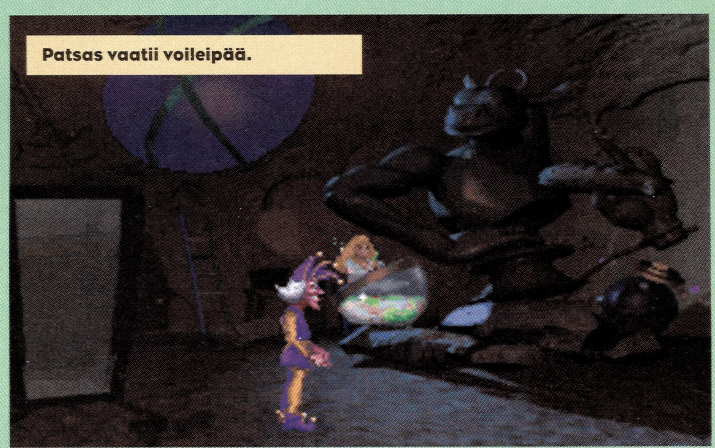
Kun kala antaa sinulle kaksi kolikkoa lähde ja kävele vasemmalle, kunnes kuningatar vetää sinut takaisin. Nyt anna kuningattaren vieressä olevalle mermanille kolikko. Mene takaisin kaatopaikalle ja puhu lepakkokalalta lisää kolikoita.

Mene vasemmalle, kunnes sinut vedetään taas takaisin, anna taas kolikko mermanille ja lähde.

Nyt tarvitset viisi kolikkoa. Anna ne paholaiskalalle tykin luona. Pääset Underworldiin.



Upea, ihana Underworld.



Patsas vaatii voileipää.

Alamaailmassa puhu virkailijalle ja kuulet Royal Seancesta. Kun olet taas takaisin Limbossa mene tykin luokse ja liukumäkeen. Pääset kaatopaikan päälle. Etsi sanomalehti ja hanki kolikko.

Juttele kuningattarelle mielialamittari mukavalla. Kun ruudulla on yhtä aikaa seitsemän mermania, klikkaa kolikko ja sanomalehti yhteen maassa. Lähde ja hanki lisää kolikoita päästäksesi tykillä takaisin Underworldiin. Siellä puhu vanhalle miehelle mittari edelleen mukavalla, kunnes hän antaa sinulle paikkasi, ja sitten puhu virkailijalle.

Pegasus-loppu

Ota miimikon puku panemalle kala hänen huppuunsa, kun hän kääntyy. Sitten mene kylpylään hakemaan puku. Nyt hae lannoitettuja siemeniä ja tukki ja mene lelutehtaaseen tekemään leluhevonen. Mene tapaamaan Zanthiaa Pegasuksen laskeutumispaikalle. Sitten palaa Zanthian talolle miimikon puku päällä. Laita siemenet kaapin alle ja kastele nitä. Laita hevonen pataan ja täytä pullo, palaa Pegasuksen laskeutumispaikalle ja juo neste.

Osa 5. Kyrandia

Mene kaatopaikalle hakemaan naula. Sen jälkeen mene linnaan puhumaan merirosvoille ja sinut heitetään vankilaan. Käytä naulaa tiirikoimaan molemmat lukot ja lannoitettuja siemeniä murtautuaksesi ulos vankilasta. Mene takaisin linnaan ja puhu piraateille. Kun he mainitsevat jalokivet Kissojen saarella, lähde.

Mene tekemään leluhevonen ja sen jälkeen kaupungintalolle. Puhu Zanthialle, jotta saat Pegasus Potionia. Mene takaisin kellariin ja kiipeä ulos käyttäen mäkeä oikeassa yläkulmassa. Mene Pegasuksen laskeutumispaikalle.

Kissojen saari

Puhu Fluffylle ja pyydä juustontekijä. Mene Colossukselle ja syötä hiirelle juusto. Ota jalokivet ja palaa Fluffyn luo, puhu hänelle ja saat kamapurkin. Haista kamaa ja palaat Kyrandiaan.

Kyrandia

Mene linnaan ja anna piraateille yksi jalokivi. Sitten anna Jean Claudelle kalakaulus.

Mene kylpylään ja käy kauppaa Hermanin kanssa. Koita saada neljä erää seesamin siemeniä. Puhu Hermanille kunnes hän näyttää sinulle oksan. Osta se jalokivellä.

Tee kaksi erää lannoitettuja siemeniä, kastele ne ja mene meijeriin. Pane versot koneeseen, tee naulalla reikä maitokoneeseen, täytä pullo. Mene Malcolmin huoneeseen ja ota muotokuva sängyn alta, sitten kellariin onkimaan.

Mene kalahuoneeseen ja korjaa kala oksalla. Tee kalakermavoileipä kermasta, kalasta ja siemenistä. Ota voileipä ja palaa kaupungintaloon. Klikkaa muotokuvaa ja anna voileipä patsaalle.

Pakkausohjelmat

●● Pakkausohjelmat tulevat apuun silloin, kun megatavujen tiedosto pitäisi saada rutistettua mahdollisimman pieneen tilaan esimerkiksi sen imuroimista tai arkistointia varten. Tutkailemme .zip- ja .arj-päätteisiä paketteja tekeviä shareware-ohjelmia ja kerromme, miten ne toimivat.

PC:n ohjelmien vähimmäiskoko alkaa olla parin megatavun luokkaa ja koon myötä on kasvanut myös ohjelman tiedostojen määrä. Yksinkertaisimmissakin peleissä ja hyötyohjelmissa on hyvin yleisesti kymmeniä, ellei jopa satoja tiedostoja.

Kun esimerkiksi haluaa siirtää vaikka yhden pelidemon kaverilleen, kuluu ohjelman tiedostojen manuaaliseen kopiointiin aikaa ja kärsivällisyyttä. Onneksi ongelmaan on kehitetty ratkaisu: pakkausohjelmat.

Pakattuja pelejä

Pakkausohjelmat pakkaavat yhteen tiedostoon monia eri tiedostoja ja samalla survovat ne pienempään tilaan. Näin esimerkiksi useita kymmeniä tiedostoja sisältävästä pelistä tulee vain yhden tiedoston kokoinen paketti, joka vie paljon alkuperäistä vähemmän tilaa.

Yhdessä suuressa paketissa on monia etuja. Sen voi helposti siirtää käyttäjältä toiselle ja se vie parhaassa tapauksessa vain kymmenesosan siitä tilasta, mitä alkuperäiset tiedostot. Paketit eivät kuitenkaan sinällään ole ajokelpoisia, vaan ne pitää purkaa ennen käyttöönottoa.

Pakkausohjelmat eivät ole sama asia kuin niin sanotut levyntuplaajat. Stacker, Doublespace ja muut pitävät yhtä kokonaista asemaa pakattuna ja hoitavat pakkauksen ja purkamisen reaaliaikaisesti ilman, että käyttäjä välttämättä edes huomaa niiden olemassaoloa. Levyntuplaajien paketteja ei käytännössä pysty siirtämään muille käyttäjille.

Zip-pakkaus

Niin Pelit-BBS:ssä kuin muissakin purkeissa käytetään pääsääntöisesti Pkzip-pakkausohjelmaa, joka tekee .zip-päätteisiä tiedostoja. Niiden purkaminen tapahtuu seuraavasti:

Imuroi esimerkiksi Plague of The Moon -niminen shareware-seikkailupeli (paketit plague01.zip ja plague02.zip) kotikoneeseen. Purkamista varten tarvitset lisäksi PKZ204G.EXE-nimisen ohjelmapaketin, joka sisältää Pkzip-ohjelman.

Asenna Pkzip-ohjelmisto koneeseesi eli kopioi PKZ204G.EXE Dos-hakemistoon, siirry sinne ja asenna se. Komennot ovat seuraavat:

copy pkz204g.exe c:\dos
del pkz204g.exe
cd \dos
pkz204g.exe
del pkz204g.exe

Pkz204g.exe luo Dos-hakemistoon ison kasan ohjelmia, joista tärkeimmät ovat Pkzip ja Pkunzip. Del-käskyt poistavat isot purkaamattomat tiedostot levytilaa viemästä.

Puretaan se

Olemme nyt siis imuroineet paketit plague01.zip ja plague02.zip, ja haluamme pelatakin peliä.

Ensin tehdään peliä varten hakemisto, eli kirjoita juurihakemistossa (c:>)

md plague

Siirry hakemistoon, jossa paketit ovat, ja kopioi ne äskeiseen hakemistoon

copy plague*.zip c:\plague

Siirry plague-hakemistoon ja pura paketit käskyllä

pkunzip -d plague*.zip

Tuohon -d-kohtaan kannattaa luoda toinenkin silmäys, koska siitä löytyy yleisin syy siihen, etteivät puretut ohjelmat toimi. Se nimittäin käskee sijoittaa palat oikeisiin hakemistoihin, mikäli niitä on. Jos parametriä ei käytetä, paketti, jossa on alihakemistoja, ei toimi.

Jos purkaminen ei onnistu, vaan katkeaa heti alkuunsa ilmoitukseen "Does not know how to handle!", olet purkamassa pakettia liian vanhalla Pkzipin versiolla (uusin on 2.04G).

Kun paketit on purettu, poista ne komennolla

del plague*.zip

Jos Pkunzip ilmoitti virheestä, tiedostossa on tiedonsiirron aikana todennäköisesti tapahtunut jotain hämärää ja pakettia ei pysty purkamaan. Ensiapua voi koettaa antaa Pkzipfix-ohjelmalla. Komento kuuluu

pkzipfix plague01.zip

Pkzipfix-ohjelma yrittää pelastaa sen, mitä pelastettavissa on, mutta jos paketti on vaurioitunut, se on yleensä mennyttä kalua. Paras vaihtoehto tällöin on tuhota vanhat paketit ja siirtää uudet tilalle.

Arj ja Lharc

Toinen yleisesti käytetty pakkausohjelma on Arj, vaikka se onkin nyttemmin jäämässä Pkzipin jalkoihin. Arjia käytetään usein silloin, kun valtava ohjelma halutaan pakata useassa osassa.

Arj-ohjelma on Pelit-BBS:ssä nimellä ARJ241A.EXE. Se asennetaan kotikoneeseen käskyillä:

copy arj241a.exe \dos
del arj241a.exe
cd \dos
arj241a.exe
del arj241a.exe

Nyt Dos-hakemistossa on Arj.exe-pakkaus- ja purkuohjelma. Jälleen del-käskyt poistavat turhaksi muuttuneet paketit. Siirry takaisin imurointihakemistoon.

Aiemmin olemme Pelit-BBS:sta imuroineet hirvittävän kokoisen Mortal Kombat 2:n demon, joka kokonsa takia on jaettu osiin. Osat ovat nimeltään mk2demo.arj, mk2demo.a01, mk2demo.a02 ja mk2demo.a03. Päätteiden logiikka lienee selvä...

Tee ensin demolle hakemisto (**md mk2demo**) ja kopioi sinne kaikki paketit (**copy mk2demo.a* c:\mk2demo**). Siirry mk2demo-hakemistoon ja pura paketit käskyllä:

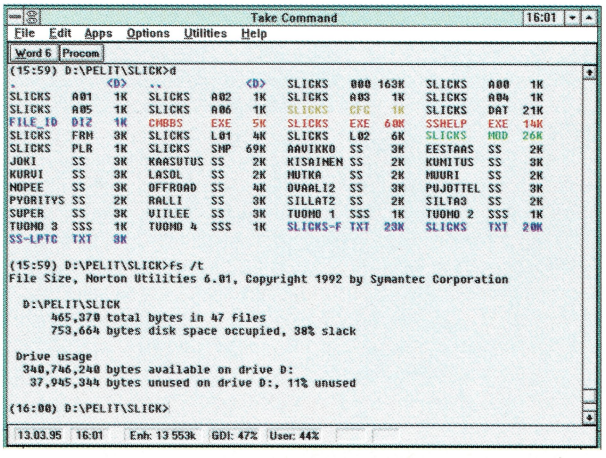
arj x mk2demo.arj

X-parametri vastaa samaa kuin Pkzipin -d, eli jos paketissa on alihakemistoja, ne luodaan automaattisesti.

Mikäli paketti päättyy kesken tiedoston, kertoo arj että "continued on next volume". Kun nyt puramme seuraavan osan (**arj x mk2demo.a01**), voi tulla ilmoitus tyyliin "FILENAME exists, append at position 666666?", johon vastataan Y niin kuin yes. Pura paketit päätteiden numerojärjestyksessä, eli ARJ-A01-A02-...A99.

Kolmas käytössä oleva pakkausohjelma on Lharc. Ohjelman luomien tiedostojen pääte on .LHA tai .LZH. Purkukäsky kuuluu seuraavasti:

lha x paketti.lzh



Slicks 'n Slide vie ajokunnossa noin 700 kilotavua levytilaa. Erilaisia tiedostoja on useampi kymmenen kappaletta.

Oma paketti

Pakkausohjelmia voi käyttää tietysti myös toisin päin, eli omien tiedostojen pakkaamiseen, esimerkiksi pikavarmuuskopiointiin ennen vaarallisia kokeiluja (pelin päivittämistä esimerkiksi).

Pyörität esimerkiksi VGA Planetsia ja haluat vaihtaa uuteen sporttiseen 3.2.-Hostiin, mutta pelisi on pyörinyt jo melkein vuoden, etkä halua ottaa riskiä. Esimerkkiä varten tiedostot sijaitsevat c:\vphost\peli1-hakemistossa. Mene em. hakemistoon ja luo paketti
pkzip vpvara.zip *.*

Jos varmuuden vuoksi haluat koko hakemiston sisältämät tiedot turvatuksi, siirry juurihakemiston ja kirjoita
pkzip -r -P vpvara.zip vphost*.*

Tuo -r -P pakkaa mukaan myös hakemistot, ja kun purat paketin **pkunzip -d vpvara.zip**-käskyllä, tiedostot menevät minne kuuluvatkin.

Mikäli zip-pakettiin haluaa lisätä myöhemmin uusia tiedostoja, komento on aivan sama, lisävalitsinta ei tarvita. Jos haluat vaikka lisätä äskeiseen pakettiin kaikki juurihakemiston .tx-päätteiset tiedostot, se järjestyy komennolla
pkzip vpvara.zip *.txt

Pkunzip-ohjelman tärkeimmät valitsimet

PKUNZIP [optioita] paketti.zip [tiedostot]

[tiedostot]	Mitä tiedostoja puretaan. (Esim. *.*)
-c	Näyttää tiedoston paketin sisältä.
-d	Luo myös alihakemistot, mikäli paketissa on niitä.
-n	Purkaa vain tiedostot, jotka ovat uudempia kuin kohdehakemistossa olevat.
-o	Kirjoittaa vanhojen tiedostojen päälle.
-t	Testaa paketin kunnon.
-v	Näyttää paketin sisällön
-$	Purkaa myös levykkeen nimen, jos sellainen on paketissa.

Esimerkkejä

Pkunzip pelitwad.zip d:\doom2*.wad
Purkaa pelitwad.zip-nimisestä paketista kaikki .wad-päätteiset tiedostot hakemistoon d:\doom2.

Pkunzip -$ levyke.zip a:
Purkaa levyke.zip-paketin A:-asemalle ja antaa levykkeelle paketissa määritellyn nimen.

pkunzip -d -o dokut.zip c:\windows\word\ *.doc
Purkaa paketista dokut.zip kaikki .doc-päätteiset tiedostot c:\windows\word-hakemistoon ja sen alihakemistoihin. Kirjoittaa jo olemassaolevien tiedostojen päälle.

Arjin kanssa pakkaus hoituu lähes samalla tavalla, vaikka kielioppi onkin hieman erilainen. Paketti luodaan komennolla
arj a vpvara.arj *.*

Alihakemistot saa mukaan -r-valitsimella
arj a -r vpvara.arj vphost*.*

Hiirenheilutusjärjestelmiin tottuneille on olemassa omat apuohjelmansa pakkausohjelmien hallitsemiseen. Näistä tunnetuin lienee Winzip.

Ossi Mäntylahti

Pkzip-ohjelman tärkeimmät valitsimet

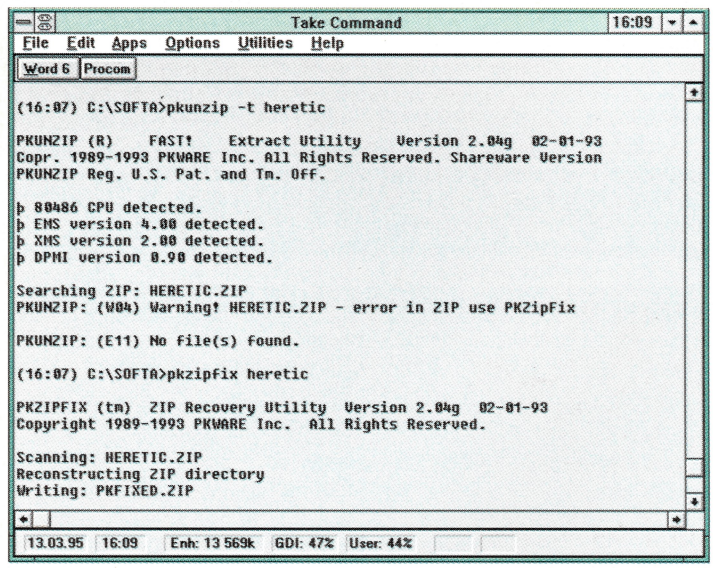
PKZIP [optioita] paketti.zip [tiedostoja]

[tiedostoja]	Mitä tiedostoja pakataan (esim. *.*)
-a	Lisää pakettiin tiedostoja.
-d	Tuhoaa tiedostoja paketin sisältä.
-e[x,n,f,s,0]	Pakkaustapa. X=tiheä, n=normaali, f=nopea, s=todella nopea ja 0=ei pakkausta.
-rP	Tallentaa pakettiin myös alihakemistotiedot.
-&	Levittää paketin useammalle levykkeelle.
-$[asema]	Tallentaa asematunnuksen pakettiin.

Esimerkkejä

Pkzip -d vanha.zip *.txt
Poistaa vanha.zip-paketista kaikki .txt-päätteiset tiedostot.

pkzip -rP -ef -& a:turva c:\softa*.*
Pakkaa nopeasti c:\softa-hakemiston ja sen alihakemistot korpulle ja pyytää käyttäjää asettamaan uuden levykkeen asemaan vanhan tultua täyteen.



Jos zip-paketti on vaurioitunut, voi sitä yrittää korjata Pkzipfixillä. Lopputulos on kuitenkin usein epävarma.

Arj-ohjelman tärkeimmät valitsimet

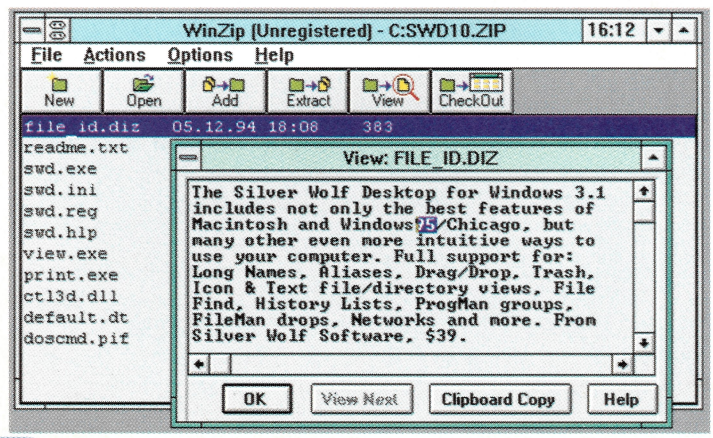
ARJ [optioita] paketti.arj [tiedostot]

[tiedostot]	Mitä tiedostoja puretaan / pakataan (Esim. *.*)
a	Lisää pakettiin tiedostoja.
e	Purkaa paketista tiedostoja.
x	Purkaa paketista tiedostoja ja myös alihakemistoja.
l	Näyttää paketin sisällön.
t	Testaa paketin kunnon.
d	Tuhoaa tiedostoja paketissa.

Esimerkkejä

arj x tasoja.arj d:\doom2*.wad
Purkaa tasoja.arj-paketista kaikki .wad-päätteiset tiedostot d:\doom2-hakemistoon ja luo tarvittaessa uusia alihakemistoja.

arj t rikki.arj
Testaa paketin rikki.arj kunnon.



Tiedosto FILE-ID.DIZ pitää sisällään tietoa paketista.

PELIT sai kiitettävän!

●● Lukijat antoivat Pelit-lehdelle koulu-arvosanan 9– tammikuun lehdestä tehdyssä lukijatutkimuksessa. Samasta tutkimuksesta selvisi myös, että PC 486 romppuaseman ja modeemin kera on hyvin yleinen kone.

Tämän vuoden ensimmäisestä numerosta tehtiin lukijatutkimus, jossa vastaajia oli kaikkiaan 300. Tutkimuksen teki Suomen Gallup-Media puhelinhaastatteluna, joten aikaisempiin lukijoiden omaan aktiivisuuteen perustuviin tutkimuksiin verrattuna saimme "virallista" tietoa.

Vastaajista 200 oli satunnaisotoksella poimittuja tilaajia ja 100 kilpailuihimme osallistuneita irtonumero-ostajia. Tyttöjä otokseen osui kolme prosenttia.

Millaisia olette?

Lukijoiden keski-ikä pyörii 16:n kieppeillä, tarkkaa lukua ei kuitenkaan tällä kertaa voi sanoa, koska ikä kysyttiin parin vuoden tarkkuudella. Ikärakenne on esitetty taulukossa 1.

Taulukossa 4 on lueteltu pelityypit suosituimmuusjärjestyksessä.

Tietokonetta käytetään pelaamisen lisäksi tekstinkäsittelyyn (65 %), piirtämiseen (39), ohjelmointiin (23), ja musiikin tekemiseen (21).

Harrastuksiakin on paljon, suosituimpina videot, elokuvat (74), urheilu (70), lukeminen (69) ja musiikki (54).

Pelit-lehti sai kiitettävän!

Pelit-lehden sisällöstä ja ulkoasusta pidettiin hyvin paljon, katso taulukko 2.

Kouluarvosanaksi vastaajat antoivat lehdelle 8,9. Kiitettävähän siitä tulee, kun Ojalan laskuopin mukaan pyöristetään. Alhaisin annettu arvosana oli 7, mutta jopa 84 prosenttia antoi arvosanan 9 tai 10.

Taulukossa 5 on esitetty lehteä kuvaavat ominaisuudet.

Lehden 1/95 kiinnostavin peliarvostelu oli Wing Commander 3, muista jutuista voiton vei Nnirvi ja heti perässä PelitSeis ja Kyöpelit.

Amigojen määrä pieneni

PC jyrää edelleen Amigoitten kustannuksella: yli puolella (57 %) on ykköskoneena PC 486, Pentium on 3 prosentilla. Konejakauma selviää taulukosta 3.

Amigojen (500/600) osuus on pudonnut jo 10 prosenttiin, Amiga 1200 löytyy vain kahdelta prosentilta, isoja Amigoita ei senkään vertaa.

Neljänneksellä lukijoista on kaksi tai useampia koneita, joista Amigoita on vielä 31 prosenttia ja konsoleita 9 prosenttia.

Noin neljännes kaikista on aikeissa hankkia tänä vuonna uuden tietokoneen, heistä 14 prosenttia ilmoitti hankkivansa 486:n ja 10 prosenttia Pentiumin. Amigoja ei tunnustanut hankkivansa enää kukaan.

Lisälaitteita Pelit-lehden lukijoilla on valtavasti (katso taulukko 6), ja esimerkiksi CD-ROM-aseman aikoo tänä vuonna hankkia 36 prosenttia lukijoista. Modeemitkin lisääntyvät huimaa

PUOLENKUUN PELIT KY.
PL 26, 90571 OULU. PUH/FAX: 981- 555 6587
Avoinna arkisin 10-19, lauantaisin 12-15.

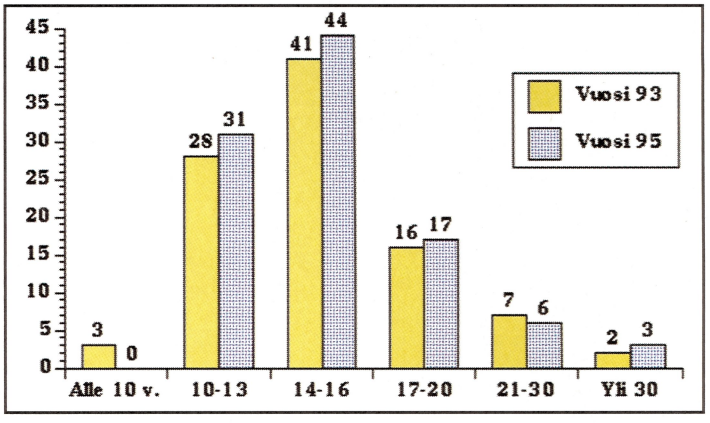
PC - PELIT	3,5"/CD
Aces of the Deep	290/320
Alone in the Dark III	- /290
Battle Isle II	320/320
Big Red Adventure	260/260
Colonization	280/320
Dark Forces	- /350
Defender of Empire	140/ -
Discworld	300/370
Guilty	290/ -
King's Quest VII	- /320
Larry I-VI	- /250
Master of Magic	320/320
Menzoberranzan	290/290
MetalTech:Earthsiege	290/290
Mortal Kombat II	240/270
Nascar Racing	300/320
Panzer General	300/300
System Shock	320/350
Tie Fighter	310/ -
UFO+Master of Orion	- /290
US Navy Fighters	- /380
Warcraft	290/290
Wing Commander 3	- /380

AMIGA PELIT:	
Aladdin AGA	180,-
Alien B:Tower Assault	190,-
Civilization	260,-
Detroit (lisälevyasema)	240,-
Ishar III	260,-
Pinball Illusions AGA	220,-
Sensible World Soccer	220,-

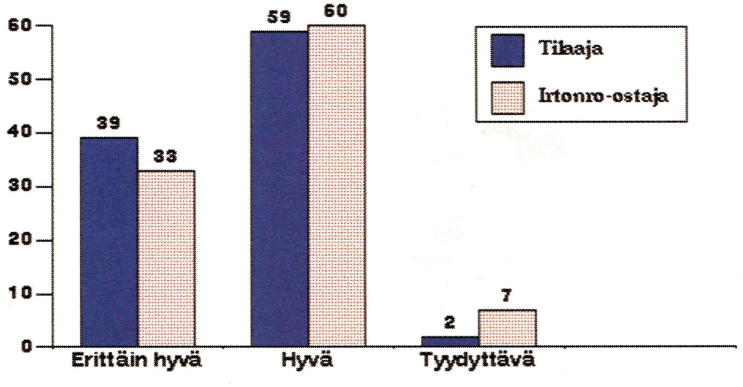
TARVIKKEET:	
Disketti DD Nim. (100)	220,-
Disketti HD Nim. (100)	210,-
Diskettikotelo (120 disk.)	60,-
Gravis Analog	240,-
Gravis Gamepad	200,-
Gravis Professional	290,-
Logitech Pilot Mouse	260,-
Wingman Extreme	370,-

Kaikki mainostetut pelit on julkaistu. Hintaan lisätään toimituskulut +34 mk.

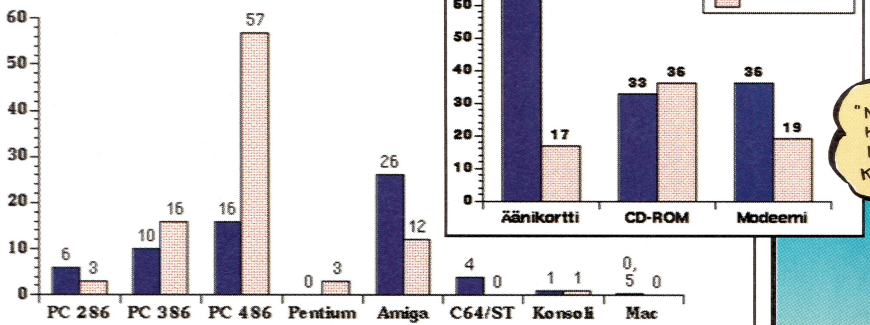
TILAA ILMAINEN ESITE!



Taulukko 1. Pelit-lehden lukijoiden ikärakenne vuosien 93 ja 95 tutkimuksissa.



Taulukko 2. Näin paljon pidetään Pelit-lehden sisällöstä.



Taulukko 3. Konejakauma. Siniset pylväät kuvaavat vuotta 93 ja punaiset nykyistä tilannetta.

Taulukko 6. Suosituimpia lisälaitteita hankitaan runsaasti tänä vuonna.

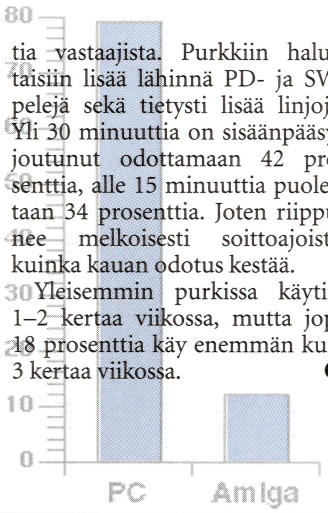
vauhtia, sillä 19 prosenttia ilmoittaa hankkivansa sen tänä vuonna. CD-ROM-asemat näyttäisivät kuitenkin yleistyvän nopeammin kuin modeemit.

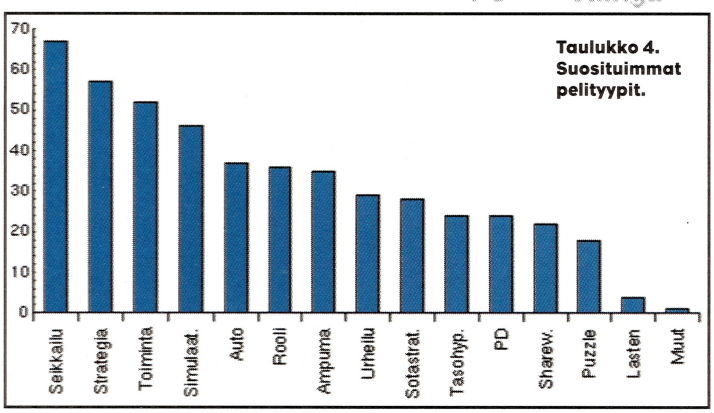
Pelit-purkki suosittu

Modeemin omistavista tilaajista kolme neljästä on käynyt ainakin kerran Pelit-purkissa. Neljännes heistä oli tilannut lehdenkin osittain purkin vuoksi.

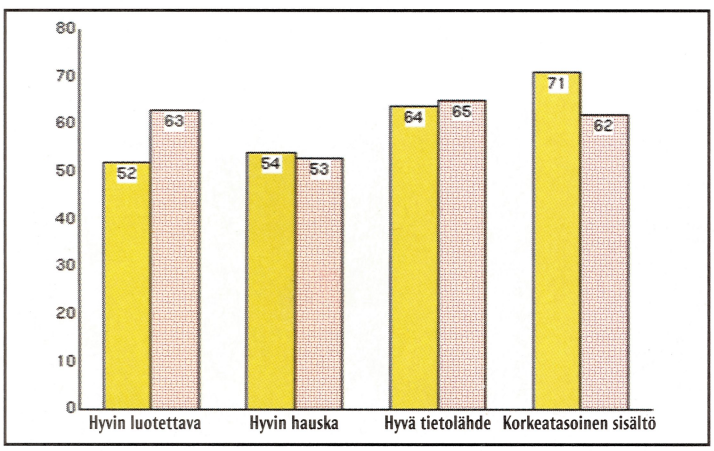
Purkkiin oltiin melko tyytyväisiä: vain 6 prosenttia ei ollut samaa mieltä. Helppokäyttöinenkin purkki on, kertoi 82 prosenttia vastaajista. Purkkiin haluttaisiin lisää lähinnä PD- ja SW-pelejä sekä tietysti lisää linjoja! Yli 30 minuuttia on sisäänpääsyä joutunut odottamaan 42 prosenttia, alle 15 minuuttia puolestaan 34 prosenttia. Joten riippunee melkoisesti soittoajoista, kuinka kauan odotus kestää.

Yleisemmin purkissa käytiin 1–2 kertaa viikossa, mutta jopa 18 prosenttia käy enemmän kuin 3 kertaa viikossa. ●





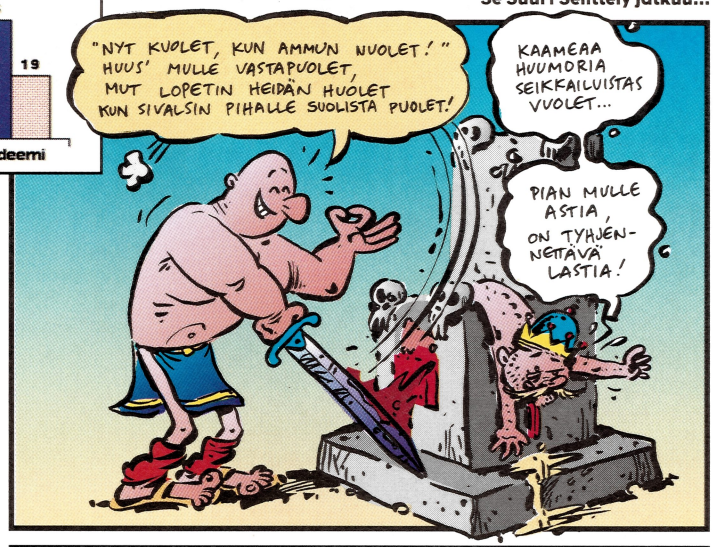
Taulukko 4. Suosituimmat pelityypit.

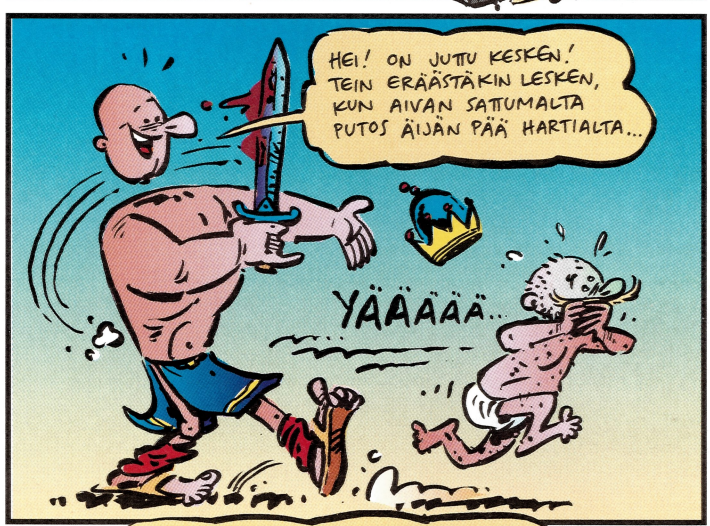


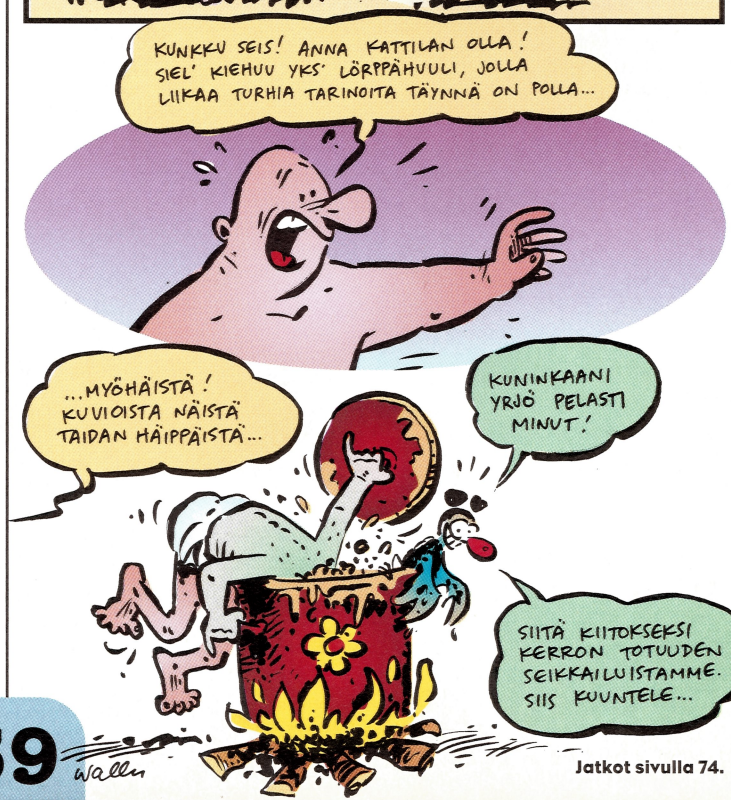
Taulukko 5. Lukijoilta kysyttiin lehteä kuvaavia ominaisuuksia. Mitä suurempi prosentti, sen enmmän oltiin samaa mieltä. Keltaiset ovat irtonumeron ostajia, punaiset tilaajia.

KYÖPELIT

Se Suuri Selittely jatkuu...







Jatkot sivulla 74.

TRIOSOFT
10 VUOTTA 1985–1995

Synttärien kunniaksi taas lisää HUIMIA tarjouksia.

HUHTIKUUN PELIT:

X-Com - Terror from the Deep
(eli Ufo II) PC ja CDROM **289,-**

Dungeon Master II
(ilmestyy pian - varaa jo nyt)
PC **275,-** CDROM **295,-**

Larry Collection
kaikki Larryt ja paljon muuta CDROM **280,-**

Ufo
Amiga **240,-**

UUTUUS!

täyttösarjat muste-suihkupatruunoihin

Jet-Pro RC-01
- sopii Canon 10/200-malleihin **120,-**

Jet-Pro RH-01
- sopii HP 310/320/500/520 **120,-**

Pakkaukset riittävät kahteen täyttöön.

TV:stä TUTTU

GRAVIS
Ultrasoud Max **1295,-**
Ultrasound ACE **795,-**
lisämuisti Maxiin tai ACE:een **300,-**

HUGO-peikkopeli
Amigalle osat 1 (juna-lentokone) ja 2 (metsä-vuoristo) **149,-** kpl
PC:lle osa 2 **195,-**

JOYSTICKIT

PC:lle:

Megagrip III	169,-
Phantom 2 (digitaalinen)	169,-
Gravis	250,-
Gravis Phoenix	795,-
Gamestar (näppäimistö-porttiin)	329,-
Wing Man	250,-
Wing Man Extreme	350,-
Wireless Bandit (kaksi langatonta digitaalioh-jainta, vastaanotin ja kaapelit	495,-

PC:lle

Radio Track FM-radiokortti	395,-
Modeemit 14.400 bps sisäinen tai ulkoinen	895,-
HD 3.5" 100 kpl	220,-
Hi-Tex aktiivikaiuttimet	195,-
Kiintolevyt 428 Mt/545 Mt	1280,-/1450,-
Screen Beat III aktiivikaiuttimet	149,-
Screen Beat Pro 50 aktiivikaiuttimet 2x25 W (sis. virtalähde)	429,-
Hiiret	95,-/129,-/220,-
1.44 Mt 3.5" asema, sisäinen	240,-
Stealth 64 VLB 2 Mt näytönohjain	2495,-
Näppäimistöt	170,-/250,-
Emolevyt 486 DX-80/ DX-100	2035,-/2850,-

AMIGALLE

Lisälevyasema	525,-
TV-modulaattori	395,-
Lisämuisti	295,-
Hiiret	149,-/179,-
Joystickit	
Q-Stick	69,-
Tac-2	100,-
Megagrip II	139,-
Pro 5000	149,-
ZipStick	149,-
Kiintolevyt A600:lle ja A1200:lle	
262 Mt	1990,-
340 Mt	2250,-
hintaan sis. kaapeli ja asennuslevyke	
A1200:n lisämuistit	
4 Mt	1850,-
8 Mt	2850,-

CDROM-asemat

Panasonic tuplanopeus + 10 CD:n kokoelma 1150,-

Mitsumi neli-nopeus+ Encarta 1895,-

PYYDÄ TARJOUS MUISTAKIN PAKETEISTA!

LAITEVIRITYKSET VANTAAN LIIKKEESSÄMME:

esim. 486 DX4 100 Mhz emolevy asennuksineen **2850,-**
Kysy myös Pentium-, kiintolevy- ja muistipäivitykset

AMIGA

Benefactor	240,-
Cannon Fodder II	**240,-**
Dawn Patrol	250,-
Deluxe Paint V	695,-
Detroit	240,-
Combat Classics 3	265,-
Crystal Dragon	220,-
Embryo	265,-
Eye of the Beholder	145,-
Eye of the Beholder II	145,-
FIFA Soccer	265,-
Football Glory	195,-
Jungle Strike	**195,-**
King's Quest VI	265,-
Lords of the Realm	265,-
Mortal Komba II	240,-
Overlord	195,-
PGA Euro Tour Golf	220,-
Police Quest III	145,-
Premier Manager 3	**220,-**
Rise of the Robots	**295,-**
Ruff'n Tumble	220,-
Rules of Engagement II	195,-
Secret of Monkey Island II	145,-
Sensible World Soccer	**220,-**
Shadow Fighter	220,-
Shaq-Fu	220,-
Skidmarks	195,-
Street Fighter II	145,-
Syndicate	250,-
Tactical Manager Italia	240,-
Theme Park	265,-
Top Gear II	**220,-**
Ufo	265,-
Universe	265,-

Amiga 1200:lle

Aladdin	220,-
Blootnet	280,-
Chuck Rock/CD32	99,-
Fireforce/CD32	99,-
Fire & Ice/CD32	220,-
Guardian	280,-
Guardian/CD32	
Jungle Strike	220,-
Lords of the Realm	265,-
Mighty Max	220,-
Out to Lunch	195,-
Pinball Illusions	265,-
Premier Manager 3	240,-
Second Samurai	240,-
Sim City 2000	265,-
Super Stardust	220,-
UFO	280,-
Theme Park/CD32	265,-
Zool/CD32	99,-
Zool 2/CD32	240,-

Saatavana myös paljon muita A1200- ja CD32-pelejä.

PC - Pelit 3.5"

Aces of the Deep	**295,-**
Armored Fist	300,-
Battledrome	250,-
Big Red Adventure	280,-
Brett Hull Hockey	330,-
Cannon Fodder 2	240,-
Colonization	**280,-**
Dark Sun 2	**319,-**
Doom II	380,-
Dreamweb	290,-
Dungeon Master II	275,-
Ecstatica	330,-
FIFA Soccer	330,-
Front Page Football `95	300,-
Guilty	280,-
Hokum KA-50	220,-
Iron Cross	295,-
Jetstrike	240,-
Klik'n Play	350,-
Lords of the Realm	295,-
Master of Magic	**330,-**
Menzoberranzan	319,-
Mortal Kombat II	240,-
Nascar Racing	260,-
Operation Crusader	330,-
Quest for Glory IV	329,-
Panzer General	300,-
Premier Manager 3	240,-
Rules of Engagement II	195,-
Space Federation	280,-
Star Crusader	280,-
Star Trail	330,-
Superfrog	175,-
System Shock	**320,-**
Tie Fighter	320,-
Tie Fighter Data:	
Defender of Empire	180,-
Tower Assault	220,-
Transport Tycoon	**319,-**
UFO	330,-
Ultima VII	179,-

SHAREWAREN PARHAIMMISTOA
PC:LLE! Saatavana mm.
Acid Warp, Armies of Steel, Billy the Kid, Blake Stone, Capture the Flag, Civil War Strategy, DMorf, Easy-Arj, EDOS, Floarris, God of Thunder, Guitar, Hugo III, Ken's Labyrinth, Laser Light, NCC-1701, Powercalc, Quote-Tris, Redhook, Rockford, Skyglobe, Stellar Empires, Think 3D, Voice Blaster Jr, Winrisk, Wintrek, Zone 66 ... ja vaikka kuinka paljon muita!

KAIKKI VAIN 10,-/kpl

Uudessa listassamme on tuplasti entistä enemmän ohjelmia.

CD-ROM parhaimmistoa:

Aces of the Deep	330,-
Alone in the Dark III	295,-
Armored Fist	330,-
Bioforge	395,-
Colonization	330,-
CreatureShock	395,-
Cyberia	350,-
Cyclemania	300,-
Dark Forces	380,-
Dark Sun 2	330,-
Descent	280,-
Dominator II	129,-
Dragon Lore	330,-
Dreamweb	290,-
Earth Siege	330,-
Falcon Gold	295,-
Fantasy Fest	345,-
FIFA Soccer	360,-
Flight Commender 2	360,-
Gabriel Knight	330,-
Hell	395,-
Iron Assault	300,-
King's Quest 7	330,-
Klik`n Play	350,-
Kyrandia 3	330,-
Little Big Adventure	**395,-**
Magic Carpet	395,-
Master of Magic	330,-
Menzoberranzan	319,-
Mortal Kombat II	280,-
Nascar Racing	**350,-**
NBA Live `95	395,-
NHL '95	**299,-**
Night Owl 14	**220,-**
Night Owl 15	220,-
Noctropolis	395,-
Panzer General	330,-
Pinball Fantasies Deluxe	330,-
Police Quest IV	330,-
Operation Bodycount	260,-
Quarantine	**320,-**
Stalingrad	360,-
Star Trail	360,-
Star Trek Next Generation	330,-
System Shock	380,-
Transport Tycoon	319,-
Ufo+ Master of Orion	350,-
Under a Killing Moon	**350,-**
US Navy Fighters	395,-
Wargraft	295,-
Wing Commander 3	**420,-**
Wings of Glory	330,-
Woodruff	300,-
X-Wing Collector`s Pak	395,-
3 in 1	129,-
5th Fleet	350,-
1942 Pacific Airwar Gold	319,-

CD-listamme on taas päivitetty uusiksi, mukana on paljon uutuuksia KAIKENIKÄISILLE.
KYSY LISÄÄ: Pelejä on paljon enemmänkin ja voit myös kysyä tarkempia tietoja.

Nämä hinnat ovat POSTIMYYNTIHINTOJA. Toimituskulut 35,-/lähetys, painavista tai tilaavievistä enemmän.

Kun PC:n muisti ei riitä

4 Mt 32-bit SIMM	995,-
1 Mt 8-bit SIMM	265,-
9-bit SIMM	295,-

Kysy myös 8 Mt/16Mt

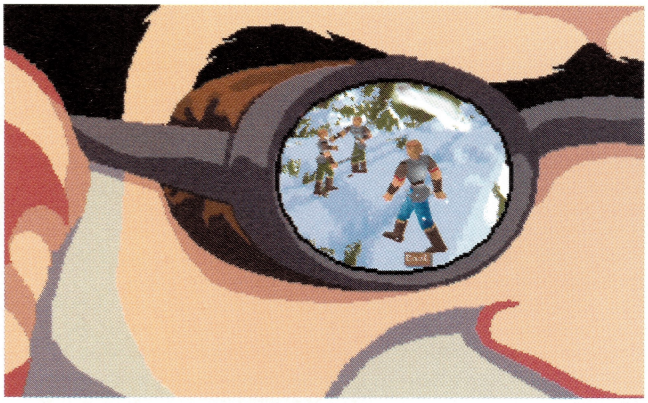
TRIOSOFTIN PALVELEVA PUHELIN
0700 - 94646
3.95/min + ppm
Arkisin 10-18: vastauksia ongelmiin vika-asioissa, asennuksissa, asetuksissa, päivityksissä

AMIGALLE kymmeniä erilaisia pelejä! **29,-/59,-**
Toimi heti ja pyydä ilmainen lista!

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
• Kultarikontie 1, 01300 Vantaa
puh. 90-835 566, fax 90-835 840



Uutisia

●● Kun kerran väitetään, että olemme myöhässä, niin julkaistaan nyt sitten pätkiä Pelit-lehden uutispalstalta vuonna 2001. Uutiset toimitti Brick Bradford (joka saapui tänne aikapallollaan).

Tietokonepelit kriisissä

Uusimman Hollywood Interactive Entertainment & Educational Fun -lehden mukaan tietokonepelien myynti on romahtanut melkein 30 prosenttia. Lehti haastattelee Accessin suunnitteluryhmän johtajaa, jolla on selvä käsitys syystä: "Nykyaikainen peli vie keskimäärin 7–16 CD-levyä, ja ihmiset eivät enää jaksa vaihdella niitä." Access Interactive siirtyykin tukemaan XCBMS-järjestelmää, jossa yhdelle kuplalle saadaan noin 60 CD-levyn sisältämä data. "Näin voimme todella panostaa animaatioon ja CD-tasoiseen ääneen. Markkinointiosastomme ehdotuksesta kokeilemme myös vähentää niin sanottuja puzzleja ja interaktiivisia osuuksia, jotka vain pilaavat pelin rytmitystä."

Täysin eri linjoilla on Origin Interactiven johtaja Chris Roberts, joka mainostaa tulevaa Wing Commander VI: Liver of Lionia ensimmäisenä interaktiivisena elokuvana. "Uskon, että WC VI tulee mullistamaan koko peliteollisuuden. Kun juonessa joudutaan avaruustaisteluun, se onkin katsoja, joka joutuu osallistumaan ja itse lentämään", kertoo Roberts.

Wanhojen pelien paluu

Pelimyynnin laskiessa pelitalot ovat päättäneet tehdä suosituimmista peleistään ajan hengen mukaisia uusversioita. Origin Interactive julkaisi tänään ennakkotietoja klassikkona pidetyn, nykyajan kasvaviin vaatimuksiin sopeutetun Ultima V: Warriors of Destiny Goldin uudesta WarpDows-versiosta.

Lord British on hävinnyt, ja pelastaakseen hänet joutuu Avatar taistelemaan tiensä läpi mystisten alueiden, kuten Britannian ja Underworldin. Joka tasolle on kätketty Britishin palanen, ja tason lopussa pelaaja joutuu vastakkain Shadowlordien kanssa. Lopussa kohdataan itse Blackthorn. Avatar heittelee ensin vain tikareita, mutta löytää vahvempia aseita pelin kuluessa. Bonustasoilta Avatar löytää myös rehuja, joita yhdistämällä voi taikoa.

Avatariin on käytetty 17.000 animaatioframea, ja siinä on myös upea viisitasoinen parallaksiscrollaus. Tämä roolipeli ilmestyy keväällä.

Uusi Sivilisaatio

MicroProse Interactive puolestaan kaivoi esiin kaikkien aikojen megahittinsä, Civilizationin. Veteraaniohjelmoija Mike Singletonin käsissä karun näköinen peli on muuttunut Civilization – The Gold and The Beautiful -versioksi. Vaan miten se eroaa vanhasta?

CivGold on toteutettu 5D-Fracxeleillä (tm), ja siinä 3000 miljardia neliökilometriä tutkittavaa aluetta upealla 3D-grafiikalla. "CivGoldin maailma on useita kertoja suurempi kuin oma Maapallomme", kertoo Singleton. "Vastustajia on nyt kahdeksan, ja jokainen käyttää huippuhitistäni Starlordista kehitettyä AI-rutiinia." Valitettavasti pelin koko ja Berliinin filharmoonikkojen esittämä soundtrack aiheuttivat muutoksia itse peliin.

"No, Wonder of The Worldeja saimme kaksi mukaan ja edistysaskeleita onnistuimme pusertamaan mukaan lähes yhdeksän. Mutta taistelut neljän erilaisen yksikön välillä voi nyt käydä reaaliajassa", kehuu Singleton.

Tämä varma hitti ilmestyy jouluksi.

Vuoden pelikö?

Avaruusalus Discovery aloitti tänään salaisuuksien verhoaman tutkimusmatkansa kohti Saturnusta. Pelioikeudet sai Ocean Interactive, ja elokuvaoikeudet myytiin MGM:lle, joka harkitsee ohjaajaksi joko Stanley Kubrickia tai Renny Harlinia. Elokuvan nimestä käydään vielä keskustelua, johdossa ovat "2001 – Space Odyssey", "Pod Bay Doors" ja "Babes on Orbit".

"Juonesta emme tiedä, mutta pätkiä elokuvasta käytetään ja myyntipakkaus tulee olemaan musta monoliitti", kertoo Oceanin markkinaosasto. "Daaa Daaa da-DAA", spracht also Zarathustra. "Dum dum dum dum". Peli ilmestyy ensin HAL-9000-formaatissa, myöhemmin muille koneille.

Uusi tikku Logitechilta

Logitech Thinkman on maailman ensimmäinen ajatuksella ohjattava peliohjain. Ohjaimen sensorit oppivat liikesuunnat ja muut toiminnot muuttuvista aivoaalloista pelaajan niitä ajatellessa.

Thinkmanin piti tulla markkinoille viime jouluna, mutta se myöhästyi, koska luultiin ettei tikku toimi. "Kyllä tikut toimivat ihan oikein," nauraa nyt Veijo Logitech, "mutta toista kertaa emme niitä englantilaisilla peleillä testaa."

Lisävarusteena Thinkmaniin on saatavissa cerebraalikaapeli, jolloin tikkua voivat käyttää nekin pelaajat, jotka eivät ajattele omilla aivoillaan. Logitechia tuo Suomessa maahan DropTonics, kyselyt näppärimmin e-maililla, osoite snd–nsssnwrk://23-56–cll@dton (DT-ON)@infosys^^.crapnet.eu.fi -bin-noret / single.

Mortal Kombat oikeuteen

Acclaim Interactive on joutunut Jenkeissä oikeuteen. Syynä on Mortal Kombat IV Megaturbossa Lee Har Weyn fatality, jossa vastustaja työnnetään avoautoon ja CIA ampuu häntä päähän. Tiukkapipoiset jenkit ovat ottaneet nokkiinsa. Lisäksi Hyper-Nintendo-versiossa avoauto muutetaan polkupyöräksi.

Asioista perillä olevat kertovat Acclaimin vapaaehtoisesti muuttavan Bondius Bill Atucen fatalitya (jossa vastustaja ruuvataan ristiin) välttääkseen muut mahdolliset oikeusjutut.

Lyhyesti

- Mechwarrior II, jonka piti tulla pääsiäiseksi, myöhästyy vähän ja ilmestyy marraskuussa, kertoo Activision Interactive.
- Amiga Virtual Interactiven toimitusjohtaja David Pleasancen mukaan Commodoren tilanne ratkeaa kuukauden sisällä. "Me voitamme varmasti", toteaa Pleasance.
- SimTexin mukaan Master of Magicin 6.4 -versio poistaa viimeisetkin bugit, ja tietokoneen ohjaamat yksiköt ovat aggressiivisia.
- id Interactive Software, tunnettu suosituista peleistään Doom, Quake ja Pong, kertoi tänään ostaneensa Microsoftin osake-enemmistön. "Windows 2002 tulee varmasti yllättämään monet", kertoi toimitusjohtaja Wilbur.

PELIT posti



Nyt runosuoni on sykkinyt
ja Sari kunnioituksesta kykkinyt.
Vaan lisää jos vielä saisin,
surullisna en olis laisin.

Ihania kertomuksia runonmuodossa saapui postiin runsaasti, tällä kertaa haluan palkita T-paidalla nimimerkin Nicht Klaim Funden, vaikkei Laaksonen valintaan yhdykään.

Taisin jossakin lehdessä lupailla helmikuun ja maaliskuun paukkuvia pakkasia: tais mennä pieleen. Pitäisikö nyt sitten lupailla hiirenkorvia puihin? Itse aion viettää pääsiäispyhät rinnettä alas mutkitellen, mutta te, postipalstan lukijat, kirjoitelkaa te pitkinä pyhinä pitkiä kirjeitä, tai muuten kohta valitan postipulaa! Emmehän päästä sellaista tapahtumaan maan johtavassa (peli)lehdessä, emmehän?

Ja osoite kuuluu
Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

EU:ta vastaan

Nousevatko pelien hinnat nyt, kun ollaan EU:ssa? Itse olen täysin vastaan EU:ta. Vinkki Wexteenille: kirjoita Sam & Max- ja Bloom County -sarjakuvista ja kerro, mistä niitä saa. Ovatko Megazonen säteet vaarallisia silmille?

The Headless Squirrel

Tuskin nousevat. Katsotaan, sanoi Wexteen. Sarjakuvia kannattaa yleensäkin tiedustella alan erikoisliikkeistä. Megazonen säteet eivät ole vaarallisia silmille, kunhan toimit annettujen ohjeiden mukaan.

Ei kehuja

Nyt ei tule kehuja, joten unohtakaa se paras A-ryhmä. Ensinnäkin olen täysin samaa mieltä kuin Nnirvi, että suuret pelitalot voisivat vaihteeksi käyttää vanhojen koneiden kapasiteetin loppuun eikä vain vääntää uusia pelejä, jotka toimivat vain Pentiumilla. Tekisivät sellaisia pelejä kuten Colonization ja MOO, jotka toimivat vielä vanhalla 386/16:lla.

Toiseksi, lehti on melko hyvä, vaikka aiheuttaakin minulle 10 kertaa vuodessa depressiivisen kohtauksen. Tämä johtuu siitä, että lehti on täynnä arvosteluja erittäin hyvistä peleistä, joista 0 % toimii koneessani. Eihän se teidän vikanne ole, etten omista tarpeeksi oravannahkoja. Olen vain kyllästynyt "raskaisiin" peleihin.

Lucifer III

Kuten itse totesit, kritiikkisi ei ollut suunnattu lehteen vaan pelitaloihin. Emme voi vaikuttaa muuten kuin julkaisemalla vuodatuksesi.

Enemmän Pelit-lehteä

Eikö Pelit-lehteä voisi lähettää useammin, esimerkiksi kaksi kertaa kuukaudessa?

Tuntematon lukija

Lehteä ei noin vain lähetetä, vaan jokainen sana täytyy kirjoittaa. Tänä vuonna ilmestyy jo kaksi numeroa enemmän kuin viime vuonna, saa riittää toistaiseksi.

Hautaristi pystyyn

Kun te pelien arvostelijat kotonanne käynnistätte ne massiiviset tehomyllyt, joissa Windows-Tetris-palikat vilahtavat ylhäältä alas sadasosassa ja alatte pelata: tovin pelattuanne testaatte kuitenkin 386:lla. Lehdestä sitten saa lukea, ettei moisella vätyksellä kannata pelata, kun se tahmaa niin hirmuisesti! Olette varmaan unohtanut, että se on tottumuskysymys. Sitä odottaa vaikka puoli tuntia latailua, kun peli on tarpeeksi hyvä, eikä tarvitse edes ääniä, koska siihen on tottunut. Muistakaa tämä!

Onko kukaan teistä lehdentekijöistä Cyberpunk-fani, joka HC-teknoa kuunnellessaan joutuu tilaan, jossa häntä on mahdotonta voittaa missään?

Stupendous Man

Ei se lataus vaan se pelin pyörimisnopeus. Jos sen enempää latausnopeus, ruudunpäivitys kuin äänetkään eivät häiritse sinua, niin siitä vaan.

Pentium 64-bittinen

Wexteen väitti palstallaan (2/95), että Pentium on 32-bittinen, kun se itseasiassa on 64-bittinen. Mutta muuten hän puhui asiaa, eli nykyisin melkeinpä ainoa tavallista PC-käyttäjää pakottava tarve ostaa 486:sta parempia prosessoreja ovat pelit. Nykyinen tilanne on kestämätön, mutta johtuu vain siitä, että PC-pelit edelleen sysäävät lähes kaiken työn CPU:lle.

Tästä noidankehästä on kaksi tietä ulos. Ensinnäkin voit pitää nykyisen 386/486-koneesi ja hoitaa sillä kaiken tietokoneilun ja ostat sen lisäksi pelikoneeksi superkonsolin. Toinen pelastus on odotella PC:lle tänä vuonna ilmestyvien 3D-grafiikkaan erikoistuneiden piirien yleistymistä näyttökorteissa tämän ja seuraavan vuoden aikana. Ne tuovat PC-pelaajille superkonsoleihin verrattavan 3D-grafiikan ilman Penttiä, ja niitä tukevat grafiikkakirjastot ovat jo olemassa (OpenGL ja Argonaut Softwaren BRender).

Pelimies P90

Totta puhut. PC-maailma todella kaipaisi Amigasta ja konsoleista tuttuja erikoistuneita grafiikka- ja äänipiirejä, jottei kaikkea tarvitse teettää prosessorilla. Tällä hetkellä julmetun prosessoritehon omaavat PC:t pyörivät tyhjäkäyntiä muutaman typerän pullonkaulan takia. Voipi vaan olla, että joudutaan odottelemaan ennen kuin uusista grafiikkakorteista kehittyy yhteinen standardi.

Hyvä kuitenkin, että vihdoin uutta tekniikkaa tehdään vähän muutakin kuin Windows-käyttöä varten. –kl

Universumin kuopus

Päätin kirjoittaa universumin parhaan (?) pelisarjan kuopuksesta, Ultima 8: Paganista. Olen intohimoinen Ultima-fani, joten ostin vähän aikaa sitten sen kahdeksannen osan. Ihastuin heti peliin, joskaan en yhtä paljon kuin sarjan edellisiin osiin, koska vihasin hypi-pompi-osuuksia. Kiintolevyni on kuitenkin suhteellisen pieni, joten jouduin kerran deletoimaan sen kiintolevyltäni. Hakemistoon jäi readme.txt-niminen tiedosto. Yritin tuhota sitä, mutta kone ilmoitti, ettei sitä voi tuhota, koska tiedosto on suojattu.

Installoin sitten pelin parin viikkoa myöhemmin uudestaan. Mutta installointi ei enää onnistunutkaan. Tajusin, että kyseinen readme.txt-niminen tiedosto estää installoinnin samaan hakemistoon, jossa se on. Tällä hetkellä koneessani on kolme hakemistoa (U8, Ult, Ultima), joissa kaikissa on tuo kirottu readme.txt-tiedosto. Eiväthän ne paljon tilaa vie, mutta kyllä se hiukkasen harmittaa kun kovolla on täysin tarpeettomia hakemistoja. Mitä tästä tulee, kun pelifirmat alkavat päättää, mitä pelaajalla on kiintolevyllään?

Silver Eagle

Mene niihin dirikoihin ja kirjoita ATTRIB -R -A -S -H readme.txt niin suojaukset häipyvät ja voit poistaa häiritsevän tiedoston.

Ja sitten kannattaa päivittää U8 versioksi 2.12, vaikka savet menevätkin. Hyppiminen muuttuu paljon helpommaksi.

Modeemipeleistä

Korvaako modeemipelaaminen, kuten Tuija väitti, täysin normaalin kanssakäymisen? Jos joku tuttavistasi linnoittautuisi huoneeseensa tietokoneen ja kuivamuonavaraston kanssa pelaamaan modeemipelejä, olisiko tällainen ihminen sosiaalinen? Liian usein unohdetaan, että paljon modeemipelaavat ihmiset harrastavat kuitenkin myös perinteisempiä kanssa käymisen muotoja. Eli heillä on elämää myös ruudun ulkopuolella ja pelaaminen ei vie 100 prosenttia ajasta.

Linkkipelit ja tavalliset kaksinpelit kaverin kanssa pelattuna ovat mahtava audiovisuaalinen ja sosiaalinen kokonaisuus. Pelaajien välinen kommunikointi on helppoa ja tehokasta. (Eikä rajoitu pelkästään sanoihin, vaan joskus siihen liittyy voimakas "ruumiinkieli".) Tosin aggressiivista vastapeluria ei kannata nöyryyttää täysillä. Tähän liittyykin seuraava runo:

Koin voimakasta kipua
uusi maailmanennätys tulla taisi.
Jouduin syömään paljon ibua
että yöllä unen saisi.

P.S. Ohje Allulle: 1. Leikkaa keräilykortti irti. 2. Kiinnitä sen kääntöpuolelle saman kokoiseksi leikattu pahvi. 3. Päällystä kokonaisuus kontaktimuovilla. 4. Lopputulos: päällystetty pahvikortti.

Reino Rotta

Ohjeisiin lisäys: voit sitten aloittaa korttien vaihdon kavereitten kanssa: kannattaa siis kerätä koko sarja. Vrt. Kilon poliisi -kortit...

Alkuosaan: No ei korvaa, ja jep, pelaajillakin on Elämä. Kyllähän me sen tiedämme... –nn

Samaan kuoreen

Voiko samassa kuoressa sekä lähettää postia että osallistua kaikkiin kilpailuihin?

Niemand

Kyllä voi, kunhan kuoren päällä lukee, mitä kuori sisältää. Kirjoita kuitenkin eri palstoille tarkoitetut kirjeet kaikki omalla paperilleen.

Ulkomailta

Kiitos teille hyvästä lehdestä, joka on auttanut minua hurjasti monessa pelissä. Olen yksi niistä (en tiedä monesta) ulkomailla asuvasta, joka tilaa Pelit-lehteä, koska siinä on kaikki suomeksi. Asun Singaporessa, se maa, josta Creative Technologies on kotoisin ja myös maa, jossa purukumi on kielletty. Täällä kummiskin kaikki Creativen tavarat ovat kalliimpia kuin Amerikassa.

Miksi irtonumero-ostajat yrittävät päästä Pelit-purkkiin, vaikka hyvin tietävät, ettei sinne pääse kuin tilaajat? Tällä tavalla he vain pitävät linjoja varattuna.

Jos jollakin on jotain kysymistä, niin minun Internet-(posti)osoite on avilppon@televiw.com.sg. Olisi mielenkiintoista saada postia muualta maailmasta meidänkin osoit-

KUUKAUDEN KIRJE

Asiaa ja runollisuutta

Tässäpä pieni runo Pelit-lehdestä:

Pelit-lehti voittamaton,
toimittajakaarti sillä aivan verraton.
Toimituksessa on naisvalta,
Nikolta lähtee jalat alta.
Arvostelijakaarti suuri on,
minusta aivan mahdoton.
Uusia tulossa monta ois,
monet joudutte ajamaan pois.
Wallun sarjikset on parhaat,
niitä ei "korista" liikavarpaat.

Ja sitten asiaan. Kun on ollut nyt megapeleistä keskustelua, niin minulle tuli mieleen Elite ja vanha 386SX:äni. Sillä silloin kun vielä sillä pelailin Eliteä ja katselin silmät kaihoisina megakoneita ja megapelejä, en osannut arvatakaan, kuinka paljon olin väärässä. Sillä nyt kun minulla on Pentium (90) ja kaikki pelit pyörivät moitteetta koneessani, ajattelen paljon niitä vanhoja klassikkopelejä, joita tuli pelattua yötä myöten kunnes ne oli aivan läpikoluttuja. Nykypeleissä on vain grafiikkaa ja ääntä eikä juonta ollenkaan. Poissa ovat Elite kakkoset ja Monkey Islandit, niissä oli juonta ja niitä jaksoi pelata. Nyt kun pelaa esimerkiksi Helliä, tulee mieleen, että minkälainen peli tämäkin olisi voinut olla jos olisi panostettu peliin grafiikan sijasta, nyt sitä ei jaksa pelata kuin tunnin ja sitten on kone jo kiinni.

P.S. Minkälainenkohan tulee tuo Brabenin Elite: First Encouters olemaan?

Slimey dude

Anteeksi Slimey dude, laitoin vahingossa osoitteesi, joka oli vain kirjekuoren päällä, roskiin. Joten otapa yhteyttä vaikka postikortilla, saat kuukauden kirjeen yllätyspalkinnon.

teeseen, jonka postilaatikko on aina tyhjä.

Proud to be a Finn

Kiva saada välillä postia noinkin kaukaa. Irtonumero-ostajat soittelivat purkin alkuaikoina jonkin verran, mutta toivottavasti ei enää kovinkaan paljon.

Puolisokeelle

Olen 26-vuotias mikrotukihenkilö Kurikasta ja minulla olisi omakohtaisia kokemuksia näön heikkenemisestä. Käytin/käytän konetta työpaikallani 8–10 tuntia päivässä ja iltaisin 4–8 tuntia kotona. (Kaikkihan tietävät, että UFOssa ja DOOMissa pääsee sopivaan fiilikseen vasta noin klo 3 yöllä.) Yölliset sessiot saattoivat venyä aamukuuteen ja sillai. Well, silmäni alkoivat reistailla, eli en pystynyt kohdistamaan katsetta, jolloin esimerkiksi lukeminen oli mahdotonta. Lekuri antoi määräyksen olla käyttämättä konetta viikonloppuna. Ajatelkaa, kokonainen viikonloppu ilman pelejä: voi sitä tuskaa. Kannatti se kuitenkin, sillä näköni palasi ennalleen. Nyttemmin olen oppinut käyttämään konetta kohtuudella. Ottakaahan opiksi pelaajat, ja pitäkää silmistänne huolta, coz u only get one pair.

Petri Mäenpää

Opettavainen tarina. Yksilölliset erot tässäkin asiassa kannattaa ottaa huomioon.

Kadonneet koodit

Kadotin pelini koodit (salasanasuojauksen). Voisitteko lähettää ne minulle tai julkaista ne lehdessä?

Monikin

Emme voi, koska emme voi tietää, onko sinulla alkuperäinen vai kopioitu peli. Eli jos hukkaat koodisi, sinun täytyy todistaa pelin myyjälle, että sinulla on alkuperäinen peli (rekisteröintikortti, alkuperäinen pakkaus ja levykkeet/romppu), ja vain hän voi antaa sinulle koodit.

Megamasiina

Torvelo tietokoneen osti kerran,
tehoa siitä riitti Penan verran.
Aina siitä löytyi uusia iloja,
ja kovolle tuli lisää kiloja.
Mutta kehitys kun oli nopeaa,
Intel uusia prosessoreita rakentamaan rupeaa.
Prosessoreita uusia,
tuli markkinoille kuin kuusia.
Niinpä vuosien kuluessa,
ja ohjelmointitaitojen valuessa,
se Pentium makee
huomenna hautapaikkaansa hakee.

Tazpa

Pyhät arvot

Ei ei ei älkää ikinä näyttäkö Nirvin naamakuvaa lehdessä! Katsokaas, on olemassa tiettyjä pyhiä arvoja, joita ei milloinkaan saa loukata. MikroBitti loukkasi ja katsokaa nyt, millainen se lehti nykyään on: Sata sivua pelkkää muoville painettua Windows-asiaa (asiaa????) ja mainoksia.

Ihan hyvää hyvyyttäni listaan nyt ne asiat, joihin teidän sen enempää kuin kenenkään muunkaan ei pidä kajoaman:

Logo. Lehden, minkä tahansa, identiteetti ja uskottavuus riippuu siinä 65-prosenttisesti sen logon ja ulkoasun hyvyydestä. Kukaan ei ota C&VG:tä vakavasti, mutta se uusiikin itsensä sisältä ja ulkoa joka kuukausi. Jos ette voi pitää samaa logoa ikuisesti, aloittakaa vaikka noin 75 vuodella.

Nirvin naama. Se pysyköön ikuisesti tarkoin varjeltuna salaisuutena. Kieltäkää Nikolta vielä TV-esiintymisetkin. Miksi? Katsos, Nirvi on jo MikroBitin ajoista lähtien todistanut olevansa niin uskomattoman loistava peliarvostelija, että ainakin minä luen hänet samaan kastiin julmalten kanssa. Todennäköisesti kunnioitus rapistuisi melkoisesti, jos pohjattoman ihailun kohde saisi kasvot. Nicht war?

Tyyli. Älkää milloinkaan lipsuko omasta tyylistänne tai matkiko toisten. Älkää sortuko yliselittelyyn, paskanjauhantaan tai Isojen Firmojen nuolemiseen. Pureutukaa aina lujasti asian ytimeen ja pitäkää tekstinne luontevana ja elävänä. Aina.

Ai muuten, huomauttaisin paristä epäkohdasta. Vaikka vuosi sitten vannoitte, ettette ikinä päästäisi pelikonsoleita lehteen, ovat Amiga CD32 ja 3DO päässeet linjojen läpi. Onko kyseessä pelkkä moka vai liittyykö tämä siihen, että niissä on CD-asema?

Toinen paha juttu on se, ettei aikoihin ole näkynyt kyselyjä tyyliin "mitä seuraavista haluaisit lehdessä olevan enemmän/vähemmän". Miten te muka teette lehteä lukijoille, kun ette edes tiedä, mitä he haluavat?

Heikki Mylläri

Ossi Mäntylahti on toinen niistä Pelit-lehden kirjoittaja-avustajista, jotka ovat sinnitelleet mukana lehden perustamisesta lähtien (toinen on Kasvi). Taival ei ole läheskään aina ollut helppo, mutta mukana on silti pysytty. Vain 330 vuorokauden asepalvelus Vekaranjärven varuskunnassa, Karjalan Prikaatin ritsapuolella on aiheuttanut pitemmän tauon kirjoittamiseen.

Pelinsä ja muut ohjelmansa Ossi arvostelee neljättä vuotta vanhalla ISA-väyläisellä 8-megaisella 486/33:lla, joka alkaa jo hiljalleen kärsiä vanhuuden oireista. Varsinkin Dos-pelit tarvitsisivat nopeampaa väylää, mutta Windows-ohjelmat pyörivät kunnolla – kiitos Windows-käyttöön suunnatun näytönohjaimen.

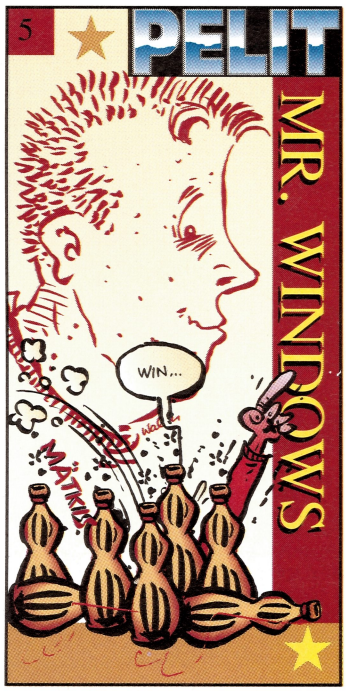
Windowsista puheenollen, Ossin suhtautuminen "MS:n koneenhidastajaan" on saanut useampaan otteeseen toimituksen niskakarvat pörhölleen. (Kokouksissa kuultua: Niko: "eli tehokäyttäjät on otettava huomioon." Ossi: "Ja sehän tarkoittaa tietysti myös sitä, että Windowsia on..." Tuija: "OSSI!")

Tietokoneiden lisäksi Ossi harrastaa hyvin vähän. Joskus tulee käytyä kavereita ammuskelemassa maalipyssyillä tai lasereilla, mutta suurin osa ajasta kuluu tietokoneiden parissa. Pelien lisäksi aikaa kuluu oman koneen ja ennen kaikkea Windowsin virittelyyn. Nyttemmin on tullut myös opeteltua muutama vuosi Unixia (Internet...) mutta vaikealta ja kankealta se tuntuu yhä.

Kulttuuripuolella Ossi ei järin loista. Miehen mielisarjakuvia ovat Marvelin "mutanttimoska", joista eritoten Aaveajaja on miehen mieleen. Toki myös Calvin & Hobbes ynnä muut korkeamman kulttuurin helmet tulee lukea. Musiikkipuolella taas paras musiikki on PD:tä.

Tämän hetken ehdoton ykköspeli on VGA Planets, jossa Ossi komentaa nyttemmin suureksi ja mahtavaksi kasvanutta ihmisten federaatiota.

Jatkamme kirjoittajiemme esittelyä kauniiden keräilykorttien muodossa. Vuorossa on Ossi Mäntylahti, lisäkortteja tulee sitä mukaa, kun lehteen mahtuu. Wallun, Tuijan, Nikon, Sarin ja Jyrki J.J. Kasvin kortit löytyvät edellisistä lehdistä.



Seikkailupelien kuningas on KQ7, roolipeleistä tuskin löytyy System Shockin voittanutta ja TIE Fighterin lentosimukuningasasemaa ei hevillä hetkauteta.

Se Fab on muuten ikivanha käyttäjätunnus, johon Ossi päätyi, kun purkkimaailmassa semmoista tarvittiin.

Huomasimme, että saamme puhua mistä vaan, niin kauan kun emme mainitse tiettyjä konsoleita.). CD32 pääsi läpi, koska se on Amiga (emme enää arvostele sen pelejä), 3DO:ta olemme seuranneet lähinnä uutispalstalla. Ja tässä lehdessä tutkailemme Jaguaria. Unohdit muuten Philipsin CD-i:n.

Itse asiassa, onko se moka, jos kerromme lukijoillemme, millaisia uudet konsolit ovat? Ei se kuitenkaan tarkoita sitä, että konsolien peliarvostelut syrjäyttäisivät tietokonepelit.

Lehden sivuilla ei kyselyitä ole ollut, koska tammikuun lehdestä tehtiin niin sanottu virallinen tutkimus, josta voitte lukea sivulta 65. Eli kyllä me tutkimme ja tiedämme. Jo pelkästään tämän postipalstan perusteella pystymme aika hyvin päättelemään tyytyväisyysasteen.

Leokadian

Lehdessä 1/94 kerroitte, että Bloodhouse julkaisee pelin nimeltä Leokadian. Mikä on pelin kohtalo?

Edward Carnby

...ja mekin käännämme kysyvän katseen kohti Bloodhousea.

TILAUS- JA PALVELUKORTTI

☐ Tilaan **PELIT-lehden** edullisena kestotilauksena, 12 kuukautta vain **228 mk**. (10 lehteä) 5K03

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 **245 mk**. 5K04

Asiakasnumeroni _____
(numerosarja takakannen lipukkeesta)

Osoitteenmuutos alkaen ___/___ 199___
Entinen osoite:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Uusi osoite / lehden tilaaja:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Peruutan ___/___ 199___ alkaen tilaukseni.

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680

Pelit
Asiakaspalvelu
PL 36
VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 00380/591
00003 Helsinki

3600

PELIT-lehti maksaa postimaksun

Tilaa kirjat ja kansiot NYT TOSI HALVALLA!!!

- ❒ 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
- ❒ 61331 PC-tekniikan käsikirja 189 mk
- ❒ 61332 PC-pelintekijän opas 125 mk 5C02

Kirjojen ja listausten lähetyskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat.

❒ 64701 **Pelit-lehden säilytyskansio 39 mk, ____ kpl.** 5C01

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
PL 36
Vastauslähetys
Sopimus 00380/591
00003 Helsinki

4300

PELIT-lehti maksaa postimaksun 4300

New life

Pentti pöydällä hiljaa hyrrää,
romppu pyörii minkä ehtii.
Kun Pelit luukusta tippuu
koko maailma hetkeksi hiljentyy.
Kun mystinen sivu avautuu
on puhelinlinja jo varattu.
Uusi kusoilija käy siellä
jossa kukaan ihminen
ei ole ennen käynyt.

Alias Tuppu

Asciina?

Miten kirje lähetetään asciina?

Calvin & Hobbes

Tekstinkäsittelyohjelma tallentaa tekstin automaattisesti omaan formaattiinsa (esimerkiksi WordPerfect päätteellä wp). Jokaisesta tekstinkäsittelyohjelmasta löytyy kuitenkin tallennusvaihtoehto, jolla voit tallentaa tekstin asciina. Se tarkoittaa yksinkertaisesti sitä, että ohjelma poistaa tekstistä kaikki muotoilukoodit (sarkaimet, tavutuksen jne), jotta toinen tekstinkäsittelyohjelma ymmärtäisi tekstin eikä sotkeentuisi juuri näihin muotoilukoodeihin, jotka toimivat eri tavoin eri tekstinkäsittelyohjelmissa.

Salasana vain

Voisitteko laittaa Pelit-purkkiin sellaisen systeemin, että kirjoittaisi vain salasanan ja pääsisi sisälle?

Lehdessä 1/95 Kari kysyi, tuleeko Doom Amigalle. Vastaus oli ei. Doomin voi saada A1200:lle ja paremmille Amigoille. Liitä PC ja Amiga yhteen nollakaapelilla ja Doom kääntyy Amiga-peliksi. Mutta pyörii hitaasti A1200:lla.

Oikoja

Kun soitat ensimmäisen kerran purkkiin, ohjelma kysyy tilausnumerosi ja muut tietosi sekä pyytää sinua keksimään oman salasanasi. Seuraavan kerran soittaessasi pääset omalla salasanallasi sisään. Mutta älä unohda sitä salasanaasi!

Ei kai se nyt ihan noin vaan itsekseen käänny Amiga-peliksi. Sekoittanet sen tähän Poomiin, joka ilmeisesti osaa jotenkin käyttää Doom-WAD-eja.

Mistä ostaa?

Mistä voin ostaa omassa kaupungissani hyvän PC:n ja mitä se maksaa?

Tietämätön nro 1

Voi rakkaat lukijat. Emme me tiedä kaikkien Suomen kaupunkien tietokoneliikkeitä emmekä varsinkaan hintoja. Emmekä myöskään osaa sanoa, minkä koneen sinä haluaisit tai kuinka paljon sinulla on rahaa. Ota puhelinluettelo käteen, etsi ATK-tarvikkeet, Infot, Mustat Pörssit jne ja kysy!

Vaadin vastausta

Sain postitse jaettavan ideakuvaston kotiini helmikuussa. Siinä kaupattiin Pelit-lehden vuosikertaa hintaan 168 markkaa. Olen ollut lehden tilaaja alusta saakka ja viimeisin laskuni, jonka teiltä sain, oli 228 markkaa per vuosi. Miten tämä on mahdollista?

Järkytyksestä sekaisin

Silloin tällöin, pari kertaa vuodessa Pelit-lehdellä on tarjous uusille tilaajille. Näin toimivat kaikki lehdet, ei ainoastaan Pelit-lehti. Joten yhden kerran voit saada lehtesi vuosikerran tarjoushintaan, seuraavat tilausjaksot ovat normaalihintaisia eli tuon 228 markkaa.

Ossi hoi!

Onko sinuun iskenyt joku Mr Hyde ja tohtori Jekyll -tauti? Sanoit Pelit 2/95:ssa, että sinun niin sanottuun miehiseen makuusi eivät sovellu älöttävän söpöt pelit. Ja vielä samassa lehdessä olit arvostellut tyypillisen ällösöpöpelin nimeltä King's Quest VII, ja annoit vielä huikeat 93 pistettä! Vai onko Sierra jokin poikkeus, häh? Tapio Salminen sentään puhui asiaa.

Tulevaisuudessa 486:n omistaja

Enpä tiedä itsekään, miten tässä näin on päässyt käymään. Ennen uusinta King's Questia pidin tietokonepeleihin nykyään niin voimallisesti tuntuvaa söpöilyä lähinnä ällöttävänä piirteenä.

KQ 7 kuitenkin yllätti ja suorastaan hurmasi minut. Siinä on peli, jossa söötit arvot on tehty harkiten ja taidolla. Silti olen yhä sitä mieltä, että sarjan kuutososassa on aivan turhan paljon lepertelyä ja tasohyppelypelien halinallekarkkibonukset saavat minut lähinnä voimaan pahoin. –Om

Vielä Slicksistä

En voi olla vielä puuttumatta Ossi Mäntylahden Slicks-arvosteluun Pelit-lehdessä 8/94.

Voiko todella antaa galaksin lähes parhaimmalle pelille 82 pistettä sen takia, ettei siinä voi ampua ja se on muka vaikea? Tietokonevastustajista ei ole vastusta ollenkaan, ainoa haastaja on pikkuveli. Mieluummin pisteitä voisi pudottaa tietokoneiden helppouden takia!

Jos jokaisessa autopelissä pitää ampua, on jotain pahasti vialla yläpäässä. Eikö autopelien pelaamisen tarkoitus ole päihittää vastustaja ja tehdä rataennätyksiä, johon tarkoitukseen Slicks sopii mainiosti?

Ja miten luulet Timo Kauppisen saavan ampumanäppäimet toimimaan neljällä pelaajalla PC:n oikullisessa näppiksessä? Jo nyt joissakin näppiksissä on näppäinten toimimaan saaminen yhtä tuskaa. Lukuunottamatta Slicksin arvostelua olet huippuarvostelija.

Don't never forget Mac

Slicks 'n Slidessä on kieltämättä vauhdin ja pelaamisen riemun tuntua. Ja nyt pärjään jo tietokoneelle kohtalaisesti. (Kunhan se vain ajaa tankilla ja minä mopolla. Heh.)

Ideaa pelissä kyllä on, mutta silti kaipaisin siihen lisää tavaraa. Kolmiulotteisuus Ivan Ironmanin tapaan olisi namia. Samoin kuin ne kuuluisat aseet. Nyt Slicks on vähän liian paljon rallin ja "vakavan ratapelin"

välimaastossa. Ja jälkimmäiset eivät minua miellytä yhtä paljon kuin reilut romurallit.

Reilusti kromia: aseita, hyppyreitä ja torboja niin Slicks ansaitsisi kuolemattoman klassikkoaseman. Nyt näitä ominaisuuksia ei ole tarpeeksi. Kauppinen on muuten luvannut tehdä ne kuuluisat aseet jossain vaiheessa. Perästä kuuluu. –Om

Mihin ovat julisteet kadonneet?

Koko viime vuonna Pelit-lehdessä ei ollut julistetta. Miksi?

Hape

Ovatko ne todella niin tärkeitä?

Cufferille

Olen itsekin metsästänyt Elfquest-sarjakuvia. Paras tapa on tilata Akateemisesta kirjakaupasta. Suosittelen muuten ostamaan The Big Elfquest Gatherumin, sillä siinä on todella paljon taustatietoa sarjakuvasta.

Esa T.

Kuinka paljon voi imuroida?

Saako Pelit-purkista imuroida niin paljon kuin haluaa? Vai pitääkö sen vuoksi tehdä jotain?

Toisten avulla pärjäävä

"Niin paljon kuin ehtii" lienee lähempänä totuutta, mutta tilauksen voimassapidon lisäksi muuta ei tarvitse.

Mistä saa Tolkien-pelejä?

Heittäytykää joku hentomieliseksi ja kertokaa, mistä voi tilata Tolkien-pelejä? Joten ojentakaa auttava käsi, tai mikä tahansa ruumiinosa, kunhan autatte. Pääseekö muuten MikroBitin tilaajana Pelit-purkkiin?

Elwine

Pelit-purkki on vain Pelit-lehden tilaajille, kuten MikroBitin purkki on vain MikroBitin tilaajille.

Tolkien-pelit ovat vähän mutkikas juttu: niitä ei varmaan ihan kaupanhyllyltä noin vain löydäkään. Interplayn Lord of The Rings vol I löytyy muun muassa Interplayn juhlakokoelmalta.

Tehoarvostelua, nyt

Pelit-lehdessä 2/95 oli posti-palstalla otettu kantaa testikoneiden tehoista. Toimituksen vastauksessa mainittiin, että Pentium-koneiden käytöstä peliarvosteluissa ei ole vielä vaaraa ja että niiden hinnat eivät sovellu peliarvostelijoiden kukkaroille. Kuitenkin heti seuraavassa lehdessä (3/95) oli jo kaksi peliä arvosteltu Pentiumilla.

Vielä kommentti päätoimittajalle. Jos lehden tehtävä on saada lukijat mukaan kilpavarusteluun ja lisätä tietokoneiden myyntiä ja tuotekehitystä, on täysin ymmärrettävää, että arvostelut tehdään aina tehokkaimmalla mahdollisella koneella. Jos lehden tehtävä on kuitenkin antaa absoluuttista tietoa uusista peleistä ja niiden pelattavuudesta, niin päätoimittajan olisi valvottava, eetei peliarvosteluja tehdä ylitehokkailla koneilla ja näin anneta yksipuolista ja vääristävää kuvaa pelin laadusta.

JRS

Pentiumilla pelaaminen ei muuta arvostelukykyäni. Nopeus on vain osa peliä, ja tarvittaessa pystyn testaamaan pelejä muillakin koneilla.

Pentin hankin useasta syystä. Ensinnä katson, että se mahdollistaa kaikkien markkinoille tulevien tuotteiden täysipainoisen arvioinnin. Toiseksi käytän konettani muuhunkin kuin pelaamiseen. Etenkin renderointi tai Windowsissa pyörivien piirustusohjelmien käyttö vaatii kohtuuttomasti tehoa. – ts

Lehden tehtävä on antaa jokaiselle tietokoneella pelaavalla tietoa uusista peleistä ja ohjeita niiden pelaamiseen. Absoluuttisen tiedon jakaminen on käytännössä mahdotonta: mitään yksiselitteisiä, mitattavia suureita peleissä ei ole. –tl

Halveksittavin: Doom

Me emme ymmärrä, miksi esimerkiksi Hereticiä verrataan Doomiin. Doomhan on selvästi matkittu Wolfenstein 3D:stä. Wolf on paljon parempi kuin Doom. Doomissa ammutaan yliluonnollisia piruja, peli on täysin pimeä.

Doom-vihaajat

Mielipide tämäkin.

Parista arvostelusta

Transport Tycoonin arvostelussa (Pelit 1/95) valitettiin, että vastustajien yhtiötä ei voi ostaa. Vastustaja kyllä tarjoaa yhtiönsä myyntiin, jos sillä menee huonosti riittävän pitkään. Eri asia on, jos antaa vastustajien kukoistaa vapaasti.

Valitusta sai osakseen myös signaalitolppien toiminta: ongelma on yleensä kiinni depottien sijoittelusta. Junilla on taipus pyrkiä sille depotille, joka on sillä hetkellä (kun huoltoväli tulee täyteen) lähimpänä. Ongelmasta pääsee, kun laittaa asemalle jokaisen raiteen perään oman depotin. Jos haluaa laittaa enemmän depotteja, ne on laitettava riittävän kauas asemasta.

Lentokoneonnettomuuksia voi vähentää huomattavasti lyhentämällä koneiden huoltoväliä.

Rise of the Triadin arvostelussa (2/95) moitittiin hahmojen suttuisuutta. Laaksonen: ota silmä käteen ja katso hahmoja uudestaan. Peli on muutenkin arvioitu kaikilta osilta alakanttiin. Mitä tulee pelin helppouteen: pelissä on kaikkiaan neljä eri vaikeustasoa. Ensimmäinen on helppo, mutta sen sijaan neljäs on paljon rankempi kuin Doomin vaikein. Ja tämä onneton väittää niitanneensa kaikki vastustajat pistoolilla! Joten Laaksonen, kokeilepa RotT:ia vaikeimmalla tasolla. Tai toinen vaihtoehto: potkikaa se pelkuri pois toimituksen riveistä, meitä lukijoita ei kiinnosta, onko pelissä vastusta helpoimmalla tasolla.

Eräs vaan ei ainoa

Makuasioita, minusta RotT on edelleen ruma, vanhanaikainen ja helppo. Pelasin (1.0) jokaisella vaikeustasolla ja silti suurin osa vastustajista oli naurettavan helppo tappaa jopa pistoolilla. Tämä siis RotT:n ensimmäisessä versiossa. Tuoreessa 1.2a-versiossa vaikeusastetta on onneksi rukattu kohdalleen, eikä sitä enää paukuteta lonkalta läpi. Pelkuriksi en tunnustaudu. –kl

Tycoon: ja sitten toiset firmat mesosivat miten halusivat. Depot-jutun tiedän, muttei se vaikuta signaalitolppakäyttäytymisen epämääräisyyteen. Ja RotTista: vaikka 1.2a onkin parempi kuin tuo 1.0, ei siinäkään vielä kehumista ole. –nn

Suomen Amiga-käyttäjät vastaa

Viittaamme Pelit-lehdessä 3/95 olleeseen nimimerkin Pro Forma -kirjeeseen.

On tietysti valitettavaa, jos ette ole saanut Saku-diskettilehteä. Suomen Amiga-käyttäjien yhdistys ei suhtaudu leväperäisesti lukijoihinsa, meidän pyrkimyksenämme on edistää Amigan ja sen käyttäjien asiaa Suomessa. Tärkein keino siinä on Sakun julkaiseminen ja sen levitys mahdollisimman monelle Amigistille.

Suomen Amiga-käyttäjien toiminta on puhtaasti ei-kaupallista ja etua tavoittelematonta ja lukuisa joukko Amigasta kiinnostuneita ihmisiä tekee työtä Sakun eteen ilman mitään palkkaa.

On mahdoton sanoa, miksi nimimerkki Pro Forma ei ole saanut Sakuaan, nimimerkin käyttö jo tehokkaasti estää asian selvittelyä, varsinkin kun tilaus on tehty jo vuosi sitten ja useamman sadan tilauksen joukosta sitä ei ole helppo löytää. Sen vuoksi pyydänkin, että arvoisa Pro Forma ottaisi uudelleen yhteyttä siihen koordinaattoriin, jolta hän tilauksen teki, varmaankin asia saadaan selvitetyksi.

Sakun tilauksessa on tärkeää, että tilaaja ilmoittaa selvästi, minkä numeron haluaa, haluaako sen OFS- vai FFS-formaattiin ja oheistaa tilaukseen, mieluusti valmiiksi formatoidun disketin ja riittävillä postimerkeillä, nimellä ja osoitteella varustetun palautuskirjekuoren.

Sakun tilauksia hoitavat:

Tomi Jaskari, Rasinkatu 7 C 80, 01360 Vantaa,

Esa Heikkinen, Vilhulantie 6 C 24, 76850 Naarajärvi,

Antti Vähä-Sipilä, Vaajakatu 5 F 125, 33720 Tampere ja

Mika Välitalo, Vanhatie 71, 99100 Kittilä.

Suomen Amiga-käyttäjät, sihteeri Veli-Matti Vuorensyrjä

Suosikkini Kyöpelit

Älä Wallu loukkaannu sarjakuvan morkkauksesta. Olet nimittäin erittäin hyvä piirtämään. Itse olen lukenut Punaniskaa vaikka kuinka paljon. Toivottavasti jatkat sen tekoa.

Tyytyväinen

Yksi tykkää äidistä ja toinen oliko se nyt isästä... Kaikkia sarjojani jatkan kunnes kuolema tai päätoimittaja meidät erottaa. –Wallu

Väärät numerot

Pelit-lehdessä 3/95 olevassa puhelinnumerolistassa MITSin datanumero ja Cute Communications Oy:n äänipuhelinnumero ovat väärät. Oikeat numerot ovat: Mitsin yleisdatanumero (90) 348 205 ja Cuten äänipuhelinnumero (90) 648 090. Pahoittelemme virhettä.

Syntax Error

Pelit 3/95:n heksaeditointijutun ohjelmalistaukset olivat muuttuneet oudohkoon muotoon lehtemme taitto-Macissa, eli taalanmerkki oli muuttunut pienempi kuin -merkiksi. Tässä listaukset uudestaan.

```
10-kantaiset heksaksi
Input "Anna luku: ", a
print a; " on heksana ";HEX$(a)
Heksat 10-kantaisiksi
input "Anna heksaluku: ", a$
b$="&h" + a$
a=VAL(b$)
print a$;" on desimaalilukuna ";a
```

Panu Mäntylaht

Täältä pesee

PC:llä pelaan, koneen ääres relaan.
Doomia rämppään, Pelit lehtee pänttään.
Icon of Sin, siis Dune on IN.
X-Wing on rautaa, Startrekit hautaan.
Wilco on paras, muut pytystä alas.
Guybrush kunniaan, LeChuck runnotaan.
Tuija on Best, Nirvi on rest (in peace).
Wallua ihailen, Laaksosta vihailen.
Ossi on ookoo, hyvä kuin hookoo.
Sari ja koirat, no voihan poijat.
Tää runo nyt loppuu, on aikamoist hoppuu.

Nicht Kleim funden

Sun runo on niin huono, ett kohta paukkuu kuono. –kl





KURKISTUS kristallipalloon

●● Jos joku olisi vilauttanut minulle 80-luvun alussa esimerkiksi Wing Commander kolmosta tai Doomia, olisin ollut VIC-20:n Omega Raceen ja Radar Rat Raceen täysin tyytyväisenä vakuuttunut siitä, että näen harvinaisen herkullista unta.

Kehitys on ollut kymmenessä vuodessa huimaa. Mitähän seuraavan kymmenen vuoden aikana enää tapahtuukaan?

Jako kahteen

Laitepuolella säilyy jako kahteen eli pelikonsolit ja peeceet eivät kohtaa toisiaan. Pentiumia seuraa 686, jota jälleen sattuneesta syystä kutsutaan numerolla, sitten tulee Septium ja niin edelleen. Microsoftin uudet ohjelmat eli Windows 96, 98 ja 00 ovat oheisohjelmineen (Word, Exel) ainoa syy, jonka vuoksi Intel joutuu edelleen kehittämään uuden keskusyksikön aina parin vuoden välein. Microsoftin ohjelmiinsa virittämien ylimääräisten toimintojen ansiosta esimerkiksi kirjeen kirjoittaminen Word for Windowsilla vaatii lopulta enemmän laskentatehoa kuin tarkka sääennuste kuukaudeksi.

Microsoftin ohella uusista supersuorittimista hyötyvät vain pelaajat, joille entistä sulavammat animaatiot ja älykkäämmät tietokonevastustajat toki kelpaavat. Normaalille tietokoneen hyötykäyttäjille niistä ei ole muuta kuin riesaa, sillä mitä monimutkaisempi keskusyksikkö on, sitä todennäköisemmin siihen on lispahtanut virheitä. Eikä entistä kovempi hintakaan pahemmin houkuttele.

Laitepuolella pullonkaulaksi muodostuvat näyttölaitteet, joiden suorituskyky/hinta-suhde ei ole kehittynyt samassa tahdissa kuin muun tietotekniikan. Toki jokaisessa itseään kunnioittavassa kodissa on jo ensi vuonna 17 tuuman 1024x768 pistettä 16 miljoonalla värillä esittävä monitori, mutta jostain syystä se ei kummemmin säväytä.

Massamuistiongelmat ratkeavat entistä nopeampien CD-ROM-asemien avulla. Eli aneemista parin gigatavun kiintolevyään ei tarvitse tuhlata pelien asentamiseen, kun äänet ja animaatiot saadaan rompulta ilman nykyään niin ärsyttävää nykimistä. Koska pelit käyttävät jatkossa entistä tarkempaa resoluutiota ja enemmän värejä, ongelma ei kuitenkaan ratkea millään viisinkertaisella tiedonsiirtonopeudella. Tulevaisuuden CD-ROM-asemaan mahtuu kymmenen levyä, ja tieto liikkuu liki kymmenkertaisella nopeudella ensimmäisiin asemiin verrattuna.

Seuraava laitepuolen varsinainen läpimurto tapahtuu pelikonsolirintamalla. Esimerkiksi Atarin Jaguarille markkinoidaan jo nyt virtuaalikypärää, eivätkä kilpailijat ole kaukana jäljessä. Toivottavasti ei vie kauaa, ennen kuin joku rustaa PC:lle VR-lisäkortin, jolla kypärän ja hanskat saa myös PC-pelureiden iloksi. Tämä vie kuitenkin oman aikansa eri "standardien" kilpaillessa keskenään ja peliohjelmoijien odottaessa VR-korttien yleistymistä. Ja nehän tietysti yleistyvät vasta sitten, kun riittävän moni peli osaa hyödyntää niitä. Tilanne lienee tuttu äänikorttien ja lentosimuohjainten puolelta.

Pelikonsolien etuna PuuCeehen, Mäkkiin ja Amigaan nähden on se, että niiden ei tarvitse huolehtia yhteensopivuudesta jonkun toistakymmentä vuotta sitten markkinoille tulleen PC/XT:n kanssa. Eli pelikonsolin suunnittelijat voivat lähteä liikkeelle tyhjältä pöydältä. Niiden keskusyksiköt ovat jo nyt monessa suhteessa jämerämpiä kuin hyötymikrojen, etenkin pelejä tarvittavien ominaisuuksien osalta.

The Big 'Un

Pelibisneksen suurimmat myllerrykset ovat viime vuosina tapahtuneet kulissien takana. Vilkaiskaapa esimerkiksi kolme vuotta vanhaa Pelit-lehteä ja yrittäkää löytää suurinta osaa sen sivuilla mainituista ohjelmistotaloista nykymarkkinoilta. Nimi voi joskus jopa löytyäkin, mutta ennen niin elinvoimaisesta pelitalosta ei ole välttämättä jäljellä kuin nimi, jota jokin isompi ohjelmatalo käyttää omien tuotteidensa markkinointiin.

Softatalot ovat ostaneet toisiaan sellaiseen tahtiin, että pelilehden toimittajaa heikottaa. Jos meno jatkuu, meillä on kymmenen vuoden päästä markkinoilla softatalo nimeltä The Big 'Un, eikä sitten muita. Todennäköisesti The Big 'Unin omistaa jokin amerikkalainen elokuva- tai tv-yhtiö, sillä elokuvien ja tv-ohjelmien tuottajat ovat osoittaneet huomattavaa kiinnostusta pelisoftatalojen osakkeita kohtaan. Ennustetaanhan pelibisneksen piakkoin kasvavan suuremmaksi kuin elokuvabisnes konsanaan. Hugot ja muut "interaktiiviset" tv-ohjelmat ovat pelkkiä historian hämärään katoavan elinkeinon kuolinkouristuksia. Ketä kiinnostaa katsella, kun joku toinen pelaa (paitsi tietysti juontajaa), kun voi itsekin tarttua ohjaimiin?

Isot ohjelmatalot tuottavat isoja pelejä. Wing Commander III lienee toistaiseksi näyttävin esimerkki siitä, mitä isolla rahalla voidaan saada aikaan. Mutta mitä enemmän resursseja yksittäiseen peliin satsataan, sitä vähemmän pelejä markkinoille tulee. Eikä uusilla yrittäjillä ole tosiaankaan helppoa soluttautua markkinoille, joilla isännöivät Viacomin tai Lucasin kaltaiset mediajätit. Eli vaikka pelibisnes kasvaa, pelaajien valinnanvara vähenee.

Onneksi shareware on keksitty. Tietokonepelin jakelu ja markkinointi ei välttämättä vaadi samanlaisia investointeja kuin elokuva tai tv-ohjelma. Joku entuudestaan tuntematon id Software voi tuupata tietoverkkoon uuden pelinsä beta-version, mikä ei käytännössä maksa mitään. Pelistä itsestään riippuu, kiinnostuvatko ihmiset siitä tai tuleeko siitä Doomin tavoin kultti. Lisäksi pelin jakelun voi hoitaa tietoverkon kautta tai postimyyntinä. Ja taas katoaa yksi ammattikunta, pelikauppiaat.

Ei kaikki kultaa...

Pelaajien käyttäytymistä on kuitenkin hyvin vaikea ennakoida. He voivat hylätä isolla rahalla tehdyn ja markkinoidun kiiltokuvapelin, jonka

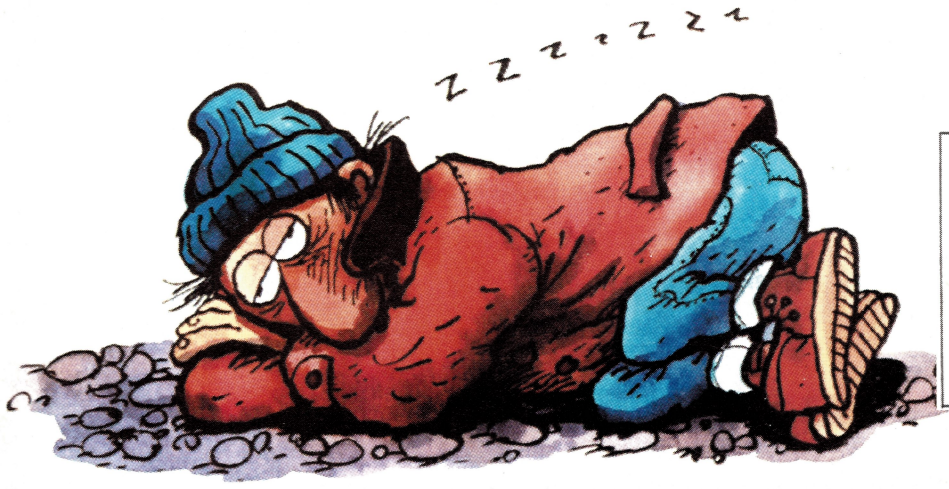


Ai niin, vuoden SARJAKUVA

Meinasin vallan unohtaa kyselleeni taannoin, mitkä sarjakuvat viime vuonna kolahtivat. Postia tuli kiitettävästi, mutta se otti ja hautautui kirjoituspöytäni joulukuun kerrostumaan, johon arkeologiset kaivaukseni ylsivät vasta helmikuussa. Pahoittelen viivästystä.

Yksikään sarjakuva ei noussut selvästi ylitse muiden, mutta useampaan kertaa kirjeissänne ja korteissanne mainittiin Frank Millerin **Sin City**, Neil Gaimin ja kumppaneiden **Sandman**, Pinien **Elfquest**, ja yllätys yllätys, Veitchin ja Kennedyn **Star Wars, Dark Empire**. Kotimaisista ainoa mainittu oli **Kramppeja ja nyrjähdyksiä**.

Sarjakuvapalkinnot lähtevät kohti **Jari Uullia, Jutta Halosta** sekä **Jukka Nisulaa**. Myös Loboa ehdottanut kouvolalainen lukija olisi saanut palkinnon, jos olisi laittanut korttiinsa nimensä ja osoitteensa. Kiitokset myös **Mikko Kautolle** Appleseed-arvostelusta. Masamune Shirow on(!) juta kamaa. Toivottavasti joskus myös suomeksi.





Pyörivät sappikivet



Me vanhat pierut muistamme **Mauri Kunnaksen** Suosikin Nyrok Cityn kaduilta, ja hieman nuoremmat kansalaiset imevät ensikunnaksensa miehen raapustamista kuvakirjoista. Sitten Nyrokin vuosien Kunnas ei pahemmin ole siunannut maailmaa sarjakuvatuksillaan, paitsi nyt. **Mac Moose** ja **Jagge Migreenin** tapaus ei edes jääne viimeiseksi laatuaan, sillä kannen oikeassa ylänurkassa komeilee numero ykkönen elikkä tiedossa lienee ainakin kakkonen ellei peräti kolmonenkin.

Entinen poliisi, nykyinen dekkarikirjailija Mac Moose ei itse asiassa ole mikään uusi tuttavuus Kunnaksen tuotannossa. Mac Moose on yksi Kunnaksen vanhimpia hahmoja, jonka hän on vuosien jälkeen kierrättänyt uudeksi sarjakuvaksi, jonka myös Nyrok Cityn ystävät tuntevat omakseen. Sillä Jagge Migreeni ole ole tietenkään kukaan muu kuin megabändi Rolling Gallstonesin (pyörivät sappikivet) töröhuuli laulu(?)solisti.

Sappikivet on kiinnitetty historian suurimman live aid -konsertin pääesiintyjäksi. 30 miljardiin kotiin suorana lähetyksenä välitettävän konsertin tarkoituksena on pakottaa Eedenin kansantasavallan diktaattori Aadam I suostumaan rauhaan naapurinsa Kiwi-El-Karunian kanssa – vaikka sitten miljardin mekavatin yrinpommilla. Tästä Aadam ei ymmärrettävästi tykkää, vaan kaappaa koko sappikivet aivopesuun, apunaan mm. marsalkka Moolokin mikroprosessoriohjatut supertegarit (loppututkinto Oxfordista). Mutta mikä osa ja merkitys Mac Moosella on tässä kaikessa, vai onko hänellä märkä moppi päässään albumin loppuun asti?

Eli Kunnas on entisensä, eivätkä lastenkirjoja raapustaessa vietetyt vuodet ole ruostuttaneet miehen puppugeneraattoria. Myös piirrostyyli on säilynyt entisellään. Oikeastaan värit ovat ainoa asia, mitä jäin Mac Moosen seikkailuissa kaipaamaan. Semminkin kun älppärin takakannessa saa ihailla, miltä tarina näyttäisi väreissä mustan, valkoisen ja harmaan asemesta. Mukavana yksityiskohtana mainittakoon älppärin San Franciscoon sijoittuvat loppusivut. Sen pannahisen kyläpahasen tosiaan tunnistaa Kunnaksen piirroksista.

Kunnasta itseään lainatakseni: ”Kerta kaikkiaan kauhia tarina.”

Mauri Kunnas, Mac Moose ja Jagge Migreenin tapaus, Otava.

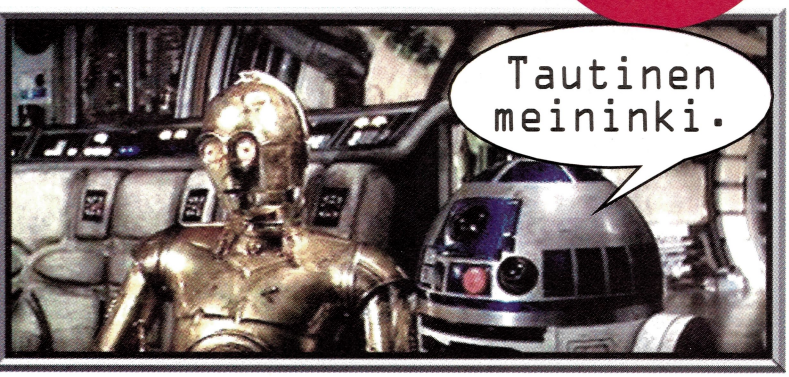


äänet ja grafiikka on huippuluokkaa, jos itse peli kaiken hypen alla on huono. Ihmiset eivät osta pelejä pelkkien erikoistehosteiden tähden, vaikka he ovatkin valmiita maksamaan elokuvalipun hinnan nähdäkseen dinosaurusten tallaavan maastoautoja liiskaksi.

Pelaajat voivat ostaa tai rekisteröidä jopa hyvin karun näköisen ohjelman, jonka käyttö on hyvin hankalaa, suorastaan epämiellyttävää, jos itse peli on hyvä. Tässä vaiheessa kaikki ovat varmaan jo arvanneet, että kyse on VGA Planetsista. Edes selvät bugit eivät välttämättä karkota pelaajia, kuten Master of Orionin alkuperäinen versio todistaa.

VGA Planets on hyvä esimerkki siitä, miten tietokonepelit ovat modeemien ja tietoverkkojen kehityksen myötä kehittymässä sosiaaliseksi harrasteeksi. Enää pelaajat eivät istu yksin kodeissaan pientä näyttöruutuaan tihrustaen. He lentävät samalla taivaalla muiden pelaajien kanssa tai höyrystävät tietokoneen ohjaamien alusten asemesta toisen ihmisen avaruuslaivastoa. Ihmisillä on yhä useampia ystäviä, joita he eivät ole koskaan tavanneeet missään muualla kuin tietokoneen ruudulla. Kun esimerkiksi esikoiseni puoli vuotta sitten syntyi, käynnistin ensimmäiseksi Air Warriorin, otin yhteyden peliä pyörittävään englantilaiseen tietokoneeseen ja kiljuin riemuni radion kaikille kanaville – ja pudotin tapauksen kunniaksi Mersullani pari B-maan pommaria.

PELIT SEIS?



PelitSeis-palsta saa materiaalia ihan mukavaa tahtia, mutta ei lisä pahaa tee. Kirjettä EI kannata leikellä mahdollisimman pieneksi silpuksi. Siisti A4 on paras vaihtoehto.

Tällä kertaa pelipalkinto lähtee nimimerkille ”Jupe” isosta ja selkeästä vinkkipaketista.

Postia edelleen osoitteella:
Pelit
PelitSeis
PL 64
00381 Helsinki.

A-Train

Valitse alkuvalikossa save, niin pääset pelaamaan tietokoneen tekemässä kaupungissa. Hyvä tapa houkutella asukkaita on ostaa ”lastitilaa” ja sitten myydä se.

B. Hull

Alone in the Dark 2

Olen jumissa alussa. Kimppuuni hyökkää kolme vihollista, joista en selviä sitten millään.

Yksin

Tapa ensimmäinen vihollinen portin luona, ota kaikki mitä saat irti ja juokse eteenpäin. Työnnä mahdollisimman nopeasti patsas pois ja pujahda puutarhasokkeloon. Älä jää taistelemaan patsaan luona olevien vihollisten kanssa. –Om

Alone in The Dark 3

Mitä pitää tehdä kun on tappanut yksinäisen mainarin kultaluodilla? Entä mistä löydyy hakku ja miten?

Pian apua tarvitseva

Olen juuttunut heti alkuun. Miten rikkinäiset portaat pääsee ylös ja miten ase otetaan luukun kannesta? Entä miten kuolemattomat haamut saa passitettua manan majoille?

Peluri 95

Mitä pitää tehdä juuttuneelle vivulle huoneessa, jossa äijä hirttää voodoo-nukkea?

Lahden A

Beneath a Steel Sky

Miten pääsen hirviön ohi metrossa? Minulla on Crowbar, Wrench, Joeyn Circuit Board, ID-kortti, Anitan kortti, 100 watin lamppu ja kaapeli.

Robert Dovermann

Betrayal At Krondor

Lisää täydennyksiä Pelit 1/95:n vinkkiarsenaaliin. Kuudennessa luvussa Elvendarin metsistä löytyy paljon näppäriä loitsuja. Kun olet haltiakaupungin porteilla, matkaa itäänpäin. Lähellä kohtaa, jossa vuoret kääntyvät jokea kohti löytyy moredheadeja. Tutki nämä ja mene kulmaan, jossa vuoret kääntyvät etelään. Täältä löytyy pari arkkua ja loitsua. Käytä kaukoputkea usein Elvendarin metsissä. Useat arkut, kuopat ja kannot odottavat tutkijaansa.

Dimwoodistakin löytyy tavaraa. Metsän pohjoisesta sisääntuloreitistä mene hieman etelään, saavut suljetulle kaupalle. Matkaa tästä länteen joenvartta pitkin. Vesiputouksen luona odottaa yksinäinen Rusalki, joka vahtii kuoppaa. Kuopattuasi olennon löydät Siver Sing -loitsun ja siunatun floretin.

Mac Mordian Cadallin kaivosten toiselta tasolta löytyy huone, jossa on pari peikkoa ja pari arkkua. Näistä löytyy muun muasa pelin paras loitsu (Touch of Lims-Gragma tappaa yhden vihollisen kertalaakista.) Arkun avaamiseksi tarvitset hyvän tiirikointitaidon.

Samaisista kaivoksista löytyy myös yksi nollasta sataan -tehojuoma. Kaivosten alemmalla tasolla on yksi kuilu, josta nousee goblin. Tee sille mieliksi ja käy ostamassa Caldaran kaupasta Grey Tower Plate Armor. Vie se niille ja saat mukavasti kykybonuksia lisää.

Krondorista Sarthiin päin on vartioitu lato. Tallenna ja lepäile ensin ja kokeile sitten minkälaisia olentoja sisällä lepäilee. Taistelun jälkeen matkaa vähän pohjoiseen, temppelille. Puhu papeille ja nämä opettavat sinulle uuden loitsun.

Kenting Rushin ja Cavall Keepin välissä on majatalo Lapping Meadows. Suunnilleen tästä itään, aivan vuorien kyljestä löytyy mahtava taikakuoppa. Sieltä löytyy paljon loitsuja ja muuta roinaa.

Sethanonista etelään tulee vuoria. Mene aivan näiden kyljessä länteen, käyden jokaisessa painaumassa ja solassa. Täältä löytyy Toughts like Clouds -loitsu.

Vinkkien Viljelijä

Blackthorne

Koodit

Maailma 1	
1	STRT
2	FBWC
3	QP7R
4	WJTV
Maailma 2	
5	RRYB
6	ZS9P
7	XJSN
8	CGDM
Maailma 3	
9	TJ1F
10	GSG3
11	BMHS
12	Y4DJ
Maailma 4	
13	HCKD
14	NRLF
15	J6BZ
16	MJXG
Loppu	K3CH

Voice of The Deep

Cannon Fodder 2

Tehtävä 24, vaihe 5/6. Lähde heti aluksi uimaan vasemmalle, ufolle asti. Heti kun tulet rannalle, tuhoa käsikranaatilla talo, mene ufoon, lennä vasempaan yläreunaan ja odota kunnes vastustajan sotilas ui allesi.

Lennä nopeasti takaisin rannalle ja tuhoa ylhäällä oleva talo. Ammu nyt uiva sotilas. Erota yksi mies joukosta, mene muilla takaisin ufoon ja nouse sillä ilmaan. Lähde yhdellä miehellä hakemaan singot ja ammu niillä saarekkeen päässä oikealla alaviistossa oleva tykki.

Vie soolo takaisin ufoon, lennä pitkän saaren puoliväliin suojan taakse, aivan alareunaan. Käy yhdellä miehellä tuhoamassa edessä oleva tykki vasemman kautta – ammu liikkeestä ja terminoi samalla tyylillä myös oikeanpuoleinen tykki.

Mene ufoon ja lennä ylös, oman ampuvan ufosi vasemmalle puolelle. Vaihda nopeasti alusta. Nyt voit tuhota kaikki loput viholliset. Varo törmäämästä vastustajan pommittavaan alukseen.

Kimmo & Harri

Commander Keen 6

Mene avaruuteen (F10+N) ja siellä leijuvaan kenttään. Paina heti aluksi F10+G ja F10+I. Etsi paikka, jossa on sininen timantti (sinulla pitäisi olla sellainen jo).

Mene ihan oikeaan nurkkaan ja paina F10+J ja paina hyppynappi pohjaan. Mene ihan vähän vasemmalle. Tiputtaudut ja mene vasemmalle.

Vääpeli Körmy

Dark Half

Mitä tulee tehdä kolmantena päivänä?

Antti Aro

Doom 2

Taso 7: nappaa alussa mukaasi reppu ja superhaulikko. Paina nappia ja juokse piiloon jonkin pylvään taakse. Tapa mancubukset ja nappaa mukaasi raskaampaa aseistusta, sillä viimeisen mancubuksen kuoltua seinät avautuvat ja iso lauma arachnotroneita hyökkää kimppuusi. Kun olet listinyt pikkuhämähäkit nappaa taskuihisi vielä aseet sekä bonukset ja poistu seuraavalle tasolle.

Kyberdemoni

Taso 10 (Refuelling base). Heti aloitushuoneessa on salaovi: rappusten yläpäässä, missä on kaksi kolmiota. Löydät oven takaa haulikon.

Toinen salaovi löytyy kun menet raput alas ja vasemmalle huoneeseen, jossa on puunoksien ympäröimä tolppa. Jatka viistosti seuraavaan huoneeseen ja käänny vasemmalle ovelle. Näet painanteita, joissa on vihollisia. Käänny heti oikealle ja juokse niin pitkälle kuin voit.

Saavut painanteen kohdalle – käänny taas oikealle, mene painanteen kohdalle ja ammu haulikolla painanteen takaseinää. Saat salaoven auki. Mene käytävää pitkin paikkaan, jossa on kaksi pirunpäätä. Ammu niitä ja pääset vastakkain kyberdemonin kanssa.

Muitakin painanteita ampumalla löytää kaikkea pientä kivaa.

Jarkko Virtanen

Dragonsphere

Mitä minun pitää tehdä vartijoille kun olen tappanut Sanwen ja herättänyt Llanien henkiin? Olen Shatni Platassa ja yritän päästä muodon-

Elite 2

Tässä pari madonreikäkoordinaattia. Hyppää madonreiän kautta varsinaiseen kohteeseesi. Repeämä toimii myös käänteisesti.

Mistä	Minne	Madonreikä
Exioice (-1,–3)	Sol (0,0)	Lazabe (-82,9)
Facece (0,–4)	Sol (0,0)	Quinve (83,9)
Exioice (-1,–3)	Espilon Indi (0,0)	Dasoso (82,2)
Exioice (-1,–3)	Boss 128 (0,0)	Ackveho (-81,9)
Exioice (-1,–3)	Ross 154 (-1,0)	Ardaed (-82,–10)

Ville Takio

Hugo 2

Hugo kakkosesta on kyselty niin paljon, että nyt **Jussi "JLM" Laine** kertoo ratkaisuohjeet.

Kun olet nähnyt Horacen murhan mene kirjahyllylle ja yritä poimia keltainen kirja. Joudut salaovesta toiseen huoneeseen. Avaa ensin pöytälaatikko ja ota tulitikut. Yritä sitten soittaa puhelimella (take phone).

Mene takaseinässä vasemmalla olevan kolon eteen, napin viereen. Kirjoita "get dumb waiter" ja laskeudut keittiöön. Avaa kaappi ja poimi valkosipuli. Mene sitten ovesta ulos. Mene heti oikealle: näet suurennuslasin Venus Flytrappien keskellä. Tallenna peli ja ota hyvin lyhyitä askeleita kunnes pääset ottamaan lasin. Palaa takaisin, aina vajalle asti.

Mene sisään ja syö sipuli. Puutarhuri lähtee, paina sinistä ja vihreää nappulaa ja mene ulos. Jatka nyt oikealle: tulet auenneelle portille. Mene sisään ja etsi sokkelosta kello, pyssy ja pullo. Mene nyt portilta suoraan oikealle ja tulet sillalle. Kävele ennen siltaa pohjoiseen niin paljon kuin voit ja kirjoita "get catnip."

Mene sitten sillan yli niin, ettet pudota tulitikkuja. Mehiläiset pörräävät palavan lampun luona, jolloin pääset ohi. Lyötyäsi ukolta tajun kankaalle lähde oikealle. Käärme puree, mutta voit juoda vastamyrkkyä pullosta. Mene alas, jolloin tulet puhelinkopille. Mene sisään ja seuraa mitä tapahtuu.

Kulje kopin ohi ja lue aidassa oleva puhelinnumero. Soita kopista kyseiseen numeroon, jolloin pääset toiseen maailmaan. Odota, että robotti tulee puhelinkopin eteen ja ammu sitä pistoolilla. Saat ruuvimeisselin. Palaa takaisin omaan maailmaasi, jossa mene käärmeen ohi ylös oikealle. Ota kyltin edestä keppi ja heitä se pois. Koira lähtee noutamaan sitä ja voit poimia eläimen kopista dynamiitin.

Palaa ruutuun, jossa on keppiä pitelevä ukko ja mene alaspäin. Laita tenu sortuneen käytävän eteen, sytytä tulitikulla ja kiipeä nopeasti köyttä ylös räjähdystä pakoon. Palaa alas ja mene kaivoon ja sieltä puolestaan käytävään.

Hae vasemmasta haarasta lamppu ja oikeanpuolimmaisesta banaani. Kuilun yli pääset kun menet alas niin paljon kuin voit ja sitten oikealle. Mene keskihaaraan ja hiero lamppua siellä. Anna hengelle banaani, jolloin se avaa luukun. mene siitä.

Olet talossa. Avaa kassakaappi ruuvimeisselillä. Mentyäsi ovesta ulos lue kassakaapista löytynyt testamentti suurennuslasilla. Pienen etsiskelyn jälkeen tulet huoneeseen, jossa on palvelustyttö ja astioita. Mene oikeanpuoleiseen huoneeseen ja hiero kissanminttua kelloon. Anna se sitten kissalle ja tallenna peli.

Mene nopeasti ulos ja odota palvelustytön lähtöä. Avaa nopeasti kaappi ja saat albumin. Etsi Hester-tädin huone ja kun hän kysyy haluatko viiniä, vastaa myöntävästi. Naisen hakiessa juomaa lue nopeasti pöydällä oleva lappu. Juotuasi viinin mene viereiseen huoneeseen ja puhu Harrylle, mutta kun hän vain nauraa, lähde pois.

Mene nyt olohuoneeseen, jossa pitäisi olla poliisisetä. Kun tämä kysyy kuka murhasi Horacen, osoita Harryä. Kylpyhuoneesta pääset pois vanhalla sanomalehtitempulla. Avaa ovi ja peli onkin läpi.

Jussi Laine

muuttajien kylään. Olen itsekin muodonmuuttaja. Vartijoille ilmeisesti pitäisi antaa jotain, mutta mitä?

Raivon partaalla

Dreamweb

Deliverer (Pelit 2/95) Beckettin salasanaksi kelpaa pelkkä Enter.

Marko N

Mitä pelin neljässä ensimmäisessä paikassa tulee tehdä? Mitä kuuluu kirjoittaa oman talon tietokoneeseen, että pääsee pidemmälle? Miten uusia paikkoja ilmaantuu karttaan?

Auttakaa ihmeessä

Olen juuttunut pelissä kohtaan, jossa minulla on paikkoina Sparkyn baari, hotelli, oma kämppä ja Edinen koti. Miten auton saa Edinen autotallista, entä miten Edinen kotiin pääsee uudelleen vai kuuluuko sinne päästäkään? Mikä tarkoitus on oman kämpän keittiön tietokoneella? Entä miten olohuoneen tietokonetta käytetään?

Auttakaa Pliis

Mitä pitää laittaa Junction Boxiin, joka on venemajan edessä? Vartiointi täytyisi kai saada pois päältä. Entä mistä saa salasanan Becketin korttiin?

Executioner

Falcon 3.0

Jos sinuun on osunut ja olet joutunut syöksykierteeseen, paina pari kertaa Shift-B.

Antti Aro

Flashback

Koodit: jaguar, bantha, tohold, combec, shina, picolo, antil, kasyy, fugu, nolan, sarlac, capsul, arthur, maenoc, zzzap, shiryu, sulust, maniac, render, neptun, noway ja beuga.

Jupe

Freddy Pharkas

Etanat uhkaavat kaupunkia, minulla on kaljaa, mutta ei pullonavaajaa. Miten saan korkin auki?

Pistoolisankari

Nappaa kirkon ovesta avain ja kampea sillä olutpullo auki. –Om

Future Wars

Olen päässyt hissillä ylös pomon luo ja saan avaimen maton alta. Mihin sitä käytettäisiin ja miten pääsee eteenpäin rakennuksesta?

TH

Indy 3

Miten pääsen pois ensimmäisestä tasosta kun olen saanut Coronadon ristin?

Indy 4

Olen Atlantiksessa ja koneessa, jossa on pora edessä. Miten saan sen liikkeelle? Minulla on yksi vipuvarsi.

Vale-Indy

Etsi toinen vipuvarsi, liitä ne koneeseen ja vähän rämppäämällä pääset liikkeelle. –Om

Jurassic Park

Olen juuttunut Stegosaurus-kenttään. Olen päässyt sillan ohi (ei katkaistun), mutta sitten tuleekin totaalinen seis. Eli miten eteenpäin?

Tarpeeksisaanut

King's Quest 3

Harri Lappalainen (Pelit 1/95) Avaimet saat kaapin päältä (search on the closet) ja peilin saat sängyn vieressä olevasta laatikosta (open drawer).

Sierra

King's Quest 4

Elma (Pelit 8/94) Ui Genestan saarelle laiturista länteen. Ota rannalta höyhen ja mene uimaan kunnes pääset valaan vatsaan. Kiipeä kieltä pitkin ylös. Aloita oikealta, kiipeä hieman ylös, mene vasemmalle ja yläviistoon. Kutita valasta höyhenellä, niin se sylkäisee sinut ulos.

Ui saarelle, anna kala linnulle ja katso oikealla olevan hylyn keskelle. Puhalla pilliin ja mene delfiinillä maihin. Ratsasta yksisarvisella Lolotten luo ja mene örkin majaan hakemaan kirves yläkerrasta. Mene komeroon ja odota kunnes örkki tulee kotiin. Ota kana ja vie se Lolotelle.

OffSpring

King's Quest 5

Mitä rannalla pitää tehdä sen jälkeen kun kotka on tuonut minut vuoristosta?

Tommi ja Teemu

King's Quest 7

Mitä pitää tehdä kolmannessa osiossa kaupungissa kun minulla on keppi, savipurkki, mekonriekale, taikapeli, kampa, naamari ja puukolikko? Miten juuston saa altaasta? Entä miten kuun saa taivaalle?

Haudankaivaja

Kun sinut heitetään oikeudenkäynnin jälkeen ulos talosta löydät läheisestä puusta kumikanan. Viritä se ja kepillä altaasta onkimasi juusto puuhun ja ammu "kuu" taivaalle. Naamarilla pääsee juhliin ja siellä takaosan läpi outoihin porraskäytäviin. Ideana on kävellä yhdestä peilistä läpi ja napata patsas mukaan. Kaupungista löytyy eräs, jota patsas kiinnostaa. –Om

Miten pieni onneton myyrä saa lasinsa takaisin? Entä mitä patsaassa oleva riimukirjoitus tarkoittaa?

Onneton myyrä

Viritä autiomaasta löytämäsi köysi tielle ja odottele hetken aikaa. Lasit varastanut jänis kompastuu siihen ja saat napattua lasit. Patsaan riimukirjoitus kertoo miten saat tehtyä makeaa vettä. –Om

Mitä pitää tehdä hautuumaalla seuraavaksi kun minulla on hopeaa, lohharisammakko, jalka pussissa, hiiritorvi, kissan henki, vasara ja taltta, lapio sekä lyhty?

Timantin kilkuttaja

Haamukoira tykkää luista... eritoten sääri-sellaisista. Mustapukuinen ratsastaja pysähtyy kallolla. –Om

Kyrandia 3

Malcolm (Pelit 2/95) Jalokivien järjestys on erilainen joka pelissä (onkohan vain? –tl). Etsi viidakosta Fluffy-kissa ja valehtele sille, että olet kissojen puolella ja saat hiiren. Mene koiralinnoitukseen ja ota laatikosta kolme seesaminsiementä mukaasi. Jatka vasemmalle viidakkoveitsen kanssa ja leikkaa pois kaikki lehdet.

Vasemmassa alakulmassa on kannonkolo. Laita sinne kaikki kolme seesaminsiementä. Lähde nyt vasemmalle ja pääset takaisin koiralinnoitukseen.

Kivessä, johon läähättävä koira nojaa, on aukko. Mene sinne ja vasemmalla olevasta ovesta sisään. Sovella hiirtä ensin mihin tahansa patsaaseen sytyttääksesi valot ja sen jälkeen kuhunkin patsaaseen erikseen, nähdäksesi mikä jalokivi tulee mihinkin (kirjoita järjestys muistiin).

Mene kissojen alttarille, jossa kokeilet kaikkia jalokiviä, jotta tiedät millä jalokivellä on minkäkinlainen vaikutus. Mene oikealle, missä käytät hiirtä patsaaseen ja patsaat muuttuvat olennoiksi. Nyt vain laitat jalokivet patsaisiin oikeassa järjestyksessä – siinä se.

Joonas

Larry 2

Olen P.A. Yhden dollarin löysin roskiksesta, mutta se ei oikein riitä. Kaupassa pitäisi kuulemma lotota, mutta mitä numeroita pitäisi valita?

Vade Laner

Ihan mitä vain. Lottovoitto kuuluu pelin juoneen. –Om

Voiko parturipuodeissa tehdä mitään muuta kuin hoitaa hiuksiaan?

Yksi Suuri



Yhdestä saa hiuslakkaa (hair rejuvenator). Muistaakseni parturi antaa sen Larrylle automaattisesti. –Om

Larry 3

Airot Kadoksissa (Pelit 1/95) Patin tulee ensin käydä Chip and Dalesin näytöksessä, jonne pääsee antamalla tipin baarimikolle. Bambuviidakon läpi pääsee navigoimalla seuraavasti: ylös, ylös, oikealle, oikealle, oikealle, ylös, heti vasemmalle, ylös, oikealle, ylös, ylös, ylös, vasen, vasen, alas, pari kolme vasemmalle, pari kolme ylös, vasen, ylös. Jos Patti alkaa laahustaa pahasti, ota huikat pullosta. Päästyäsi viidakosta pois juo joesta, mutta varo putoamasta sinne.

Nicht Klaim Funden

Millä komennolla saa teroitettua tylsän veisten? Mistä saa valastalon avainkortin?

Henri Laner

"Sharpen knife on stairs." Portaat ovat kasinon ulkorappuset. Fat cityyn (valastalo) saa kortin avioeropapereiden välistä. –Om

Laura Bow 2

Olen päässyt pelin "melkein" läpi, mutta lopussa olevat kysymykset ovat liian vaikeita. Kuka teki mitä ja miksi?

Vade Laner

Etsiväpeleissä puolet nautinnosta on asioiden oivaltaminen itse, joten tässä hieman vihjeitä.

Pippin Carter oli mies, joka tiesi liikaa. Hänen elontaipaleensa katkaisi julmasti uros, joka teki jotain unohtaakseen, että tiesi liikaa.

Mikä laulaen tulee, se viheltäen menee, totesi Lawrence "Ziggy" Ziegfeld, joka oli rikollinen loppuun saakka. Kissa voitti kuitenkin lopulta.

Vaikka Ernie Leachilla ei ollut paljoa koulutusta, hän oli silti opiskellut liikaa, mikä koitui hänen kohtalokseen. Ja vaikka E. oli tottunut raskaaseen työhön joku, joka oli tappamisen ammattilainen, tiesi miten mies tapetaan.

Yvetten taipumukset koituivat lopulta hänen kohtalokseen. Liian monia miehiä ja liian monta alkanutta rakkauden liekkiä saivat lopulta erään miehen suuttumaan perinpohjaisesti. Ja mitä väliä on murhalla, jos on jo murhannut jonkun.

Raha on kaiken pahan alku ja juuri – sen koki myöskin kreivitär W-C, joka joutui virkapuvun haltijan kouriin rikosta suorittaessaan. Arkusta löytynyt ruumis oli sen, kenestä puhuttiin kellon muistokirjoituksessa, ei sen, jonka ruumis löytyi lävistettynä. Lävistetyn ruumiin omisti pieni mies, näin kuvaannollisesti sanoen.

Tikarin varasti se, jota kaikkein viimeisimmäksi epäiltäisiin varkaudesta, eli mies, joka pääsi kaikkialle vapaasti. Hänen ylyttäjänään toimi viinahuuruinen mies. Sama mies ihaili myös kauniita kuvia historiallisista ihmisistä ja tapahtumissa. Ja häntä avustanut nainen oli se, jolla oli rahaa, muttei tarpeeksi.

Taidekaappauksen välittäjänä toimi mies, jonka vasen käsi oltaisiin hakattu poikki itäisissä maissa. Nyt hän menetti jotain muuta ruumiistaan. Amon Ran kultin ylipappi oli ujo mies, joka puhui oudolla korostuksella ja kuutamourakoitsija oli vankkarakenteinen.

Tarvittavat todisteet, jotka sinulla pitäisi olla mukana ovat seuraavat: Amon Ran tikari, Watneyn rikosrekisteri, Ankh-koru, punaisia hiuksia, taskukello, pihdit, kalkkeeripaperi, lukulasit, Pippinin muistivihko, sukkanauha, rypäleitä, pahkasian karvoja ja Yvetten kenkä. –Om

Mitä pitää tehdä kun väki on kaikonnut juhlista ja Wolf Heimlich ei päästä minua Mastodoniin? Entä mitä kaupassa pitää tehdä?

Minä

Käy tiirailemassa tikareita kaupassa ja odottele kunnes sinut heitetään ulos. Kun turvallisuuspäällikkö ei ole enää paikalla, jatka egyptiläiselle osastolle. Sarkofagista löytyy jotain kivaa... –Om

Lion King

Olen päässyt kuudenteen tasoon (Hakuna Matata) mutta en pääse putouksesta eteenpäin. Missä vika?

Eija Juhno

Putousta ei kokonaisuudessaan tarvitse hyppiä. Vaihtoehtoisiakin reittejä on.

Logical

Koodeista pääsee helpoimmalla kirjoittamalla HUGO SAYS ja tason numeron.

Jupe

Lost Vikings

Kaikki tasokoodit
STRT, VLCN, BTRY, 8BLL, GR8T, QCKS, NKKR, TRDR, LTPT, PHR0, CBCT, FNTM, GRND, C1R0, HOPP, WRLR, LLMO, SPKS, SMRT, TRPP, LO0T, JMNN, V8TR, TFFF, TRSS, TTRS, NFL8, FRGT, CVRN, JLLY, WKYY, 4RNH, BBLS, PLNG, CMBO, MSTB

Jupe

Manhunter: New York

Olen jumissa kolmannessa päivässä. Olen selvittänyt paikan, jossa on napinpainoja ja tauluja (joku viemäri). Olen myös voittanut veitsimiehen tappelussa ja omistan Madin, Datakortti 3:n, Bad Gessin, sorkkaraudan, medaljongin ja täytettyjä jalokiviä.

Setlonen

Master of Magic

Mikä olisi paras tapa rakentaa suuri armeija mahdollisimman vähillä kultarahamäärillä?

Powerkaahari

Mortal Kombat

Paina normaalivalikossa F10, laita Caps Lock päälle ja kirjoita DIP. Tämä tuo esiin valikon, jossa painamalla numeroita 0–8 tapahtuu varsin vekkuleita asioita.

0 Fataliteetit
1 Katso
2 Musiikit
3 Sarjis jostain
4 Fataliteetit
5 Ilmaispeli
6 Ääni
7 Katso
8 Muita ääniä

Antti Aro

Nethack 3.1

Minkä niminen on Molochin kirja? Minulla on kello, kynttelikkö ja kuolleiden kirja. Mitä pitää tehdä alimmassa kerroksessa Invocation positionissa, kun tulee viesti "you feel strange vibration under your feet"? Kynttelikön sytyttäminen, kellon soittaminen ja kirjan lukeminen eivät tuota tulosta.

Offspring

NHL Hockey

Hyvä keino maalin tekemiseksi on nousta laidasta ylös noin b-pisteiden kohdalle ja mennä hieman keskemmälle ja syöttää kiekko takakulmalle, josta toinen äijä vetää sen one-timerinä sisään. Yksin läpi -tilanteissa kannattaa pyrkiä keskelle ja hieman siniviivan jälkeen vetää jäänuoliainen maalivahdin längistä läpi.

B. Hull

Mighty Duck (Pelit 8/94) Montrealin neukkuvahvistus on Oleg Petrov.

Fedorov Rulez

One Must Fall 2097

Hydra (Pelit 1/95) Hieman täydennystä Flailin liikkeisiin. Sniping throw: kahdesti eteen ja potku vastustajan läheliä. Charging punch: kahdesti taakse ja lyönti. Swinging chains: kahdesti alas ja lyönti.

Katanan pääntyöntöä kannattaa tehdä monta kertaa peräkkäin. Shadowilla pelatessa kannattaa vaikka Novaa vastaan tehdä Shadow Grab, kun Nova on aivan toisessa nurkassa. Jos liike onnistuu ja Nova jää kiinni, tee Shadow Slide tai Shadow Punch.

Kolme Kovaa

Plaque on the Moon

Pisteitä on 500 kappaletta, mutta en ole vieläkään onnistunut pääsemään noidaksi. Minulla on lähes kaikki loitsut. Mitä tarvitsee tehdä vielä?

PJM

Quest for Glory 3

Ennen taistelijan tai paladinin miehuuskoetta harjoita voima, ketteryys ja heittelytaito maksimiin (300). Ensimmäinen tehtävä on helppo voittaa: sieppaa puusta liaani (ulostyöntyvä köynnös, joka näyttää maisemalta.) Sido se keihääseen ja viskaa.

Seuraavassa kokeessa voit tukin työntämisen lisäksi sytyttää aidan tuleen tikkuaskilla.

Auta Yesufua tämän jäädessä ansaan. Voiko tämän muuten voittaa juoksussa? Tehtävissä se onnistuu, mutta poika on liian kova pala maratonissa. Onko kellään ideoita?

Velhon ei ole pakko kohdata heti kadonneeseen kaupunkiin sisään mennessään sininahkaista demonia. Loitsi calm, öljyä saranat ja loitsi open.

Soturilla muuten ei kannata mennä myrkyllisten kasvien keskelle pelastamaan meebattia. Paras keino on heittää niitä tulipallolla, mutta tikari käy siinä missä kivikin.

Vinkkien Viljelijä

Ratkaisuohjeissa luki jotain jostain sinisestä linnusta, joka lentää itään. Olen etsinyt eläintä kaikkialta, mutta en vain tunnu löytävän.

100 vuotta yrittänyt

Muistaakseni kyseinen lintu näkyy karttanäkymässäkin. Ja jos et löydä sitä heti, tule myöhemmin takaisin. Pelissä on muutama muukin samankaltainen ongelma. –Om

Return of the Phantom

Miten Christinen saa pois lasikuvun alta? Olen avannut lukon pääkalloavaimella, mutta kupu ei vain nouse.

Phantom

Skeleton Crew

Kirjoita hahmonvalintaruudussa "I WOULD RATHER BE WATCHING FOREST" ja paina välilyöntiä. Pause/Breaksilla pääset seuraavaan tasoon, numeronäppäimistön enteristä taas saat yhdeksän lisäelämää. Kirjoittamalla "Collect money" saat 9999 pistettä (= lisäelämä).

Luuranko

Space Quest 2

Etsi viidakossa aluksi marjat, timantti ja köysi. Mene kaatuneen puunrungon pääle ja sido köysi siihen. Kiipeä alas ja heiluta itseäsi. Hyppää kielekkeelle ja mene luolaan. Pitele timanttia, etteivät möröt syö sinua.

Offspring

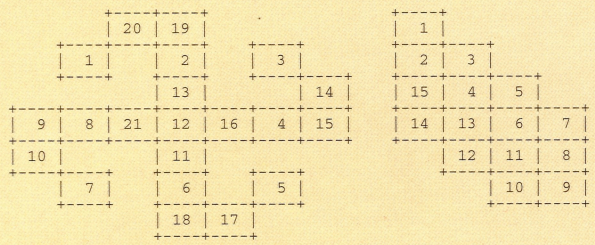
Harri Lappalainen (Pelit 2/95) Kokeile komentoja "turn dial" ja "pull bottle."

Auttaja?

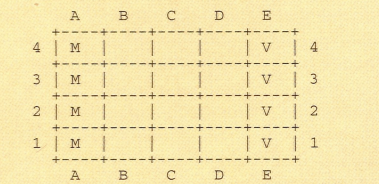
Miten pääsee suon jälkeen olevan rotkon yli ja miten sen jälkeen tulisi toimia? Miten saan siirrettyä kiven, jonka vieressä on kaksi vaaleanpunaista eläintä? Mitä kyseisen kiven

The 7th Quest

Pelin ratkaisu jatkuu:
Ongelma: Kolikot salkun päällä
Tavoite: Käännä kaikki kolikot ympäri. Aloita numerosta 1.
Ratkaisu:



Ongelma: Lähetit kaipaamassa paikanvaihdosta
Tavoite: Vaihda mustien ja valkoisten lähettien paikat. Huomaa, että sinun ei tarvitse liikuttaa vuorotellen valkoista ja mustaa. Voit aloittaa mustalla tai valkoisella.
Ratkaisu:



#	Mustan siirrot	#	Valkoisen siirrot
1	A2->B3	2	E2->D3->B1
3	B3->D1	4	E4->D3->C4
		5	B1->A2
6	D1->C2->E4	7	C4->E2
		8	A2->C4
9	E4->B1		
10	A4->C2->E4	11	E2->D1
		12	C4->B3->A4
13	B1->D3	14	D1->B3->A2
15	D3->E2		

Kaksi valkoista ja kaksi mustaa lähettiä pitäisi olla vaihdettuna.

#	Mustan siirrot	#	Valkoisen siirrot
16	A3->B2	17	E3->D2->B4
18	B2->D4	19	E1->D2->C1
		20	B4->A3
21	D4->C3->E1	22	C1->E3
		23	A3->C1
24	E1->B4		
25	A1->C3->E1	26	E3->D4
		27	C1->B2->A1
28	B4->D2	29	D4->B2->A3
30	D2->E3		

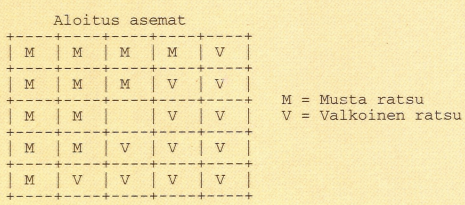
Kaikki lähetit pitäisivät olla nyt vaihdettuna.
Ongelma: Hautaholvin salaisuus
Tavoite: Yritä saada kaikkien hautojen kannet kiinni.
Edessäsi on 9 arkkua näin:

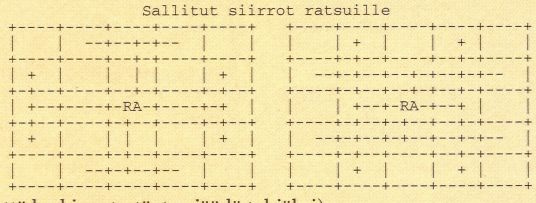
```
1 2 3
4 5 6
7 8 9
```

Klikkaa aina suluissa olevaa numeroa. e-kirjain tarkoittaa ei muutosta.

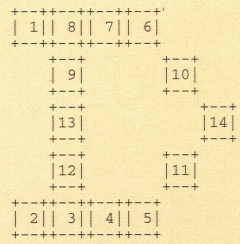
```
e 2 e   1 e e   e e 3   1(2)3   e e e
4(5)6   (4)e e   e e(6)   e e e   e e e
e 8 e   7 e e   e e 9   e e e   7(8)9
(1)2 e   e e e   e 2(3)   e e e
4 5 e   4 5 e   e 5 6   e 5 6
e e e   (7)8 e   e e e   e 8(9)
```

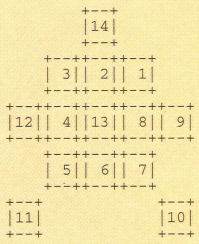
Huomaa, että klikkaamalla 2,4,6 tai 8 ei vaikuta numeroon 5.
Ongelma: Hevoset kylppärissä
Tavoite: Vaihda mustien ja valkoisten ratsujen paikkaa.
Ratkaisu:



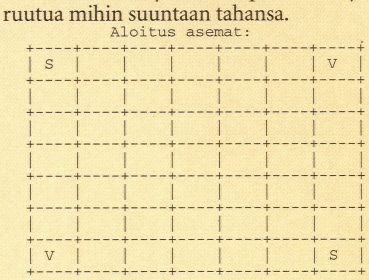


(Muista, että keskiruutu täytyy jäädä tyhjäksi)
Ongelma: Korttihai
Tavoite: Käännä kaikki kortit ympäri numerojärjestyksessä.

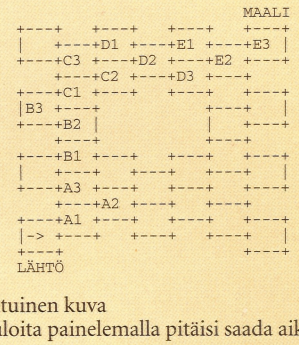




Ongelma: Puzzle mikroskoopissa
Tavoite: Sinä olet sininen: lopussa sinulla pitäisi olla enemmän palloja. Luodaksesi lisää sinisiä siirrä yhden kuopan verran johonkin suuntaan. Voit hypätä kaksi ruutua mihin suuntaan tahansa.

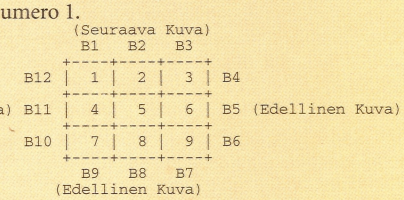


Ongelma: Loikkien laattoja pitkin
Ratkaisu: Astu aina aakkos- ja numerojärjestyksessä laatan päälle. Esimerkiksi (A1,A2,A3), (B1,B2,B3), jne.



Ongelma: Omituinen kuva
Tavoite: Nappuloita painelemalla pitäisi saada aikaan kuva.

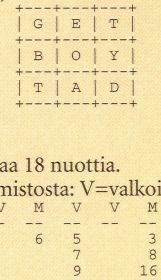
Ratkaisu: Alussa kun näytetään kuva sekoittamattomana pitäisi painaa mieleen kuvat, koska ne on numeroitu tässä alapuolella. Jos kuva numero 9 on näkyvillä, seuraavaksi tulle numero 1.



Ongelma: Taiotut kirjaimet
Tavoite: Järjestä kirjaimet uudelleen, jotta ne muodostavat kolme sanaa.



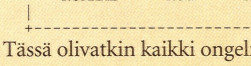
Ratkaisu: Kirjaimet pitäisi järjestää näin:



Ongelma: Pianotunti
Tavoite: Seuraa soitonopettajaa 18 nuottia.
Tässä on ote pianon koskettimistosta: V=valkoinen, M=musta

V	V	M	V	M	V	M	V	V	M	V	M	V	M	V	V
1						6	5		3	4		14		2	12
10							7		8	15			11		
							9		16				13		
							17		18						

Ongelma: Naamavärkki:
Tavoite: Palauta naama normaaliksi. Värit muutuvat näin:



Tässä olivatkin kaikki ongelmat.



alapuolella olevassa luolassa tulisi tehdä?

MS

Kaada puu ja konttaa sitä pitkin toiselle puolelle. Myöhemmin sido köysi runkoon ja kipua alas. Kiven saa siirrettyä käskyllä "say word." Luolassa tunge jalokivi suuhusi ja tutki paikkoja. –Om

Space Quest 5

Toivoton avaruusmies ja Spike (Pelit 2/95) Kun Womanoid on ampunut alustasi, mene käytävälle, avaa vasemmalla oleva ovi, astu melko keskellä huonetta olevalle laatalle ja käytä Käsky-ikonia laattaan. Jos kaikki meni oikein, sinun pitäisi päästä planetalle.

Nicht Klaim Funden

Super Stardust

Tunnelikoodit:

1	besqaaaaddu
2	cosqqaaamav
3	dnqqqtasppz
4	elqqvqasrqz

Tane H

Detroit

Jos työläiset uhkaavat lakolla vastaa palkkavaatimukseen antamalla duunareille se mitä he pyytävät, mutta leikkaa bonukset pois heti vaalien jäl... siis seuraavalla vuorolla.

Fedrov Rulez

Superfrog

Tasokoodit

Maailma 1

2	448745
3	327233
4	847566

Maailma 2

1	700517
2	646900
3	259501
4	512198

Maailma 3

1	519347
2	160158
3	685550
4	638667

Maailma 4

1	626495
2	675586
3	251616
4	210424

Maailma 5

1	890654
2	621038
3	464938
4	779296

Avaruustasot

1	188656
2	173309
3	641007
4	103546

Avaruuskenttä

Älä noudata oikeaa läpimenoreittiä (ovi 1, ovi 2 jne.) vaan etsi oikaisevat salakäytävät. Silloin löytyy hyvä ja nopea reitti pitkän piikinylityskohdan luo.

Piikkien yli pääsee näin: Nappaa aina vain yhdet siivet mukaasi, niin saat enemmän mahdollisuuksia koettaa. Hyppää niin lyhyellä hyppynapin painalluksella kuin mahdollista ja naputa lentonappia kiivaasti. Jos hyppäät liian korkealle pitkällä napinpainalluksella, sammakko kimpoaa yläseinästä ja onnistumisen mahdollisuudet ovat minimaaliset.

Lopussa usko good- ja bad-varoituksia, ne pitävät paikkansa. Loppuvastustaja on ylihelppo. Noita hyökkää aina neljännestä osumasta, joten hyppää neljännen osuman jälkeen heti sivuun. Jatka näin kunnes noita kuolee.

Voice of The Deep

Settlers

Tee joka tason alussa heti vierekkäin saha, metsuri ja metsäaktivisti. Tasokoodit ovat seuraavanlaiset:

1	start
2	station
3	unity
4	wave
5	export
6	option
7	record
8	scale
9	sing
10	acron
11	chopper
12	gate
13	island
14	legion
15	piece
16	rival
17	savage
18	xaver
19	blade
20	beacon
21	pasture
22	omnus
22	tribute
24	fountain
25	chude
26	trailer
27	canyon
28	repress
29	yoki
30	passive

Kolme Kovaa

Syndicate

Kirjoita tiimin nimeksi "Cooper Team."

Kolme kovaa

Theme Park

Kirjoita alussa pelaajatunnukseksi HORZA ja painamalla pelin aikana CTRL-C saat rahaa.

Onni

AV From Oulu (Pelit 1/95) Rahaa saa huijattua ihmisiltä ampumakojuissa laittamalla palkinnoksi 400, hinnaksi 999 ja voittoprosentiksi 60–70. Hyvän voittoprosentin takia monet ihmiset pysähtyvät pelailemaan ohi mennessään.

B. Hull

UFO

Jos insinööreilläsi ei ole muuta tekemistä, pistä heidät rakentamaan isoja laseraseita, koska nettoat niistä 29 000 taalaa kappaleelta. Myös tarpeettomien plasma-aseiden myynti kannattaa (jätä 1 kpl varastoon tutkittavaksi). Ruumiit voi myydä pois (alussa jätä 1 kpl tutkittavaksi, kun olet tutkinut ruumit voit raa'asti myydä ne pois).

Myös seuraavat kamat ovat hyödyttömiä tutkimuksen jälkeen: Alien food, Alien entertainment, Alien surgery, Examination room, Alien habitat ja Alien reproduction.

Alussa kannattaa myydä kaikki muut Interceptorin aseet pois kuten

DATADOG OY

Mannerheimintie 65, 00250 Hki

P.90-4586778 F.90-4586779

STAR TREK Next Generation PC-CD 395,-
Kevään kovin uutuus. Tilaa omasi heti!

TIETOKONEET

486DX2-80, 128C	7990
486DX4-100, 128C	8590
PENTIUM66, 256C	9990
PENTIUM90, 256C	11690

Tarjouspakettien kokoonpano:
-INTEL 486/PENTIUM prosessori
-8Mt RAM
-540Mt kiintolevy 13ms, ATID
-CD-ROM asema 2xnop.
-15"SVGA täyskuva (1280x1024)
-1Mt VLB/PCI näytönohjain (Win-kiihd.)
-AT/102 näppäimistö ja hiiri
-takuu 12kk
-toimitusaika 2-4 päivää tilauksesta

KYSY MYÖS MUITA KOKOONPANOJA!

CD-ROM ASEMAT

BTC 2xnopeus,ATID CD-asema	790
Mitsumi 4xnopeus, ATID CD-asema	1290

TULOSTIMET

Canon BJ10SX, mustes. 300dp	1295
Canoni BJC4000, värimustes.	2490
HP DJ520 Mustesuihku 600dpi	2490
HP LaserJet 4L	4290

ÄÄNIKORTIT

Gravis Ultrasound	990
Gravis Ultrasound MAX	1290
SoundBlaster 16ved	690
SoundBlaster AWE32ved	1190
SoundBlaster AWE32	1790
Mozart 16bit SB klooni	490

LEVYKKEET

Nimetön 3.5" HD	20
Nimetön 3.5" DD	19
Dataright 3.5" HD	45
Dataright 3.5" DD	35

JOYSTICKIT - PELIOHJAIMET

PC Connection SV202	149
Gravis Analog	225
Gravis Analog Pro	295
Virtual Pilot	595

KORTTIMODEMIT

BEST 1414 FAX/MODEMI	690
BEST 2828 FAX/MODEMI	1190

NÄYTÖT

14"KFC-1452 (1024x768i)	1270
15"KFC-1515 (1024x768ni 70Hz)	1995
17"KFC-1718 (1280x1024ni)	4290
20"KFC-2011 (1280x1024ni)	7790

TIETOKONEKOTELOT

MINITOWER 200W FI POWER	390
DESKTOP 200W FI POWER	410
MIDTOWER 200W FI POWER	570
TOWER 200W FI POWER	790

KIINTOLEVYT

540Mt Seagate 13ms	1190
855Mt Seagate 11ms	1790
1024Mt Seagate 11ms	2290

PELIT-PC-CD-(3.5")

5th Fleet	299	System Shock Enh CD	335
1942 Pacific Airwar Gold	299	Central Intelligence CD	228
Alone In The Dark 3	299	Chessmaster 4000 CD	268
Alien Logic	272	Colonization CD	292
Awadr Winners Platinum	222	FIFA Soccer CD	292
Dark Forces	385	Grandest Fleet	256
Descent	278	Inferno CD	298
Flight Commander 2	319	Indy 500 &	
Front Lines	265	Wing Commander	135
Larry 1-6	249	Kyrandia 3	372
Menzoberranzan	299	Little Big Adventure	382
Mortal Combat 2	245	Magic Carpet	392
NBA Live '95	375	F1GP CD	129
Pizza Tycoon	299	NHL '95	292
Nascar	278	Peter & Wolf	129
Napoleonics	199	Pirates Gold	129
Premier Manager 3	199	Quarantine	238
Sportsmasters	245	Rebel Assault	286
Ufo & Master of Orion	285	Redshift	424
Ultima 8 Pgn & SAP	429	Rise of Robots	362
Ultimate Collection	219	Sam & Max Talkie	228
Ultimate Domain	245	Shadow of the comet	292
Under a Killing Moon	399	SimCity2000	318
US Navy Fighters	399	Star Control 1&2	129
Vid Grid	245	Sum&Win Challence	349
Virtual Worlds	222	Syndicate Plus	228
Warcraft	272	TFX	338
Warplanes	319	Theme Park	328
WC2 & Ultima Underw	319	U.F.O.	292
		Zeppelin	299

LAPSILLE 3-7 v.

EA Kids Art Centre	275
Fatty Bear's Fun Pack	299
Freddi Fish	319
Harry & Hounted House	329

Postituskulut 34mk / lähetys.
Postimyynti avoinna
ARKISIN 8-20: 90 - 4586778
SOITA JA TILAA!

stingray, cannon ja cannon rounds (x50), mutta jätä Avalance-ohjukset. Osta kaikki Interceptorit täyteen Avalancheja, osta myös muutama stun rod, high explosiveja ja räjähtäviä ammuksia sinkoihin. Myy kaikki muut sinkojen ammukset paitsi räjähtävät.

Myy turhat aseet kuten pistoolit ja kivääret. Aina kun olet saanut jonkin laseraseen tutkituksi, laita insinöörisi rakentamaan niitä sama määrä kuin sinulla on sotilaita. Kun ne ovat valmiit, laita ne sotilaillesi ja myy äskeiset aseet pois.

Ufo Man

Ultima 8

Äällö (Pelit 2/95) Tarvittava järjestys: Mesostel Pa – Hearth of Earth, Perivolcan Pa – Tear of Seas, Perivolcan Ze – Tongue of Flame, Mesostel Ze – Breath of Wind, Aphelion – obeliskin huippu. Syötettyäsi järjestyksen tuplaklikkaa huippua ja itseäsi.

Marko N

Warcraft

Jos Necrolyte yrittää herättää kuolleita, siirrä joku yksikkö kuolleen päälle, niin se ei pysty animoitumaan.

Jake the Fake

Willy Beamish

Miten Alicen voi tuhota?

Juippi

Säntää yläkertaan ja kahmaise hiuslakka kaapista mukaasi. Ruiskuta sillä lähelle tungettelevaa vihulaista ja pakene alakertaan. Suihkuta Alicea hiuslakalla sohvan takaa ja imaise hänet imurin pölypussiin. –PJM

Wing Commander 3

Olen juuttunut viimeiseen (?) tehtävään, jossa pitää tuhota planeetta T-pommilla. En ole päässyt planeetalle asti, koska vastaan tulee loputtomasti vihollisaluksia. Tähtikartan mukaan pitäisi käyttää sumuverhoa. Miten moisen saa päälle?

Onneton pilotti

X-Wing

Kuinka pääsen läpi ensimmäisen kampanjan neljännen tehtävän? Corvette sekä yksi sukkula tuhoutuvat väistämättä. Entä Y-siipihävittäjän taistelupolku kuuden? Molemmat ovat mahdottomia!

Luke Valokulkija

Ankaralla taistelulla tai imaisemalla Pelit-purkista X-Wingin tehtäväeditorin, jolla voi vähentää kätevästi vihulaisten määrää. –PJM

Miten olisi mahdollista muuttaa sotilasarvoa ilman itkua ja itsemurhaa? Kolmannen kampanjan 13. tehtävä on aivan mahdoton. Olen yrittänyt ja yrittänyt, mutta se ei ota onnistuakseen. Osaan käyttää heksaeditoria, mutta olisi kiva jos joku neuvoisi mitä osoitteita pitää muutella.

Imperial Captain

Mortal Kombat 2

Muutama friendship:

Jhonny Cage	Neljästi alas ja nappia
Kitana	Kolmasti alas, ylös ja nappia
Kung Lao	Kolmasti taakse, alas ja nappia
Liu Kang	Eteen, kolmasti taakse, nappia
Mileena	Kolmasti alas, ylös ja nappia
Rayden	Alas, taakse, eteen ja nappia
Shang Tsung	Kahdesti taakse, alas, eteen ja nappia ja lopetusliike
Baraka	Pois, kohti, alas, kohti ja tulta
Baraka	Torjunta, pois, pois, pois ja tulta
Cage	Alas, alas, kohti, kohti ja tulta
Jax	Kohti, kohti, kohti, tulta
Jax	Torjunta, tulta, tulta, tulta, tulta
Kitana	Torjunta, kohti, kohti, kohti, kohti
Kitana	Tulitus pohjaan, kohti, kohti, alas, kohti
Kung Lao	Kohti, kohti, kohti, pois, tulta
Liu Kang	Alas, kohti, pois, pois ja tulta
Liu Kang	Torjunta, kohti, ylös, pois, alas ja tulta
Mileena	Kohti, pois, kohti, tulta
Mileena	Torjunta kolmen sekunnin ajan
Rayden	Torjunta, tulta, tulta tulta, tulta
Rayden	Tulta neljän sekunnin ajan
Reptile	(näkymättömänä) kohti, kohti, kohti ja tulta
Reptile	Kahdesti taakse, alas ja nappia
Scorpion	Kohti, kohti, kohti, alas ja tulta
Scorpion	Torjuntanappi pohjassa kahdesti ylös
Shang Tsung	Torjunta, ylös, alas ja ylös
Shang Tsung	Viiden sekunnin ajan tulta
Sub-Zero	Kohti, alas, kohti, kohti, tulta
Sub-Zero	Kohti, kohti, alas, tulta
Sub-Zero	Tulta, pois, pois, alas, kohti, tulta

Mikko Annila & Mikko Salo

VGA Planets

Pelaan Oneplayta ja minulle iskee outo vika – funktionäppäimet lakkaavat toimimasta, enkä pysty pelaamaan peliä. Lisäksi vaikka valitsen "END TURN" ja pyöräytän hostin, ei oma tilanteeni päivity. Vihollisen kyllä. Missä vika?

Emperor of Robots

Oneplaytä pelatessa oikea vuorojärjestys on tämä: SWEEP, HOST, UNPACK, PLANETS ja MAKETURN. Kuulostaa aivan siltä kuin olisit unohtanut ajaa maketurnin tehtyäsi vuoron. Funktionäppäinpulma kuulostaa ihan vialliselta Planetsilta. Kokeilepa imeä paketti uudestaan ja asentaa se aivan alusta alkaen. –Om

Mitä hyötyä on liskojen Hisss-tehtävästä?

Hss'Ra

Hisss-tehtävä vähentää planeettojen asukkaiden turhautumista. Käytännössä yhden sihisevän aluksen avulla voit verottaa "viiden punaisen tyytyväisyysasteen" verran siirtolaisia tai alkuasukkaita. Riippuu hostin asetuksista. –Om

Pelaan eräässä pelissä Evil Empireä ja olen sodassa privateereja vastaan. He ovat ryöstäneet jo yhden Gorban ja useita muita aluksiani. Liittolaiseni liskot valtasivat yllätyshyökkäyksellä yhden avaruusaseman, mutta en usko heidän resurssiensa riittävän suurempaan sodankäyntiin.

Sain houkuteltua privateerien lähinaapurin Federaation hyökkäämään rosmojen kimppuun, mutta raukka kärsii pahasta polttoainepulasta ja kustoksi on miinoittanut lähes koko oman (ja naapuriensa) avaruuden. Onko minulla tulevaisuutta? Pystyykö erittäin runsasta kuuman ilman varastoa muuttamaan neutroniumiksi mitenkään?

Isi A.

Jos pelissä on vielä joitain rotuja, jotka eivät ole sodassa mukana, provosoi moiset nurkassanyffijät ehdottomasti mukaan galaktiseen "kanssakäymiseen." Jos käytätte pelissänne uusinta isäntäohjelmaa, osta ihmeessä Federaatiolta tai Liskoimperiumilta pari Loki-luokan hävittäjää piraattienpaljastimiksi.

Nyrkkisääntönä voi pitää sitä, että privateerit eivät pärjää yksinään "isojen poikien" sodassa. Jyrää konnan avaruustelakat yksi kerrallaan ja muista ennen kaikkea, että et tankkaa aluksiasi planeetoilla. –Om

Zool

Olen päässyt toiseen kenttään (musiikkimaa) mutta en keksi miten päästä eteenpäin. Onko kentässä joku outo jippo?

Koneeni on 386

Avainsana on muistaakseni piano, jolla piti soittaa jotain. –tl

Black Cauldron

Mitä pitää tehdä kun olen hakenut taikamiekan, saanut Pörrin ystäväksi ja käynyt keijujen kuninkaan luona?

Dooleyn alainen

Oletko jo käynyt tutustumassa Hornansarven linnaan? Muistaakseni sen alakerrasta löytyy hyödyllistä tavaraa. –Om

Viking Child

Koodit: NUGGETS, BOUNCING, BUSTFOOT, REDDWARF.

Jupe

Nicky Boom

Koodit: 2-Medit, 3-kratty, 4-mirates, 5-arrax, 6-janir, 7-trinos ja 8-sixan

Jupe

Shooting Gallery

Jos peli kyllästyttää, voit ampua pelin tekijää viemällä hiiren kursorin pelialueen yläkulmaan ja painamalla hiiren tulitusnäppäintä (vain Birds & Bottles- ja Bombs & Bells -kentät).

J. Oku

James Pond 2

Kirjoita alkuruudun aikana "THE LITTLE MERMAID" ja kun peli alkaa, toimivat seuraavat huijausnäppäimet:

c	Auto
p	Lentokone
F	Siivet
K	Itsemurha
X	Pääset kentän läpi
M	Kenttävarppi
B	Kylpyamme
HELP	pause, pysäyttää kuvan
F7	Kuva venyy
F6	Kuva palaa ennalleen
ENTER	Loppumattomat suojat

Jellona

Cosmo

Paina pohjaan Tab, Del ja F12, niin pääset huijaustilaan. Paina F10-näppäin ja jotain seuraavista: G – kuolemattomuus, M – muistinkäyttö ja W – kenttävarppaus.

Jarkko Mäntymaa

Thunderbirds

Episodien koodit ovat

1	RECOVERY
2	ALOYSIUS
3	ANDERSON

Jupe

The 7th Quest

Henry Stauf (Pelit 2/95) Aseta purkit siten, että ne muodostavat lauseen "SHY GYPSY SLYLY SPRYLY TRYST BY MY CRYPT."

Marko N

Simant

Seuraavilla koodeilla tapahtuu pelin aikana kaikenlaista jännää: oops, rand, erad, FUND, joke HOKE, hole, jeff ja will.

Jupe

VOITA Wingman Extreme Lentotikkujen aatelia



Logitechin Wingman Extreme sai kehuvat arvostelut tammikuun lehdessämme, eikä syyttä. Tikku näyttää ja tuntuu laatutuotteelta ja on mennyt kaupaksi kuin häkä.

Toptronics Oy:n suosiollisella avustuksella arvomme nyt

3 Wingman Extremeä

niiden kesken, jotka osaavat vastata oikein oheisiin. kysymyksiin. Tikun arvon on 395 markkaa.

Kysymykset kuuluvat

1. Wingman Extreme ei tarvitse peleiltä erityistä Extreme-tukea. Miksei?
2. Minkämaalainen yritys Logitech on?
3. Mikä on Logitechin eniten myyty hiirisarja?
4. Kuka valmistaa Applen hiiret?
5. Oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja?

Vastaukset postikortilla **15. toukokuuta 1995 mennessä** osoitteella

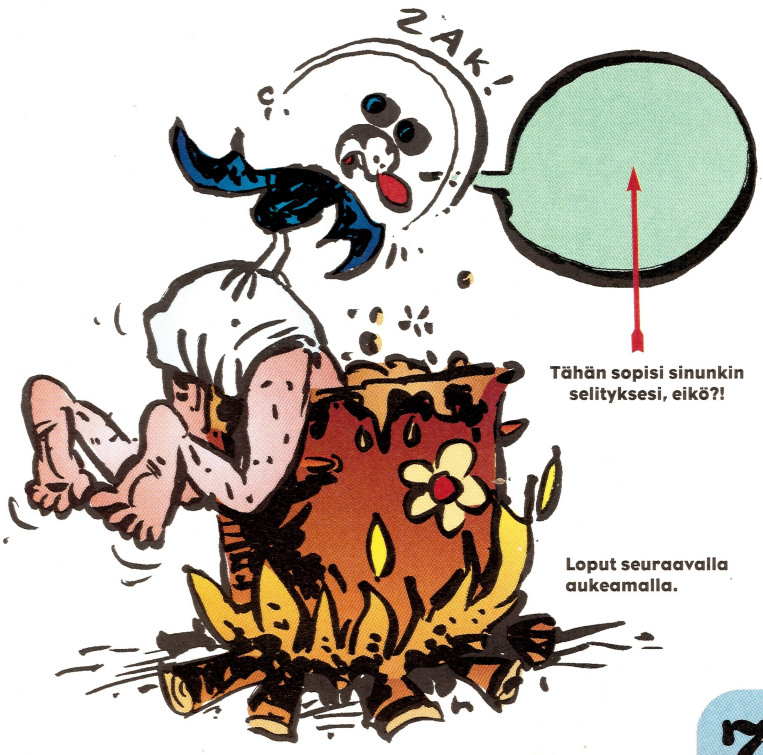
Pelit
Wingman
PL 64
00381 Helsinki.

Voittajien nimet julkaistaan Pelit 5/95:ssä, joka ilmestyy kesäkuussa.

KYÖPELIT selittävät

Jatkoa sivulta 59.

Muistathan, että viime lehdessä julistimme kilpailun siitä, mitä Kyöpelien surullisen kuuluisalla retkellä oikein tapahtui? Vastausaikaa on vielä koko huhtikuu, joten nyt tuulemaan! Punaniska-palkintopaketit odottavat viittä onnellista...



KEVÄTSIIVOUS!

Toimituksen nurkkiin on vuosien mittaan kerääntynyt uskomattoman paljon hyviä pelejä, jotka ovat kuitenkin jo vanhemmanpuoleisia. Nyt siivoamme pelit pois lahjoittamalla ne teille.

Pakkasimme pelit 4–5 kappaleen paketteihin, mutta emme takaa pelien toimivuutta, emmekä vaihda niitä. Lisäksi tunnustamme suoraan, että ne ovat ainakin vuoden vanhoja (silloinkin tuli kuitenkin hyviä pelejä).

Jaossa on **muutama PC-paketti (korppu) kymmenkunta Amiga-pakettia ja muutama ST-paketti.**

Pakettien arvontaan osallistut lähettämällä meille kauniin sarjakuva- tai elokuva-aiheisen postikortin, jonka tietenkin voit piirtää myös itse! Kortin taakse nimesi ja osoitteesi lisäksi tietysti myös konemerkki ja maininta, oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja. Kortti postiin **15. toukokuuta 1995 mennessä** osoitteella

Pelit
Siivous
PL 64
00381 Helsinki.

Pakettien voittajien nimet julkaistaan kesäkuun Pelit-lehdessä.

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.

KILPAILU

HUHTIKUUN RISTIKKO

Huhtikuun ristikossa kyselemme muun muassa Mauri Kunnaksen uuden tuotteen nimeä. Ristikon täyttäneiden kesken arvomme **kolme kyseistä albumia Kunnaksen omakätisellä omistuksella varustettuna!** Vastausten on oltava perillä **15. toukokuuta 1995 mennessä** osoitteella

Pelit
Huhtikuun ristikko
PL 64
00381 Helsinki.

Voittajien nimet julkaistaan Pelit 5/95:ssä, joka ilmestyy kesäkuussa.

Warppailtiin!

Helmikuun lehden OS/2 Warp -kilpailu oli erittäin suosittu. Vastauksia tuli toimitukseen noin 1200 kappaletta.

Oikeat vastaukset kuuluvat
1. Warpissa voi ajaa DOS-, Windows- ja OS/2-sovelluksia.
2. OS/2 Warp on moniajokäyttöjärjestelmä.
3. Bittejä Warpissa on 32.
4. Warpissa on myös Internet-yhdysohjelmat.

Oikein vastanneiden kesken arvotut IBM:n lahjoittamat OS/2 Warpit lähtivät seuraaville:

Tomas Lammi, Rauma
Antti Vainio, Harjavalta
Juha Pekkarin, Alapitkä

Krypto oli taas helppo

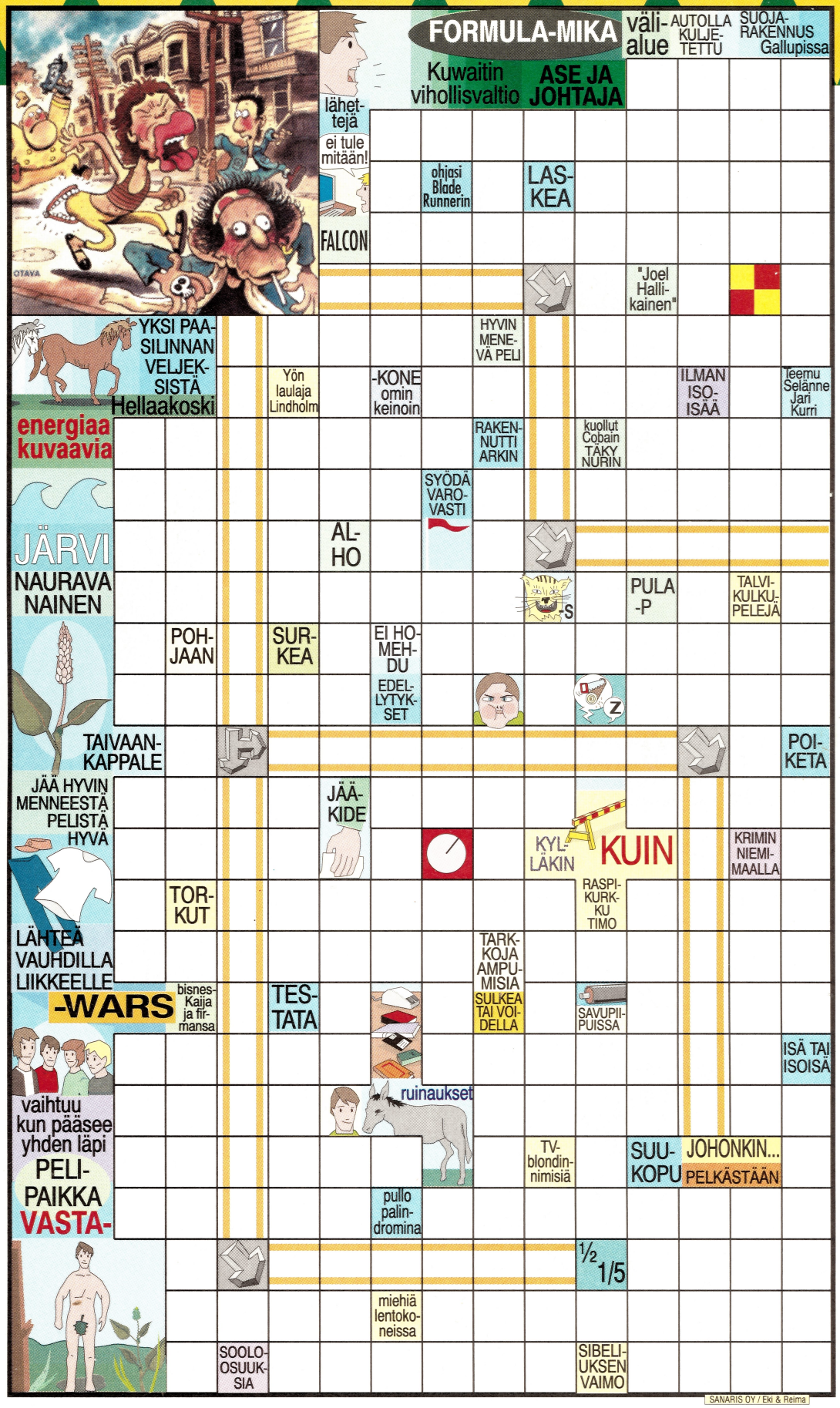
Runsas tuhat vastausta tuli helmikuun kryptoon, joka osoittautui jälleen kerran helpoksi. Vihjesana oli rokkitähti.

Oikeat kirjaimet ovat:
1C, 2E, 3Ö, 4W, 5T, 6I, 7Y, 8L, 9N, 10S, 11J, 12X, 13U, 14D, 15R, 16Ä, 17P, 18H, 19B, 20K, 21V, 22M, 23G, 24F, 25A, 26O.

Toimituksen nurkista etsityt pelipalkinnot lähtivät seuraaville

Tommi Välkky, Alavus
Jukka Rajaniemi, Helsinki
Saku Ullanketo, Kerava

Onnea!



SANARIS OY / Eki & Reima

Nimi Osoite Postitoimipaikka Puhelin (myös suunta)

Olen tilaaja ☐ Ostin irtonumeron ☐ Koneeni _____

Juuri nyt siperialaisessa teollisuusrakennuksessa saattaa olla syntymässä Doomin jälkeinen mullistava tietokonepelisensaatio. Jos haluat tietää enemmän, tilaa Pelit-lehti numerosta (90) 120 670 12 kk kestotilaus (10 lehteä) vain 228 mk.

Hintaan sisältyy Pelit-BBS:n ilmainen käyttöoikeus.



THE LARGEST COMPUTER GAMES MAGAZINE IN SCANDINAVIA

PELIT

kyö



Tulossa

Messuja

Kevät on messuilun aikaa ja niinpä mekin suunnistamme peräti kaksille messuille katselemaan, mitä pelimaailmaan kuuluu ja mitä on odotettavissa.

Lontoon perinteiset ECTS-messut ovat paras paikka nähdä, mitä pelejä pitäisi ilmestyä seuraavan puolen vuoden aikana, kun taas 3E-messut (Electronic Entertainment Expo) Los Angelesissa toukokuussa kuikuilevat pitemmälle tulevaisuuteen. CES-messuista poiketen uuden 3E-tapahtuman pitäisi keskittyä nimenomaan elektroniseen viihteeseen, joten toivotaan, että pelitalot ovat runsain mitoin paikalla.

Arvosteluja

Parin kuukauden aikana pitäisi ilmestyä kaikki se, mikä ei jää syksyyn. Jospa nyt viimeinkin Tulossa-sivun vakioasiakkaat Dungeon Master II ja Star Trek – The Next Generation suostuisivat ilmestymään. Samoin kuin Bioforge ja kymmenet muut. Toivotaan.

Lekottelua

Pelit-lehti pitää pikkuisen tauon ja palaa asiaan kesäkuun 9. päivänä. Silloin on jo täysi kesä, koulut loppuneet ja luntakin sataa enää silloin tällöin. Näkemisiin!

Pelit 5/95 ilmestyy 9. kesäkuuta!

HYVÄÄ KEVÄTTÄ!

PELIMIEHEN PENTIUMIT
PUHELIN 2947112

CD-rom 2xnopeus 750,-

KUUKAUDEN TARJOUS
GRAVIS ULTRA SOUND MAX
850:-
Assembly-94,Doom cd-levy ilmalseksi

CD-rom 4xnopeus 1100,-

TIETOKONEET
Pentium 60 Mhz 8400,-
Pentium 75 Mhz 8700,-
Pentium 90 Mhz 10400,-

Kaikissa koneissa:
8 Mt ram
540 Mt kovalevy
14" Svga
Näppäimistö
Hiiri

MODEMIT
14400bps.....700,-
28800bps.....1700,-
sisältävät Internet-liityntä ja -ohjekirjan.

MUISTIT
4 Mb simm.....820,-
8 Mb simm.....1550,-
16 Mb simm.....2490,-

MUSIC
SB16.....650.-
SB32VE...1300.-
SB32.....1700.-

KOVALEVYT
540Mb.....1100,-
750Mb.....1400,-

FIDONET COMPUTER
Jäspilänkatu 18
04250 Kerava
Puh.90-2947112
Fax.90-2946714
Avoinna 9-18 la 10-14

English Summary

ATR – All Terrain Racing (Team 17). Another game genre perfected by Team 17.

Discworld (Psygnosis). A glorious digital version of the Pratchett books. Extremely good fun.

Dark Forces (LucasArts/Virgin). Technically brilliant, looks and sounds great. Too Doom for its own good. Levels are far too big, considering that you cannot save. Needless to bitch about the missing multiplay...

Descent (Interplay) Compared to the demo, the full version offers more of everything – except depth.

Flight Commander 2 (Avalon Hill/U.S. Gold). An interesting idea, which also works fine. The only problem is the missing third dimension.

Galactic Civilizations (Advanced Idea Machines/Stardog Systems). I liked Master of Orion better. Not the definitive Galactic Conqueror even though Internet voters seem to th... so.

Great Naval Battles 3 (SSI/Mindscape). Great campaigns, scenario editor and user interface. Some of the problems of GNB 2 are still there. Where's the multiplayer option?

Guilty (Psygnosis) is better than Innocent, but ugly and not so funny. Ladd is disgusting.

Renegade: Battle for Jacob's Star (SSI/Mindscape) The engine is there, just add a game next time.

Woodruff and the Schnibble of Azimuth (Coctel Vision/Sierra). There's always a lack of decent adventures. But Woodruff is one, and it has a nice French touch in humour and graphics.

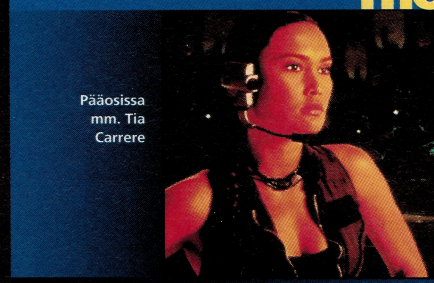
World at War: Stalingrad (Atomic Games/Avalon Hill/U.S. Gold) Historically accurate and there sure is enough to do.

Virgin
INTERACTIVE
entertainment

Leading the way to the future!

Laadukkaita pelejä on vaikeata löytää markkinoiden runsaasta valikoimasta. Mutta mikäli paketissa on Virgin Interactive -logo huomaat, että pelit ei enää paremmaksi voi tulla! Pelattavuus huippuluokkaa, äänet ja grafiikka aivan omassa luokassaan - tässä vain muutamien Virgin -tuotteiden ominaisuuksia.

The Daedalus Encounter: Freedom fighters in the 22nd century



Pääosissa mm. Tia Carrere

Schwing! Vauhdikas CD ROM Sci-Fi -seikkailupeli. Pelin suunnittelija/tekijä Mechadeus on saanut pelin tähdeksi Tia Carreren; tunnettu mm. Wayne´s World -elokuvasta! Mechadeus on todella ylittänyt itsensä aikaisemman hittinsä "Critical Pathin" jälkeen. Mukana on mm. yli 2 tuntia digitaalista videokuvaa, jännittävä pelinkulku ("juoni") ja upea musiikki !

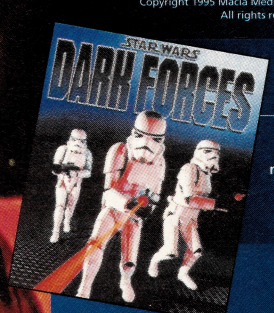
Copyright 1995 Virgin Interactive Entertainment, Inc. Created by Mechadeus. The Daedalus Encounter is a trademark of Virgin Interactive Entertainment, Inc. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. Mechadeus is a registered trademark of Mondo media.

SuperKarts: Driving you mad!



Mikro-Auto kilpa-ajo/simulaatio; vastaavaa et ole ennen nähnyt ! Mukana 16 nopeaa, mutkaista ja villiä rataa. Ainutlaatuisen RT3D -systeemin avulla grafiikka on todella pehmästi ja silti nopeasti liikkuvaa. Mukana myös kaksinpelimahdollisuus sekä verkkopelattavuustuki (8 pelaajalle !). CD-musiikin laadun takaa kolme suosittua englantilaista disco -yhtyettä. Erikoisuutena myös Thrustmaster / Flightstick Pro -yhteensopivuus !

Copyright 1995 Macia Media Productions Ltd. SuperKarts is a registered trademark of Manic Media Productions Ltd. All rights reserved. Published and distributed under license by Virgin Interactive Entertainment, Inc.



LucasArts´ Dark Forces

3D toimintapeli perustuen Tähtien Sota -seikkailuun. Olet kapinallisten eliittijoukkojen sotilas, joudut taisteluun Imperiumin joukkoja vastaan. Dark Forces ei ole pelkästään "ammuskelu-peli"; lisänä on paljon miettimistä vaativia tehtäviä; Dark Forces on hienoin ja vaativin Tähtien Sota -peli, mitä on toistaiseksi julkaistu.

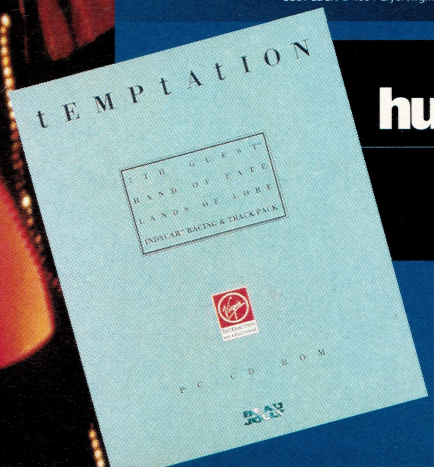
Dark Forces computer program © 1994 LucasArts Entertainment Company. Dark Forces audio-visual display © 1994 LucasArts Entertainment Company and Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used under authorisation. Star Wars is a registered trademark of Lucasfilm Ltd. Dark Forces and LucasArts are trademarks of LucasArts Entertainment Company. Distributed in United Kingdom by Virgin Interactive Entertainment Ltd. All Rights Reserved.

The Lost Eden: Epic adventure todella upeaa 3 D animaatiota !



Lost Eden on menneisyyden maailma (vai tulevaisuuden ?), missä mahtavat, puhuvat dinosaurukset ja ihmiset elävät yhdessä, sulassa sovussa. Sovussa ? Ei kai sittenkään... Hanki Lost Eden ja pääset mukaan upeaan seikkailuun. Sopii myös perheen nuorimille.

LOST EDEN © 1994 Cryo/Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.



Virgin Temptation: neljä huippupeliä yhden hinnalla !

7th Guest: täydellistä video-tekniikka, varustettuna aitojen näyttelijöiden äänillä. Seikkailupeli. (K-16) **Lands of Lore:** rooliseikkailu by Westwood Studios. **Hand of Fate:** rooliseikkailu: toinen sarjassa "Fables and Fiends", the land of Kyrandia. "harvat yltää tälle tasolle": PC Review. **Indycar™ Racing & Track Pack:** Indianapolis 500:n tekijöiden uusimpia luomuksia. 3 D grafiikka, mukana aitoja Indy Car -ratoja !

Lähimmän jälleenmyyjän nimen saat puhelinnumerosta: 90 - 565 3600

sanura

Maahantuonti: Sanura Suomi OY,
Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki, Finland
Puh. 90-565 3600 Fax. 90-565 2363

Atlantis Design 1995

KINARA

Kinara Suomi Oy Postimyynti,
PL 67, 00381 HELSINKI

90-506 1420

Avoinna ma-pe
09.00 - 17.00

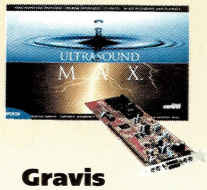
Amiga-Pelit

A-TRAIN & CONSTRUCTION 149,-	LEGACY OF SORASIL.....99,-
AMOS PROF.....299,-	LEMMINGS 2 149,-
BART VS WORLD 99,-	LORDS OF THE REALM.....239,-
CANNON FODDER 2.....199,-	MORTAL COMBAT 2.....239,-
CLUE.....239,-	NIGEL MANSELL.....99,-
COMBAT CLASS 1 .239,-	OVERLORD.....199,-
COMBAT CLASS 2 .239,-	PGA EURO GOLF .199,-
COMBAT CLASS 3 .269,-	PREMIER MNGR 3 .199,-
DAWN PATROL.....299,-	SENS WORLD OF SOCCER.....199,-
DETROIT 239,-	SHADOW FIGHTER .219,-
DUNE 2.....99,-	SHAQ FU 199,-
EMBRYO.....239,-	SIERRA SOCCER.....179,-
FIFA SOCCER.....199,-	SIM CITY & GR 149,-
FOOTBALL GLORY .199,-	SPACE HULK 199,-
FORMULA ONE GRAND PRIX 139,-	SYNDICATE.....199,-
GUNSHIP 2000.....139,-	TEAM YANKEE 139,-
INDIANA JONES 4..239,-	THEME PARK.....269,-
JUNGLE STRIKE 199,-	TOP GEAR 2 199,-
KRUSTY´S FUN HOUSE 99,-	UFO - A500.....239,-

CANNON FODDER -KOKOELMA AMIGA.....269,-
CANNON FODDER, TERMINATOR 2,
CHAOS ENGINE JA SETTLERS

Atlantis Design 1995





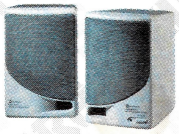
Zoom 14.400 faxmodeemit

IBM PC 14.4 I.....kysy!
IBM PC 14.4 X.....kysy!
Mac 14.4 M.....kysy!

- kaikki Zoom -mallit ovat hyväksyttyjä Suomessa.
- 5. vuoden takuu.
- Made in U.S.A

Gravis Ultrasound

CD 3 Max .....kysy!
Standard .....kysy!
Midiadapteri ..kysy!
Gravis Ace Audio Enhancer.....kysy!
Wavetable -lisäkortti FM-äänikorteille!



Datalux Sound -kaiuttimet

SBC 630 2x35w / 50-20000.....875,-
■ Suojatut, kaksitiekaiuttimet, volume- ja balanssi, kuulokeliitäntä, mukana hyväksytty virtalähde.

SBC 650 2x50w / 40-20000.....935,-
■ Kiinteä malli (esim. monitorin ja koneen valliin), volume ja balanssi, kuulokeliitäntä, mukana hyväksytty virtalähde.

Juster kaiuttimet

DC-691 12W 295,-
SP-696 50W.....475,-
AT-75 80W 595,-
SP-935 50W.....895,-

Pelit PC CD

1942 PACIFIC GOLD 329,-	KYRANDIA 3 299,-
ACES OF THE DEEP.....329,-	LARRY COLLECTION 1-6 279,-
ALONE IN THE DARK 3 329,-	LITTLE BIG ADVENTURE.....349,-
B-17 FLYING FORTRESS 139,-	LODERUNNER WIN 199,-
BLOODNET.....299,-	MAGIC CARPET 379,-
BUZZ ALDRINS RACE INTO 299,-	MASTER OF MAGIC.....329,-
CYBERWAR 249,-	MENZOBERRANZAN 329,-
DARK FORCES 395,-	MORTAL COMBAT 2.....299,-
DAWN PATROL.....299,-	NBA LIVE ´95 379,-
DAY OF THE TENTACLE 219,-	NHL ´95 329,-
DESCENT 349,-	PANZER GENERAL 299,-
DOMINATOR 99,-	PGA 486 379,-
DOMINATOR 2 129,-	PIZZA TYCOON 299,-
DOOM 2 399,-	PREMIER MANAGER 3 239,-
DRAGON LORE 239,-	RAC RALLY 139,-
DREAMWEB 299,-	RISE OF THE ROBOTS 369,-
EARTH SIEGE.....329,-	SAM & MAX TALKIE 219,-
F-15 STRIKE III 139,-	SYSTEM SHOCK.....359,-
F-117 A NIGHTHAWK.....139,-	TEMPTATIONS KOKOELMA 399,-
FORMULA ONE GRAND PRIX.....139,-	UFO & MASTER OF ORION.....299,-
FPS BASEBALL.....299,-	ULTIMA 8 & SPEECH 379,-
FPS FOOTBALL PRO 95 329,-	U.S. NAVY FIGHTERS 379,-
GABRIEL KNIGHT 299,-	WARCRAFT, ORCS & HUM. 329,-
GUNSHIP 2000 139,-	WING COMMANDER III.....439,-
INDY 500 & WING COMMANDER .139,-	WINGS OF GLORY.....329,-
JUNGLE STRIKE 239,-	VOYEUR 299,-
KING´S QUEST 1-6.....329,-	X-COM TERROR FROM.....329,-
KING´S QUEST VII.....329,-	X-WING COLLECTORS PACK 379,-

Pelit PC 3,5"

B-17 FLYING FORTRESS.....139,-	MAGIC CARPET 329,-
CANNON FODDER 2 239,-	MASTER OF MAGIC.....279,-
CHAOS ENGINE.....199,-	MENZOBERRANZAN 299,-
CIVILIZATION 250,-	MORTAL COMBAT.....159,-
DESCENT 329,-	MORTAL COMBAT 2.....239,-
DESERT STRIKE 179,-	NIGEL MANSELLS GRAND PRIX.....99,-
DETROIT.....299,-	PANZER GENERAL 299,-
F-15 & SUBWAR 2050 299,-	PIZZA TYCOON 299,-
FORMULA ONE GRAND PRIX 139,-	PREMIER MANAGER 3 239,-
HARPOON 2.....299,-	RAC RALLY 139,-
HOKUM KA-50 269,-	SAM & MAX HIT THE ROAD 169,-
MAGIC CARPET 329,-	STAR TREK JUDGEMENT 329,-
MASTER OF MAGIC.....279,-	ULTIMA VII - BLACK GATE.....139,-
MENZOBERRANZAN 299,-	WARCRAFTS, ORCS & HUM.....299,-
MORTAL COMBAT.....159,-	WING COMMANDER.....99,-
MORTAL COMBAT 2.....239,-	WORLD CHAMP. TENNIS 99,-
NIGEL MANSELLS GRAND PRIX.....99,-	X-COM - TERROR FROM... 329,-



Chinon CDS-525
- IDE Atapi tuplanopea CD ROM asema kysy lisää !

CH Track-ball Pro
Serial tai PS/2. Kysy!

Chinon CDS-535
- SCSI tuplanopea CD ROM asema kysy lisää !

Chinon 1,44MB 3,5" -levyasema
kysy hinta !

Peliohjaimet ja hiiret / IBM PC

AUTOMATIC GAMECARD III (OHJ. KORTTI).....245,-	
COMMAND CONTROL PAD.....129,-	
GRAVIS ELEMINATOR (OHJ. KORTTI) 195,-	
ERGOMOUSE SERIAL HIIRI 149,-	
HANDYMOUSE SERIAL -HIIRI 99,-	
MACH I PLUS 199,-	
MACH I.....179,-	
PC COMMANDER SV 207 179,-	
PRO PEDALS .....KYSY!	
SV 202 M6 ANALOG 99,-	
TRACKBALL PRO (CH -PRODUCTS) .....KYSY!	
VIRTUAL PILOT PRO .....KYSY!	
VIRTUAL PILOT.....KYSY!	
GRAVIS GAMEPAD 2 KPL & NHL ´95 PC CD 475,-	
GRAVIS GAMEPAD 1 KPL. & FIFA SOCCER PC CD.....375,-	

Peliohjaimet ja hiiret / Amiga

ADVANCED GRAVIS GAMEPAD 149,-
COMPETITION PRO 5000 MUSTA 149,-
COMPETITION PRO 5000 KIRKAS 149,-
COMPETITION PRO 5000 MINI.....149,-
AMIGA HIIRI 99,-
CRUISER MUSTA 129,-
CRUISER TURBO 169,-
SV 121 TURBO I 69,-
ZIPSTICK SUPER PRO AUTO-FIRE.....159,-

Konsolien peliohjaimet

NINTENDO 8-BIT PAD 99,-
SEGA MEGADRIVE COMP. PRO PAD II 139,-
SEGA MASTER SYSTEM PAD.....99,-
SNES SUPER 16 PAD.....149,-
(PADEJA MYÖS KIRKKAITA MALLEJA !)



DataRight - maailman tarkimmin testattu disketti !

2HD FORMATOITU (10 KPL) 45.-
2HD MAC FORMATOITU (10 KPL) 55.-
2DD FORMATOIMATON (10 KPL) 35.-

KAIKISSA ELINIKÄINEN TAKUU !

Tilaa uusi ilmainen postimyyntiluettelomme !
(muista mainita listaa tilatessasi konemerkkisi)
Kaikki hinnat tässä ilmoituksessa ovat postimyyntihintoja ja sisältävät alv:n.
Lisäämme hintoihin postikulut 34.-. Pidätämme oikeuden hinnan muutoksiin.

Parhaat pe[li]t Citysokoksesta

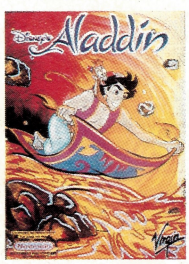
72h



Super Nintendo -keskusyksikkö **995,-**
Markkinoiden täydellisin pelikone, 16-bittinen prosessori, yli 32 000 värin paletti ja hifi-luokan äänentoisto. Uudenlainen turbomuotoilu, ainutlaatuinen käsiohjain, jossa seitsemän eri ohjausnappia.



Super Mario
All Stars -peli
499,-
Kaikkien aikojen Mario-peli! 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 nyt täysin uusia!



Aladdin, 8-bit **499,-**



Decent PC CD-ROM -peli **299,-**
Vain Helsingistä, Turusta ja Tampereelta.



Sega MD 2 -keskusyksikkö **995,-**
Maailman suosituimman 16-bittisen pelikonsolin uusin malli. Pakettiin sisältyy kaksi peliohjainta.

MD Road Rash **495,-**

Wayne's World 2 **79,-**



Snes ja MD
Competition Pro
-käsiohjaimet **119,-**/kpl

TDK-disketit 3,5"
-HD Format **129,-**/20 kpl
-HD **65,-**/10 kpl



U96: Club Bizarre
Faith No More: King for a day
CD **109,-**/kpl

Sinun CITYSOKOS

MEILTÄ SAAT BONUSTA

• HAMINA • HELSINKI • HÄMEENLINNA • ITÄKESKUS • JOENSUU • JYVÄSKYLÄ • KOTKA • KOUVOLA • KUOPIO • LAHTI •
• LAPPEENRANTA • LOHJA • PORI • PORVOO • SAVONLINNA • TAMPERE • TAPIOLA • VAASA • TAVARATALO WIKLUND TURKU •