YLI 30 PELIÄ ARVOSTELUSSA!

5/95 HINTA 27 MK

PC
CD-ROM
AMIGA

PELIT

KAIKKI TIETOKONEPELEISTÄ

LucasArtsin Full Throttle

MOOTTORIPYÖRÄ ON KUUMA!

Jaossa Sierran uutuuksia
VOITA!

BIOFORGE

JÄREÄ VÄKIVALTA-EEPOS

MAALLA:

SuperKarts
■ Hauska autopeli

Lost Eden
■ Kaunis dinoseikkailu

Tank Commander
■ Tankkiammuskelu

Super Street Fighter 2 Turbo
■ Katutappelujen kingi

1830 – Railroads and Robber Barons
■ Pörssikeinottelua rautateillä

MERELLÄ:

X-COM: Terror From The Deep
■ Muukalaiset merenpohjalla

Harpoon II: Battlesets
■ Pinnan alla jytisee

AVARUUDESSA:

Frontier: First Encounter
■ Hyönteisten paluu

The Daedalus Encounter
■ Oikea elokuva

Jagged Alliance

Pekkaa parempi palkkasoturi

PAL.VKO 9532
95005
6 41488 09354 6
09354-95-05

PC-SuperStore

COMPAQ

Compaqin uudet tehokkaat multimediakoneet ovat tulleet!

Presario CDS 524 Multimedia

- Tietoa, hyötyä, musiikkia ja pelejä entistäkin tehokkaammassa paketissa
- 486DX2-66 MHz:n prosessori, sisältää matematiikkaprosessorin
- 8 MB RAM muistia, 420 MB:n kiintolevy
- Korkealaatuinen 14" SVGA
- Nopea 1 MB:n grafiikkaohjain
- 4x nopeus CD-ROM asema, jota voi käyttää myös CD-soittimena
- 16-bittinen stereoääni
- Sisäänrakennetut, magneettisuojatut kaiuttimet ja mikrofoni
- MIDI-liitäntä + peliportti



- Ohjelmina mm. MS Works, MS Money, MS-Encarta '95 ja King's Quest 7
- Compaqin 3 vuoden takuu koko laitteistolle ja 90 päivän ilmainen puhelintuki

UUTUUS, 8 MB RAM!

9.990

Compaq Presario CDS 520 Multimedia ..... **raj. erä 7.990**

Presario CDS 942 Multimedia

- 486DX2-90 MHz (sisältää matematiikkaprosessorin)
- 8 MB RAM muistia vakiona, 14" SVGA
- Täydellinen multimedialaitteisto, esim. uusi 4x nopeus CD-ROM asema
- Mahtavat ohjelmat
- 3 vuoden takuu (näyttö 1 v.)

11.490



Presario CDS 528 Multimedia/TV

Compaqin uusi aluevaltus, CDS 524 multimediakone ja televisio yhdistettynä:

- TV-viritinkortti sisäänrakennettuna, liitettynä kodin TV-antenniin toimii kuten vakio väri-TV. Kuvantoisto myös videolta tai suoraan kameralta. Kuvankaappaus. Täyttää mainiosti myös kodin kakkostelevision tehtävät.

11.490

AIR 486DX2-66 PCI

- 4 MB keskusmuisti
- 420 MB PCI ATID kiintolevy
- 256 kB cache
- 1 MB:n PCI näytönohjain
- 14" Acer SVGA
- Minitornikotelo

5.995

Microtech 486DX4-100 MHz PCI

- 486 PCI/VLB emolevy 100 MHz DX4 prosessorilla
- Pentium Overdrive päivitysmahdollisuus
- 4 MB RAM muisti, 420 MB ATID kiintolevy
- 256 kB cache
- 1 MB:n PCI näytönohjain
- 14" lomittamaton Acer SVGA

6.990

Microtech Pentium 90 PCI

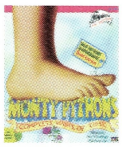
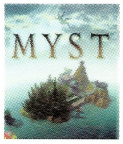
- Intel Pentium emolevy 90 MHz:n prosessorilla
- 8 MB RAM muisti, 420 MB PCI kiintolevy
- 256 kB cache
- 1 MB:n PCI näytönohjain
- 14" lomittamaton Acer SVGA
- Tilava minitornikotelo

9.990

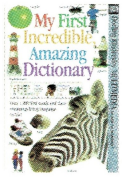
MULTIMEDIA!

Turun uusi PC-SuperStore on avattu. Tervetuloa!

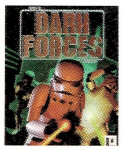
CD-OHJELMAT JA -PELIT

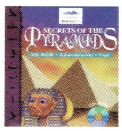
Monty Python **330**
Myst **335**

Ultimate Human Body **395**
My First Incred. Dictionary **295**
Shareware Overload Trio **99**

Super Street Fighter 2 ..... **219**
Dark Forces **378**

USS Ticonderoca **345**
Secrets of Pyramids **195**




Wonder Land **195**
Animals 2 ..... **245**



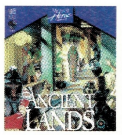

Great Artists **335**
First Encounters **249**



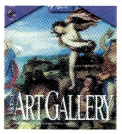

Star Trek Technical Manual **330**
Wing Commander 3 ..... **348**




MS Space Simulator (3.5") **245**
MS Cinemania 95 ..... **344**



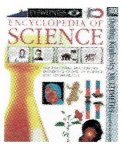
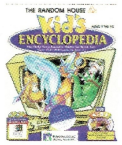

MS Ancient Lands **344**
MS Dangerous Creatures ... **250**




MS Art Gallery **344**
MS Strauss **195**




MS Flight Simulator (3.5") **245**
MS Golf 2.0 (3.5) **175**

Encyclopedia of Science ... **395**
Kids Encyclopedia **395**
NHL Hockey '95 ..... **295**
Wyatt Earp's Old West **275**
Great Naval Battles 3 ..... **295**
3.5" PC-pelit ..... **alk. 25**

CD-PELI + GRAVIS PAD KITIT

Wing Commander 2 + Gravis Analog Pro **315**
FIFA Soccer + Gravis Game Pad peliohjain **395**
NHL Hockey '95 + 2 kpl Gravis Game Padia **495**

JOYSTICKIT



Gravis Analog Joystick **175**
Gravis Analog Pro **255**
Gravis Phoenix Battle Station **575**
CH Virtual Pilot, rattiohjain **525**
Logitech Wingman **199**
Logitech Wingman Extreme **335**

MULTIMEDIA KITIT

SoundBlaster CD 16 Kit

- SoundBlaster 16-bit äänikortti
- 2x nopeus CD-asema
- Kaiuttimet
- Hyvät ohjelmat ja pelit esim. Groliers Encyclopedia ym.

1.595

SoundBlaster Discovery Value 4x

- 4x nopeus IDE CD-ROM asema
- uusi 16-bit äänikortti SB 16 Pro IDE,
- Kaiuttimet, laaja valikoima ohjelmia ja pelejä

2.695



SoundBlaster Home 4x Kit

- SoundBlaster 16 Pro IDE äänikortti
- 4x nopeus IDE CD-ROM, kaiuttimet
- Mahtava paketti ohjelmia ja pelejä esim. MS Works 3.0, MS Publisher 2.0, MS Encarta, MS Cinemania, MS Dangerous Creatures

3.195

ÄÄNIKORTIT



TURTLE BEACH

Turtle Beach Monte Carlo **595**
Turtle Beach Rio **995**
Turtle Beach Tropez **1.495**
Turtle Beach Monterey **2.990**
Turtle Beach Quad Studio **3.150**

GRAVIS

Gravis Ultrasound CD 3 ..... **850**
Gravis Ultrasound MAX CD 3 ..... **1.195**
Gravis Ultrasound ACE **750**

SOUNDBLASTER

SoundBlaster 16 Value IDE **650**
SoundBlaster 16 Pro IDE **850**
SoundBlaster 32 AWE IDE **1.795**

VIDEOKORTIT

Pro Movie Spectrum **585**
Creative Video Blaster RT300 ... **2.990**
Kuvakaappari
Creative Video Blaster MP400 .. **2.095**
MPEG-purkukortti
FAST Movie Machine Pro **3.950**
Hauppauge Win TV NG/T **2.850**
Uuden sukupolven TV-viritin, Overlay-kortti, max. 1280 x 1024

CD-ROM ASEMAT



Panasonic 562B + ohjain **695**
Tietokone 11/94 toimituksen valinta



Mitsumi 4x nopeus, IDE liitäntä **995**

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**

KAIUTTIMET

Juster SP-688, sis. virtalähde **290**
Juster SP-868, sis. virtalähde **390**
Juster AT-75, huipputaso! **490**



PC SuperStore

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

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

Asentajankatu 8
Länsikeskus, Turku
Puh. (921) 21 21 21
Fax (921) 21 21 321

Avoinna: ma 10–19
ti–pe 9–19
la 10–16

VISA · MasterCard

P Ilmainen asiakaspysäköinti

Ilmoituksen hinnat ovat voimassa sitoumuksetta 1.6.1995 lähtien

ADAR1

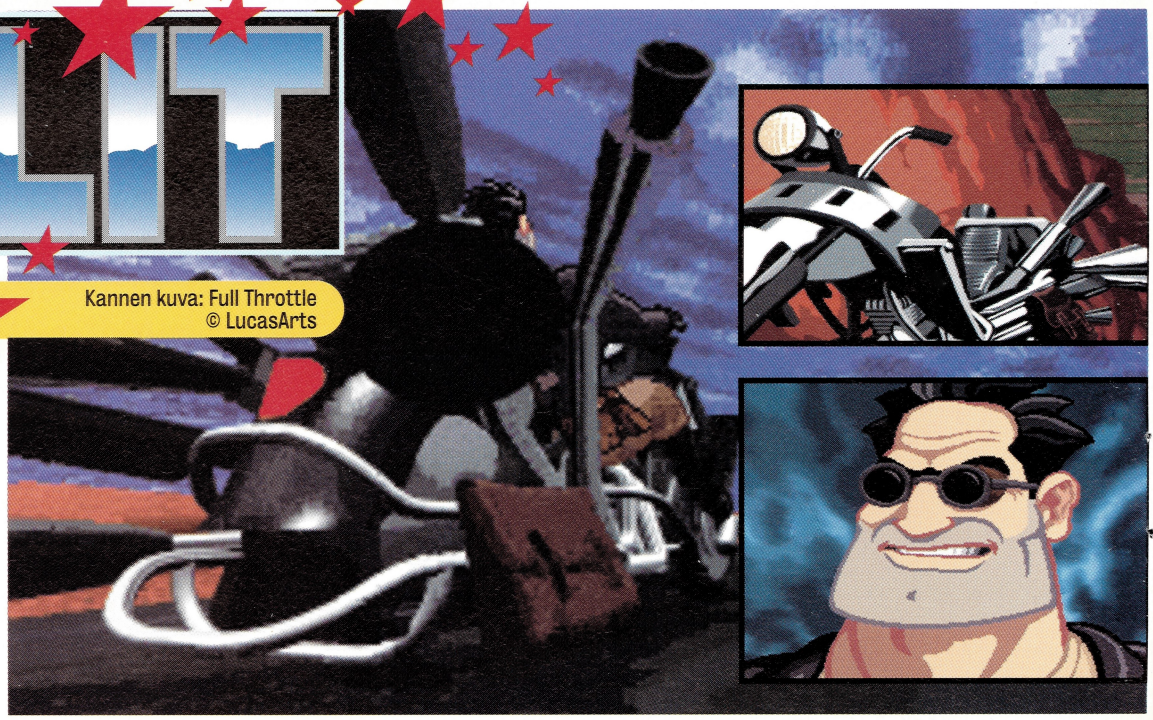
PELIT

5/95

Kannen kuva: Full Throttle
© LucasArts

TOIMITUS
Päätoimittaja Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Avustajat:
Mikko Alapuro, 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 ja (90) 565 3700, 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



Full Throttle, sivu 16.

Arvostelut

Full Throttle.....16
Kaj Laaksonen. LucasArtsin näyttävä paluu seikkailupelien pariin. Bensalta ja hieltä haiseva matka moottoripyörän selässä.

Dominus.....18
Pekka Ihanne. U.S. Goldin strategiassa on liian iso pelialue.

Jagged Alliance.....20
Nnirvi. Strategiarooliseikkailu Sir-Techiltä. Hyvä taistelumoodi ja ihanat palkkasoturit.

Lost Eden.....22
Tapio Salminen. Cryo/Virginin kaunis, mutta pitkäveteinen dinoseikkailu.

X-COM: Terror From the Deep.....24
Tapio Salminen. MicroProsen jännittävä jatko UFOlle. Enemmän lisätehtävälevyke kuin uusi peli.

Harpoon II 2.0 Battleset 2 & 3.....27
Pekka Ihanne. Lisälevykkeitä Harpoon kakkoseen Three-Sixtyltä.

Pyrotechnica.....28
JTurunen. Psygnosiksen 3D-ammuskelussa on tylsät kentät ja outo tunnelma.

Super Street Fighter 2 Turbo.....29
JTurunen. Capcom/Gametekin mäiskintä on vauhdikas katutappelu.

1830 – Railroads and Robber Barons.....30
Jyrki J.J. Kasvi. SimTex/Avalon Hillin lautapeli tietokoneelle.

Zorro.....32
JTurunen. Lähes suora kopio Prince of Persiasta meksikolaisversiona Capstonelta.

SuperKarts.....33
JTurunen. Manic Media/Virgin teki erinomaisen ja hauskan autopelin.

Frontier: First Encounter.....34
Kimmo Veijalainen. Buginen, mutta realistinen ja elävä avaruussimu Frontier Developmentsiltä ja Gametekiltä.

Rise of the Triad – Dark War.....36
Kimmo Veijalainen. Apogeen ampupelistä on tunnelma hukassa.

Kingpin – Arcade Sports Bowling.....37
Kimmo Veijalainen. Toteutukseltaan hyvä, aiheeltaan tylsähkö. Team 17.

AD&D – Ravenloft: Stone Prophet.....38
Ossi Mäntylahti. Dreamforge/SSI:n roolipeli toistaa hieman vanhaa, mutta on kuitenkin lumovoimainen.

BioForge.....40
Kaj Laaksonen. Originin elokuvamainen, tuore ja hyvätunnelmainen seikkailu.

Iron Assault.....42
Joona Vainio. Graffiti/Virginin amatöörimäinen räiskintäsimu.

Tank Commander.....43
Nnirvi. Domarkin tankkiammuskelussa on surkeat kontrollit.

The Daedalus Encounter.....44
Joona Vainio. Virginin elokuva ja vain elokuva.

Kingdom – The Far Reaches.....45
Joona Vainio. Lapsellinen tarina elokuvaseikkailussa Interplayltä.

Pizza Tycoon.....46
Ossi Mäntylahti. MicroProsen pizzanpaistopeli.

Lyhyesti.....50
Alien Olympics, Machiavelli – The Prince, Jungle Strike, Tower Assault – Alien Breed, USS Ticonderoga ja Transport Tycoon World Editor.

Ajan hermolla

Uutiset.....6
Paljon kuulumisia maailman turuilta.

Esimulgasut 14
Nnirvi, Kaj Laaksonen, JTurunen. Baldies, Prisoner of Ice, Warriors, Dungeon Master 2 ja Perfect General 2.

Nnirvi.....59
Interaktiivisia elokuviako?

Wexteen.....66
Pelifriikkien tietoyhteiskunta.

Kilpailut.....73
Valtavasti voittajia, etsi oma nimesi! Sierran kilpailu ja kesäksi vaikea krypto.

Ratkaisut

Ultima 8: Pagan.....54
Tapio Salminen. Seikkailu Paganin maassa loppuu.

Police Quest 4.....56
Tapio Salminen. Murhat selviävät.



Mukana myös

Posti 60
Keräilykorteissa vuorossa Highland Elf.

PELITpurkki
90-506 675 757
90-565 3700

Pelit-BBS.....64
Nnirvi. Uusittu, terästetty Pelitpurkki on käynnistynyt.

PelitSeis? 68
Valtavasti apua ongelmiin.

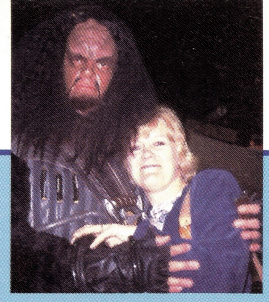


Kyöpelit.....74
Sen Suuren Seikkailun viimeinen selitys.

Tulossa.....77
Mitä uutta ensi lehdessä?

English Summary 77
See you after summer holidays!

Super Street Fighter 2 Turbo, sivu 29.



Tuija Lindén
päätoimittaja

Windows valtaa pelit

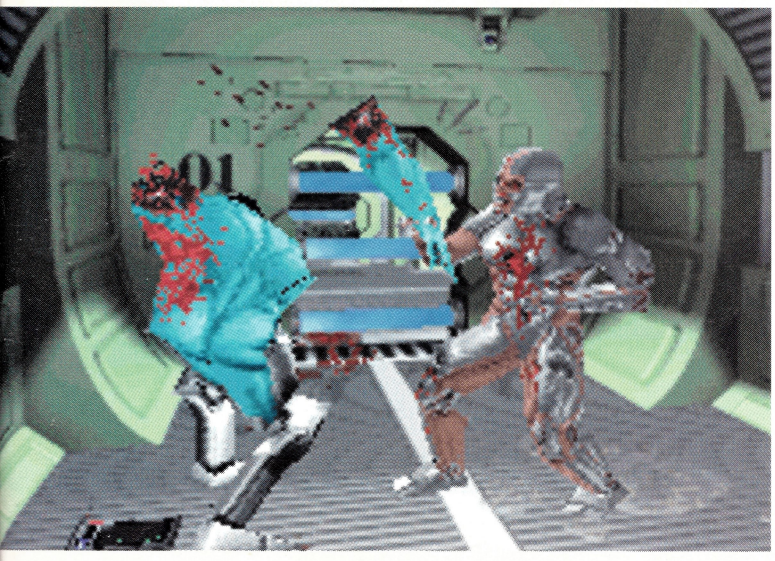
Vielä viime vuoden alkupuolella olimme tilanteessa, jossa romppuasemat alkoivat pikkuhiljaa yleistyä ja pelistä saattoi korppuversion jälkeen tulla myös ”paranneltu” romppuversio. Viimeistään kevään kaksilla messuilla eli Lontoon ECTS- ja Los Angelesin E3-messuilla selvisi tämänhetkinen tilanne: suurin osa peleistä tulee vain ja ainoastaan rompulla, ja iso osa pelitaloista ei enää korppuja teekään. Sitä paitsi yksi romppu ei riitä mihinkään, parhaimmmillaan peli vie niitä seitsemän, kuten esimerkiksi Sierran Phantasmagoria.

Toinen selvä trendi on Windows. Tuleva Windows 95 on saanut suurin piirtein kaikki jenkkipelitalot uskomaan Windowsin voimaan. Ja mikäs on uskoessa: jos suurin osa PC:n käyttäjistä on tottunut Windowsiin, on aika kynnys ryhtyä installoimaan DOS-pohjaisia pelejä, jotka eivät noin vaan sujahdakaan ikoneiksi työpöydälle. Mutta jos saisikin edes puolet Windowsin käyttäjistä vaikka kokeilemaan pelejä helpomman installoinnin myötä...

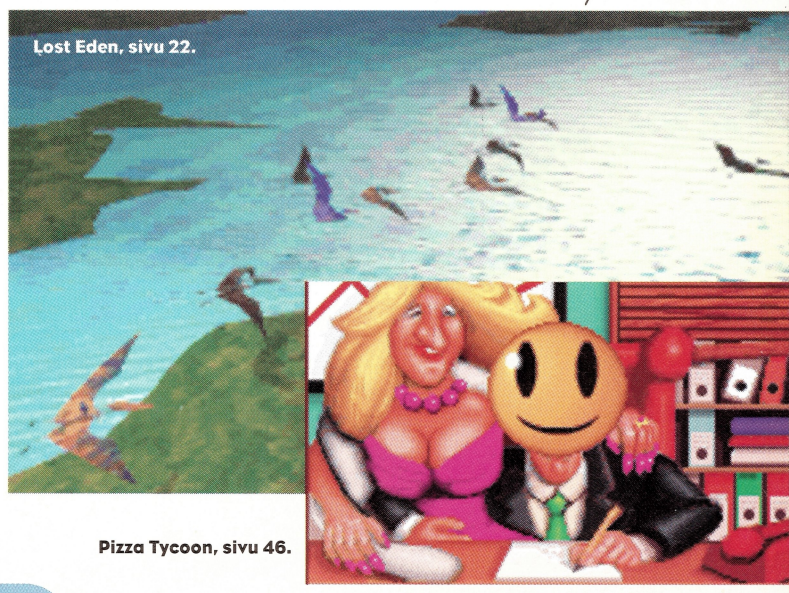
Tästä on tietysti myös haittoja: mikään ihan vaatimaton kone ei pelejä pyöritä nyt eikä ensi vuonna. Muutaman viime kuukauden aikana pelien konevaatimukset ovatkin kasvaneet huikeasti: yhä useammin ja useammin miniminä on 50 megahertsin 486, 8 megatavua RAMia ja tuplanopeuksinen romppuasema. Mihin päässemmekään, kun pelit vaativat lisäksi paljon tehoa syövän Windowsin?

Elektroninen viihde pyörittää tänä vuonna arvioiden mukaan yli 40:tä miljardia markkaa ja jo viime vuonna se hakkasi leffat miljardilla markalla. Toinen mokoma on luvassa heti, kun minun sukupuoleni edustajat saadaan mukaan. Tai ne Windowsin käyttäjät.

Tuija



BioForge, sivu 40.



Lost Eden, sivu 22.

Pizza Tycoon, sivu 46.

PELI UUTISET

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

MAY 11-13, 1995
LOS ANGELES, CALIFORNIA

E3, LA, CA, USA
Games with Celebrities

Koonnut Tuija Lindén

●● Keväisen lämmin Los Angeles houkutteli E3-messuille miltei 40 000 kävijää toukokuun puolivälissä. Tarjolla oli kaksi valtavaa hallia täynnä pelejä ja interaktiivista viihdettä sekä kymmenittäin Hollywoodin ja amerikkalaisen urheilun suurimpia tähtiä.

E3 eli Electronic Entertainment Expo järjestettiin nyt ensimmäistä kertaa ja tuntui heti paikalla saavan kaikkien mahdollisten ihmisten vankkumattoman suosion. Avara ja valoisa LA Convention Center sopi paikaksi hyvin, ja lähitienoon hotelleissa erilaiset julkistamistilaisuudet ja silkat pirskeet jatkuivat myöhään yöhön.

Lehdistölle tarkoitetut messujen avajaiset olivat juuri niin suureelliset kuin amerikkalaisilta voi odottaakin. Pitkä, upea lasershow toivotti tervetulleiksi isännät: muusikko **Todd Rundgrenin** ja **Scoopin**, joka oli tyyliin sopivasti interaktiivinen avaruusaluksen näköinen animoitu otus. Lisäksi paikalla olivat muun muassa niin Segan kuin Nintendonkin Amerikan johtajat.

Omat kaupungit

Molemmat konsolijätit Sega ja Nintendo olivat paikalla tyyliin sopivasti: eri halleissa kaupungin kokoisilla esittelyalueillaan. Molemmat olivat myös keränneet siipiensä suojaan suurimman osan peleistään, joten pelitalojen osastoilla sai rauhassa keskittyä PC-peleihin.

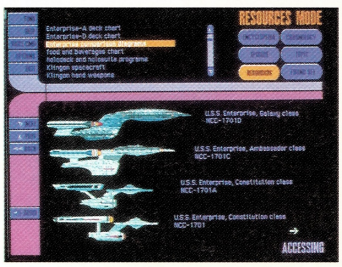
PlayStation ja **Sega Saturn** olivat uusista konsoleista näkyvimmät. Kaupungilla Saturn-autot kioskiperävaunuineen olivat tuttu näky. **3DO** oli vähän matalammalla profiililla, mutta näkyi sekin hyvin.

Romppu on PC-pelien puolella nyt in, ei voi mitään. Vuoden takaisesta "se tulee myös CD-ROMilla" -tilanteesta olemme päässeet "se tulee vain CD-ROMilla" -tilanteeseen. Ja yhä useampi pelitalo vannoo nyt myös pelaamisen eikä vain videoklipsien nimeen.

Siinä sivussa yhä useampi ja useampi peli tukee monen pelaajan mahdollisuutta sekä verkoissa että modeemilla.



Mortimer on LucasArtsin uusi lastenpeli.





Kaikki mitä ikinä olet halunnut tietää Trekistä.

Star Trek

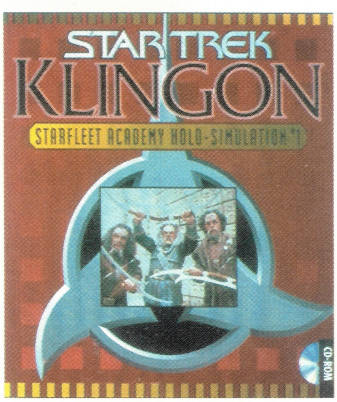
Uskomatonta, kuinka kova sana Star Trek on Atlantin tuolla puolen. Se näkyi niin **Interplayllä** (Star Trek: Starfleet Academy ja tietysti Judgment Rites), **MicroProsella** (Star Trek: The Next Generation – The Final Unity ja Star Trek: Generations) kuin **Simon & Schusterilla** ja **Viacomilla** (Deep Space Nine Harbinger).

Simon & Schuster on tekemässä kolmea eri Star Trek -tuotetta. Jo ilmestyneen Star Trek: The Next Generation Interactive Technical Manualin lisäksi tulossa ovat Star Trek Klingon ja Star Trek Omnipedia.

Star Trek Klingon on interaktiivinen puheohjattu seikkailu, jossa pääsee tutustumaan klingonien kieleen, kulttuuriin ja rituaaleihin. Mukana on paljon alkuperäisiä kohtauksia ja lopuksi pelaajasta tulee Klingon-klaanin johtaja. Star Trek Klingon ilmestyy marraskuussa Windows- ja Mac-romppuna.



Jonathan Frakes on ilmeikkäämpi kuin Commander Riker.



"Computer, tell me about Captain Kirk" on mahdollista Star Trek Omnipediassa, joka on puheohjattu "Kaikki mitä ikinä olet halunnut tietää Star Trekeistä" -hakuteos. Mukana ovat niin alkuperäinen kuin seuraavakin sukupolvi, Deep Space Nine ja Voyager elokuvista tietysti puhumattakaan. Star Trek Omnipedia ilmestyy Windows- ja Mac-romppuna jo kesäkuussa.

Varsinaisen kohun Viacomin kyljessä sijainnut Simon & Schuster kuitenkin sai aikaan tuomalla paikalle försti Rikerin eli **Jonathan Frakesin**, jonka nimikirjoitusta jonottivat sadat ja taas sadat fanit. Siinä sivussa sai kuunnella kahden klingonin esittämää oopperaa ja tiukkaa klingoninkielistä keskustelua.

Mitenkähän kävi niille englantilaispojille, jotka saivat Frakesin nimmaria jonottaessaan sätkyn, kun kuulivat, että tunnin kuluttua **kapteeni Kirk eli William Shatner** jakoi toisessa hallissa nimmareitaan? Heillä oli nimittäin lentokone lähdössä kohti kotia, mutta suureen ääneen he julistivat jäävänsä. Tilaisuus nähdä William Shatner ilmielävänä ei nimittäin ihan heti toistuisi, päättelivät pojat.

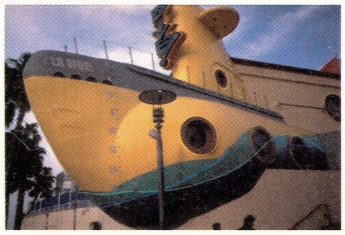
Jos sai Frakes aikaan valtavan jonon, niin Shatner täytti puoli hallia. Jono alkoi muodostua jo puoli tuntia ennen määräaikaa ja lähellä esiintymispaikkaa tungos oli todella valtava. Nimmarin sain kuitenkin. Molemmilta.

Loput jätit

E3 oli siitä hassu tilaisuus, että paikalla olivat niin eurooppalainen lehdistö kuin eurooppalaiset PR-ihmisetkin. Nämä sitten tapasivat toinen toisiaan runsaan kymmenen tunnin matkan päässä kotoa. Hulluinta oli, kun englantilaisella PR-ihmisellä oli sovittuna tapaaminen englantilaisen lehtimiehen kanssa, jonka hän muutenkin tapaa viikottain!

Suomen jääkiekkokullasta eivät muuten tienneet muut kuin ruotsalaiset, jotka hekin muistivat koko ajan muistuttaa Curren olevan ruotsalainen.

Electronic Arts esitteli **EA Sportsin** uutuuksia oikein urakalla. Mukana olivat niin NHL, NBA kuin FIFA 96. Älkää kysykö, miten ne eroavat tämänvuotisista...



Infogrames esitteli Prisoner of Icea Steven Spielbergin Dive!-ravintolassa.

Eniten EA kuitenkin nosti esiin **Bullfrogia**, jonka se osti hiljattain kokonaan. Bullfrogilla oli oma sammakkoilmapallonsa messuhallien ulkopuolella, sammakon muotoisia suklaita ja vieläpä oma vesipullokin. Peleistä pääosissa olivat **Magic Carpet 2** ja **High Octane**, ammuskeluajelu, joka kaikkien yllätykseksi ilmestyy jo kesäkuussa.

Origin aloitti **Wing nelosen** kuvaukset toukokuun 21. päivä. Sääli, että vasta silloin, sillä alun perin oli tarkoitus, että messujen aikana lehdistö olisi päässyt seuraamaan kuvauksia. Wing neloseen on saatu mukaan kaikki kolmosen tähdet, niin **Mark Hamill** kuin **Malcolm McDowellkin**. Tällä kertaa pelastettavana on oma takapiha sisällissodalta. Wing kolmonen puolestaan kääntyy kaikille mahdollisille superkoneille.

Mr. Lucaskin oli täällä

Messuja kunnioitti läsnäolollaan myös **George Lucas**, jolta ei kuitenkaan saanut kysyä, koska **Clone Wars** ilmestyy. Kysymykset kun oli ehdottomasti rajoitettu koskemaan LucasArtsin uutta lapsille tarkoitettua peliä nimeltä **Mortimer and the Riddles of the Medallion**. Pääosassa on joko Sid tai Sally sekä valtavan iso etana, joka itse asiassa osaa lentää. Tehtävänä on etsiä medaljonkin palaset, jotta patsaiksi muutetut eläimet voidaan palauttaa henkiin. Ensi vuoden alkupuolella julkaistava peli on tarkoitettu 4–9-vuotiaille.

LucasArts esitteli myös **The Digiä**, **Rebel Assault II:ta** ja **Indiana Jones and His Desktop Adventuresia**, joka koostuu lukemattomista uusista alle tunnin kestävistä seikkailuista.

Macintosh-omistajia varmasti ilahduttaa tieto, että ennen vuoden loppua hekin pääsevät pelaamaan Dark Forcesia, Full Throttlea ja X-Wingiä Lucasin päätettyä ryhtyä tukemaan myös Macin romppua.

LucasArtsin pomona toimii muuten nykyään **Jack Sorensen** Randy Komisarin loikattua muihin tehtäviin.

Westwood rulettaa

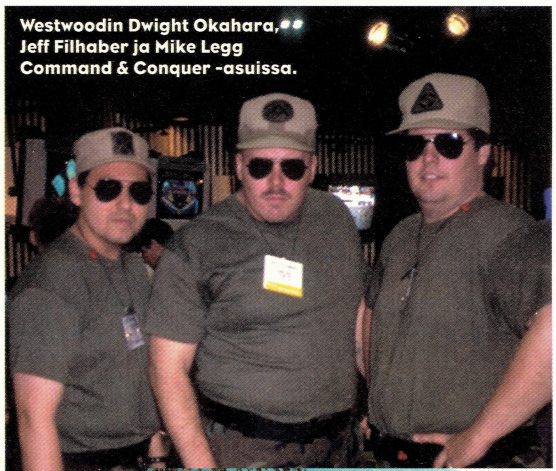
Virginin osastolla pääosissa olivat Westwoodin pelit **Command & Conquer** ja **Lands of Lore II**, jonka uusi ilmestysaikataulu on vasta joulukuu, **Looking Glassin Flight Unlimited** sekä Papyruksen **IndyCar Racing 2.0**, jota pääsi pelaamaan yhtä aikaa kymmenen ihmistä kiitos Papyruksen uuden koodinimeltään Hawaii-nimisen multiplayer-ohjelman.

Ansaittua huomiota herätti myös **Heart of Darkness**, josta ensimmäisiä maistiaisia saatiin Englannin ECTS-messuilla. Heart of Darknessin on tehnyt pariisilainen Amazing Studio, joka koostuu pääosin Delphineltä loikanneista Flashbackin tekijöistä. Heart of Darknessin loistavaa elokuvamaista alkudemoa pääsi Englannissa muuten katsomaan vain harvat ja valitut.

Virgin solmi yhteistyösopimuksen The Blade Runner Partnershipin kanssa **Blade Runner** -elokuvaan perustuvasta pelistä. PC- ja Mac-romppupelin tekee Westwood, jonka Mike Legg (Kyrandiat) ei suostunut sanomaan sanaakaan siitä, millainen pelistä tulee. Peli tosin on ilmestymässäkin vasta ensi vuoden syksyllä.



Mr. George Lucas ja LucasArtsin uusi toimitusjohtaja Jack Sorensen.



Westwoodin Dwight Okahara, Jeff Filhaber ja Mike Legg Command & Conquer -asuissa.



PELI UUTISET

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
MAY 11-13, 1995
LOS ANGELES, CALIFORNIA

Kahden viikon kuluttua

Suosituin ilmestymisaikataulu peleille oli jälleen kerran "in two weeks", jonka kuuli esimerkiksi **Final Unityn** ja **Dungeon Master** kakkosen kohdalla.

Interplay kertoi ylpeänä saaneensa seuraavan **Kevin Costner** -filmin Waterworldin oikeudet. Interplay on tekemässä elokuvasta kaksi eri peliversiota, toimintaseikkailun Playstationille, 3DO:lle ja PC-rompulle sekä strategiapelin PC- ja Mac-rompulle. SuperNes-versio tulee Oceanilta. Interplayllä on oikeudet myös tulevaan Spielberg-hittiin **Casper**.

Ylpeä Interplay oli myös tulevasta scifi-pelistään nimeltä **NetRunner**, joka sijoittuu Kellopeli Appelsiinin tyyliseen kieroutuneeseen maailmaan. Esillä ei kyberseikkailusta ollut muuta kuin sinistä taustaa vasten videoitua kuvaa, mutta peli on suunniteltu ilmestyväksikin vasta ensi vuoden puolella.

Tulossa ovat myös **Frankenstein – Through The Eyes of the Monster**, jossa nimensä mukaisesti pelaaja on vaihteeksi hirviön roolissa, erittäin hauska biljardi **Virtual Pool**, sekä tietysti **Stonekeep**.

Suurta bisnestä

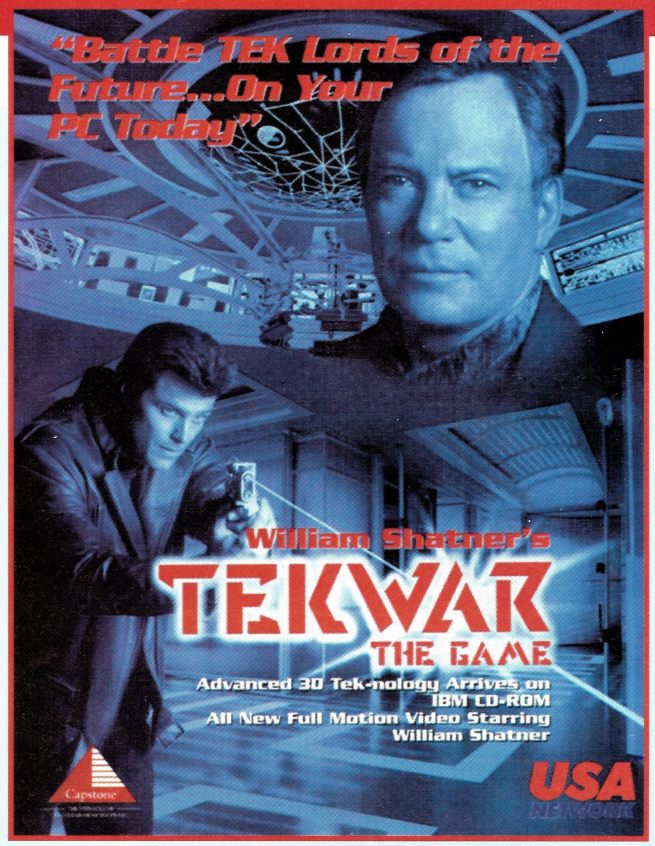
Warcraft kakkonen pyöri Blizzardin osastoilla, kuvia ei valitettavasti ollut saatavilla. Laivojen ja lentokoneiden lisäksi pelin strategiapuolta korostaa nyt "verho", joka estää näkemästä lähestyvää vihollista. Tarkoittaa siis, että tutkittu alue verhoutuu osittain, jos omaa miestä ei ole alueella kuikuilemassa.

Kiinnostava oli myös Sir-Techin yllätyshitti Jagged Allienceen luvattu kaksinpelimahdollisuus, joka ilmestyy lisälevykkeenä kohtapuoliin.

Julkkiksista puheenollen, paikalla olivat jo mainittujen lisäksi ainakin **Renny ja Geena**, joista Geena kävi Acclaimin osastolla kehumassa SNES-versiota Kurkunleikkaajien saaresta sekä **Steven Spielberg**, joka on tuttu näky viime vuoden Las Vegasin CES-messuilta. Mukana oli myös hirmuinen määrä baseball-, koripallo- ja golf-tähtiä, sekä television jumppa- ja visailuohjelmien vetäjiä. Myös erilaisiksi pelihahmoiksi pukeutuneita raukkoja riitti aina hämähäkkimiehestä ylitreenattuihin warrioreihin.

Eräs pohdituimmista aiheista oli jälleen kerran se, miten saada naiset mukaan pelaamaan. Ratkaisu on kuulemma American Laser Gamesin lanseeraama **Games for her** -valikoima, jonka ensimmäisessä pelissä yritetään päästä treffeille koulun suosituimman pojan kanssa. Naisten aliarviointi herätti meissä naisissa paheksuntaa ja tuhahtelua. Pah, sanon minä vieläkin.

Tätä tänä vuonna yli 40 miljardiin markkaan yltävää bisnestä pyörittävät kuitenkin miehet, 85 prosenttia pelaajista on miehiä. Viime vuonna elektroniseen viihteeseen kulutettiin noin 32 miljardia markkaa, miljardi enemmän kuin elokuviin. Ei siis ihme, että messutkin järjestettiin lähellä elokuvapääkaupunki Hollywoodia. ■



William Shatner Tekwar

●● Rescue 911 -William Shatner, aikaisemmin myös kapteeni James Tiberius Kirkinä tunnettu, on seuraava pelibisnekseen mukaan hyppäävä suuren luokan tähti. Shatner on Capstonella mukana tekemässä peliä omasta Tekwar-televisiosarjastaan.

Tekwar kertoo tulevaisuuden Los Angelesista, jota hallitsee TEK, hallusinogeeni, jonka uhriksi joutuvat yhä useammat ja useammat ihmiset. Pelaajan tehtävänä on tuhota huumetta levittävät TEK-lordit.

Pohjana Wolfenstein

Tekwar: The Game käyttää paranneltua Wolfensteinin pohjakoodia, mutta sisältää pelkän ammuskelun lisäksi joitakin strategisia elementtejä, tappamisen sijasta voi esimerkiksi myös vangita vihollisiaan. Seikkailullisuutta saadaan sillä, että pannaan pelaaja keräämään vihjeitä eteenpäin pääsyyn. Pelaajan apuna toimii Walter Bascom, etsivätoimiston päällikkö, jota esittää William Shatner. Shatnerin osuus on kuvattu erityisesti peliä varten.

Shatner on tosissaan mukana tekemässä peliä, hän ei ole vain antanut nimeään firman käyttöön, niin kuin yleensä tapana on. "Olen ollut mukana suunnittelemassa peliä, sen rakennetta ja ympäristöä. Itse pelin luomisen jätin asiantuntijoille. Olen ikään kuin kuorinut kerman päältä ja jättänyt raskaan työn asiantuntijoille", kertoi William Shatner E3-messuilla.

"Olen iloinen, että voin osallistua tulevaisuuden viihteen luo-



miseen. Tekwar on minun lapseni, olen koko ajan tekemisissä pelintekijöiden kanssa, soittelen heille esittäen ideoita, muuttelen peliä, luen käsikirjoitusta. Ideoitten muuttaminen peliksi ei ole yksinkertaista: hyvä idea voi olla käytännöllinen tai käytännöllinen idea voi olla hyvä. Pelin tekeminen on kuin filmin tekemistä: se on valitsemista näiden vaihtoehtojen väliltä. Se on yhdistelmä, jonka aion oppia", pohti Shatner.

"Taloudellisella puolella tämä on minulle uhkapeliä pelin myynnillä. Jos se onnistuu niin hyvä on. En ole mukana tekemässä rahaa, vaan minulle tämä alue on uusi hiekkalaatikko, josta olen löytänyt yhtä lapsellisia ihmisiä kuin minä itse olen", Shatner selittää innostustaan.

Tekwar: The Game on hyvin samanlainen kuin samanniminen televisiosarja. Peliä varten on muun muassa videoitu malliksi kaikki puvut ja aseet. "Tekwar-pelissä on mukana joitakin samoja hahmoja, esimerkiksi minun hahmoni. Koko peli on niin Tekwar, että jos katsot sarjaa tai luet kirjoja, tunnistat sen heti."

Shatner ja Capstone

Capstone on jo monia vuosia alalla toiminut yritys, joka kuuluu tätä nykyä IntraCorpiin, samaan puljuun, joka juuri osti Three-Sixtyn ja mahdollisti Harpoonin lisälevyjen tekemisen.

Shatnerin kanssa IntraCorp aikoo jatkaa yhteistyötä: Tekwar aloittaa kokonaisen uuden sarjan interaktiivisia Shatner-ohjelmia.

"Tekwar on ensimmäinen askel pitkällä yhteisellä polullamme. On paljon asioita, joita voimme ja haluamme tehdä yhdessä. Yksi niistä on lasten opetusohjelmat. Haluan kuitenkin opettaa alueella, joka ei ole mustavalkoinen vaan lähinnä harmaa, eli täynnä vaihtoehtoja. Ohjelmat tuskin tulevat olemaan niin tarkkoja kuin Hälytys 911 -sarjan opetukset", Shatner korostaa ja toteaa, että tulevaisuudessa parhaiten pääsee vaikuttamaan romppupelin avulla.

Intracorpin mielestä multimedia tarvitsee nyt nimenomaan hyviä käsikirjoittajia. Se luottaakin Shatneriin ja hänen mukanaan tuomiinsa muihin tähtiin. Mitä se sitten tarkoittaakin.

"En saanut tietokonettani päälle"

"Minä en itse ole pelaaja, mutta toivon, että kun seuraavan kerran tapaamme, olen korjannut tilanteen. Pelaan tietysti kaikkia korttipelejä, mutta muuhun minulla ei yksinkertaisesti ole aikaa", valittelee Shatner.

Shatner kertoo ostaneensa kotiinsa tietokoneen kaikkine mahdollisine lisälaitteineen, jotta pääsisi kokeilemaan pelejä. "En saanut virtaa päälle, koska en löytänyt virtanappulaa. Sitten IntraCorpin ihmiset tulivat kotiini näyttämään peliä. He laittoivat pelin sinne, you know, juttuun, mutta se ei toiminut. Sitten tuli tämä mekaanikko vai mikä lie ja purki koko laitteiston, ja puhui jotain että kiintolevy ei keskustele koneen kanssa tai jotain. Lopulta hän löysi irtonaisen johdon. Minun täytyy olla kirottu", kertoili Shatner vuolassanaisesti.

"En kuitenkaan usko, että tämä estää minua tekemästä hyviä pelejä. Pelaan oikeita elämän pelejä, ammun nuolia ja luoteja ja ratsastan. Mielestäni hyvä näytelmäkin on itse asiassa peli, jossa yleisö katselee, kun peliä pelataan. Kaikki mitä olen tehnyt menneisyydessä, on tavallaan auttanut minua osallistumaan tämän pelin tekemiseen."

"Tämä on nuorten ihmisten peliä, koska se vaatii kyvyn leikkiä tietokoneella. Nuorille se on normaali mielen ja ruumiin jatke. Minä en saanut virtaa päälle, mutta haluan kuitenkin päästä mukaan. Tulevaisuus on täällä. Sen ovat huomanneet myös esimerkiksi Steven Spielberg ja monet muut tähdet, jotka ovat täällä messuilla", totesi Shatner ja väittää alan ihmisten olevan oikea "dreamteam". ■



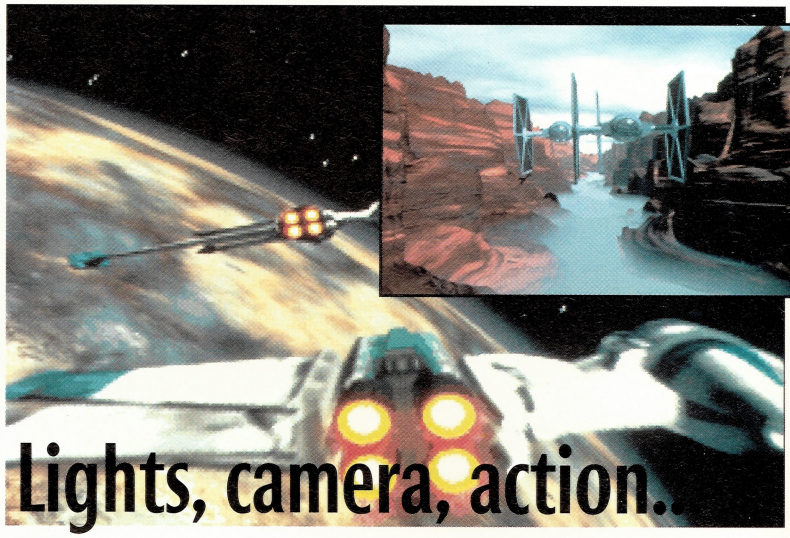
Pari sanaa faneille.

Krondor saa jatkoa

Betrayal at Krondor saa lopultakin arvoistaan jatkoa. Julkaisijana ei kuitenkaan ole Dynamix vaan **7th Level**.

Return to Krondor on kirjailija Raymond E. Feistin valvoma samoin kuin Betrayalkin oli. Ja koska Dynamix omistaa Betrayalin koodin, joutuu 7th Level aloittamaan ohjelmointinsa tyhjästä.

Peli on vasta suunnitteluvaiheessa, julkaisuajankohta on joskus pitkällä ensi vuoden puolella.



Lights, camera, action.

Rebel Assault II lupaa olla kaikin puolin paranneltu painos ykkösosasta, joka myi vaatimattomat miljoona kappaletta. Kakkososan engineä on teknisesti parannettu samoin kuin pelaamisen tuntua, minkä lisäksi käytetään videoituja näyttelijöitä piirrosten sijasta.

"Tämä on ensimmäinen kerta, kun George Lucas antaa kenenkään muun filmata Star Warsia, joten sen täytyy olla hyvä", sanoo projektinjohtaja **Vince Lee**.

Rebel II keskittyy kahteen ykkösestä tuttuun hahmoon Rookie Oneen ja Ru Murleeniin. Tällä kertaa pääsee lentämään myös Millennium Falconilla.

Rebel II on tulossa PC-rompulle vasta talvella 1995. Euroopassa sen julkaisee Virgin.

CD-ROM PELIT JA VÄLINEET EDULLISESTI !!!

GAMEPACKS:

MITSUMI 4X CD-ROM +
5 IN 1 CD : ULTIMATE DOMAIN
X-COM, RETURN TO RINGWORLD,
MAELSTROM, SPACE HULK 1250,-

PANASONIC 2X CD-ROM +
DARK SUN 2, PANZER GENERAL,
NASCAR 1150,-

MITSUMI 4X CD-ROM + MYST,
RISE OF THE ROBOTS, GABRIEL
KNIGHT 1390,-

+ SOUND BLASTER 16 575,-
MYÖS MUITA PAKETTEJA , KYSY !!!

KESÄN PELI UUTUUDET:

BIOFORGE	349,-
DARK FORCES	325,-
FULL THROTTLE	299,-
FLASH BACK	295,-
FIRST ENCOUNTERS	270,-
DESCENT	275,-
NCAA BASKETBALL 95	275,-
NHL- 95	275,-

TILAA ILMAINEN HINNASTO !!!

GERONIMO-IMPORT PL29
Puh/Fax 918-734 6651 15150
940-5461099 LAHTI

PELI UUTISET

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT

Heart of Darkness
Odottamisen arvoinen





Eniten kohua ja ennakkoodotuksia Lontoon ECTS-messuilla herätti peli nimeltä Heart of Darkness. Pelin takana on porukka nimeltä **Amazing Studio**, joka koostuu muun muassa Delphineltä loikanneista Flashbackin ja Another Worldin koodaajista. Sen julkaisee Virgin.

Heart of Darknessia on suojeltu viimeiset kolme vuotta kuin sotilassalaisuutta. Tekijöiden tarkoituksena oli tavallaan yhdistää Flashback ja Another World ja saada toimintapohjaiseen tasohyppelyyn uusia ulottuvuuksia. Lähinnä se näkyy 3D Studiolla tehdyssä grafiikassa ja animaatiossa, joka hakee vertaistaan piirrosfilmien puolelta.

Pelaaja on Andy, nuori poika, jonka koira Whiskey katoaa auringonpimennyksen aikana. Andy lähtee pelastamaan parasta kaveriaan ja joutuu kohtaamaan kaikki yöllä vuoteen alla piileskelevät möröt.

Heart of Darknessia saadaan odotella vielä vuoden loppupuolelle asti. Vain PC-rompulle.

Kolmas UFO tulee jo

Euroopassa UFO vaihtoi nimensä X-COMiksi ja on etenemässä jo kolmanteen osaansa nimeltä **X-COM The Apocalypse**.

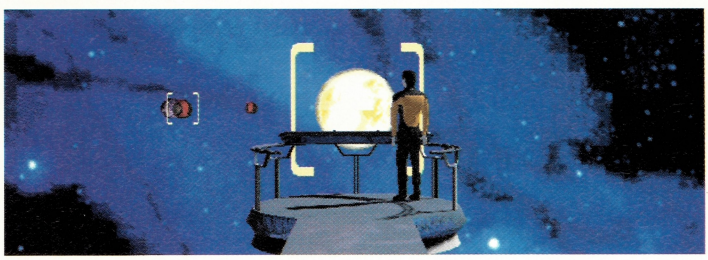
Nyt alienit iskevät liikakansoitettuun maahan Megapoliksen kaupungissa olevan portin kautta. Alienien täytyy ottaa ihmisen hahmo menestyäkseen ja rakentaa lisää portteja valmistautuakseen kunnon hyökkäykseen.

Pelaaja on X-COM-agentti, jonka täytyy tunnistaa alienit, löytää portit ja matkustaa niiden kautta tuhoamaan pääkomentokeskus. Pelissä on myös monen pelaajan mahdollisuus.

X-COM The Apocalypse ilmestyy PC-rompulle MicroProselta.

GENERATIONSIA ODOTTELEMAAN

Jo kolme vuotta olemme saaneet odotella Spectrum Holobyteltä Star Trek: The Next Generationia kun firma heittää uuden tikkunekun nenän alle: **Star Trek Generations**. Nyt he vannoivat, että peli ilmestyy tämän vuoden jouluksi.



Pelaaja voi olla jompikumpi kuuluisista kapteeneista, Kirk tai Picard. Pelissä esiintyvät myös Scotty ja Chekov, sekä Riker, Data ja Worf. Kuitenkin kun kysyin, onko Spectrum Holobyteltä oikeus näyttää kapteeni Kirkiä (TOS:n oikeudet ovat viime aikoina olleet Interplayllä) vastaus oli: "Mielenkiintoinen kysymys. Itse asiassa emme tiedä vielä." Mitenhän se on mahdollista?

Peli on sekoitus kolmiulotteisia toimintaosuuksia, alus vastaan alus -taisteluita sekä elokuvallisia väliosuuksia. Pelin juoni on hyvin samantyyppinen kuin elokuvan toimintaosuudet, eli tarkoituksena on monien mutkien kautta kukistaa paha Soran.

Star Trek Generations ilmestyy PC- ja Mac-romppuna.

Vielä Trekiä

Deep Space Nine Harbinger on Viacom New Median vuoden lopulla ilmestyvät romppupeli. Sekä DS9:ää julkaiseva Paramount että Viacom New Media ovat Viacom Incin tytäryhtiöitä, joten mikäs siinä on julkaistessa.

Pelaaja on Tirrionin edustaja Liiton delegaatiossa Gammakvadrantissa. Tarkoituksena on estää vihamielista tuntematonta rotua miehittämästä Liiton planeettaa ja pelastaa siinä sivussa Deep Space 9 samanlaiselta kohtalolta.

Mukana ovat niin komentaja Benjamin Sisko, majuri Kira Nerys, luutnantti Jadzia Dax kuin Odo ja Quark. Messuilla ei pelistä vielä ole nähtävillä kuin ihan oikean näköistä Deep Space Nineä, ensimmäistäkään hahmoa ei ollut. Peli ilmestyy sekä PC:lle että Macille.

Lopultakin CivNet

Sid Meier toteutti monen Civilization-fanin haaveet tekemällä siitä monen pelaajan version. Versio sai nimekseen **CivNet**.

CivNet mahdollistaa reaaliaikaisen pelaamisen kuudella osanottajalla sekä näitten juttelun keskenään pelin aikana. CivNetin olisi itse asiassa pitänyt jo ilmestyä toukokuussa MicroProselta.





Simon tulee takaisin



Simon The Sorcerer tulee kuin tuleekin takaisin entistäkin hauskempana, väittää ainakin Adventuresoft.

Maanviljelijän poika Runt, joka on hyvin kiinnostunut mustasta magiasta, avaa vahingossa portin Sordid-velhon tulla takaisin ja ryhtyy hänen apulaisekseen. Yhdessä he päättävät tuoda Simonin takaisin omaan maailmaansa, mutta valitettavasti taikavälineestä loppuu polttoaine ja Simon putoaa kyydistä kesken kaiken. Nyt pitäisi löytää lisää löpöä, jotta pääsisi kotiin.

Graafisella käyttöliittymällä varustettu seikkailu vie Simonin 80 eri paikkaan ja hän tapaa satakunta puhuvaa henkilöä.

Simon The Sorcerer II:n PC-version olisi pitänyt ilmestyä toukokuussa, Amiga-versiot (500, 1200 ja CD32) ilmestyvät kesäkuussa.

Komenna ja valloita







Westwoodin **Command & Conquer** on nyt sitten ilmestymässä hetkenä minä hyvänä. Julkaisemisajankohta on kesäkuu, ja messujen aikaan peli oli jo viimeisessä bugitestauksessa.

Peli käyttää Dune II:sen engineä, mutta sitä on matkan varrella paranneltu rutkasti. Juonikin on samantyyppinen: kaksi järjestöä taistelee maailman vallasta. Se voittaa, joka hallitsee Tiberiumia. (He who controls the Spice...)

Se, mikä erottaa Command & Conquerin Dune kakkosesta on valtava määrä videoituja ja renderoituja "välielokuvia", jotka kuljettavat juonta eteenpäin. Mukana on myös Dune kakkoseen kipeästi kaivattu monen pelaajan mahdollisuus.

Pelin julkaisee Virgin vain PC-rompulla.

Lore II vasta jouluksi



Lands of Lore II: Guardians of Destiny ei edisty yhtään: uusin julkaisuajankohta on tämän vuoden joulu.

Kummallakaan messuilla ei näkynyt Lore kakkosesta muuta kuin alkudemo, joka tosin oli vaikuttava. Uskomatonta, miten paljon holvistoseikkailua muuttaa jo pelkästään se, että luolat näyttävät luolilta.

Lore II:ssa pelaaja on ykkösessä kuolleen velho Scotian poika Luther. Luther on rauhaa rakastava mies ja haluaa päästä eroon huonoista geeneistään. Hän lähtee etsimään sopivaa magiaa.

Ennen kuin Scotia kuoli, hän siirsi Lutherille maagiset muodonmuuttamisvoimansa. Siirron aikana valta kontrolloida muodonmuutosta hävisi ja pelaajan tehtävänä on keksiä keinot uudestaan.

Mikä mielenkiintoista, vastaan tulevat hirviöt ovat älykkäitä. "Jos hirviö näkee pelaajan avaavan salaluukkua pudottaakseen hirviön sinne, se saattaakin napata köyden ja hypätä luukun yli", lupaa pelin tuottaja ja Westwoodin toimitusjohtaja Brett Sperry. "Pelaaja voi myös "reagoida" ympäristöön. Jos hän esimerkiksi on pakenemassa sillan yli, hän voi räjäyttää sillan jälkeensä."

Lands of Lore II ilmestyy vain PC-rompulla Virginiltä.

Ocean levittää Teamia

Team 17 ja Ocean ovat lyöneet hynttyyt yhteen. Myynnistä ei kuitenkaan ole kyse, vaan ainoastaan pelien levitys on Oceanin harteilla. Näin Team 17 saa keskittyä siihen, minkä se parhaiten osaa, eli pelien tekemiseen.

Teamin kenties odotetuin hitti on **Worms**, joka ilmestyy lokakuussa kaikille mahdollisille koneille Playstationin ja Jaguarin kautta PC:hen, Macciin ja Amigaan.

HIGH OCTANE

Bullfrogin uusi yllättäen ilmestyvä ajopeli **High Octane** lupailee mahtavaa vauhdintuntua, munakkaita aseita ja ahtaita katuja.

Ajopelinä on 2000-luvun haarniskoitu auto, jolla pääsee yli kolmeasataa ja johon saa lisävarusteina jotain muuta kuin nykyiseen Volvoon: ohjuksia ja moottorisahan. Jalankulkijatkaan eivät kauan häiritse.

Yksin ei High Octanessa tarvitse riehua: se tukee 12 pelaajaa. Peli ilmestyy kesäkuun aikana PC-rompulle Electronic Artsilta.



PELI UUTISET

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

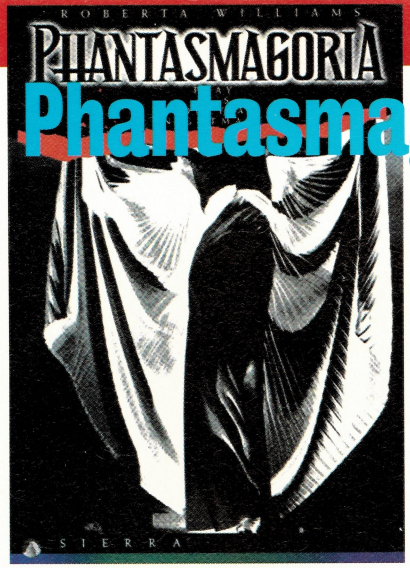
1995 CALIFORNIA

Kuka vei SIELUNI?

Yksi Interplayn ikuisuusprojekteista, **Stonekeep** on ilmestymässä vasta loppuvuodesta. ”Lupasimme parhaan mahdollisen luolastoseikkailun ja sen pelaajat saavat. Kun pelaa sitä, ymmärtää, miksi sen tekeminen vie niin kauan”, selittelee **Neal McCleave**, Interplayn Euroopan markkinointijohtaja.

Lunastaakseen lupauksensa Interplay on käyttänyt hyväkseen Hollywoodin erikoisefektejä, asiantuntevia käsikirjoittajia ja tietysti näyttelijöitä.

Pelaaja lähtee etsimään jumalatarta, joka varasti hänen sielunsa, ja joutuu siinä sivussa pelastamaan myös maailman. Kieltämättä messuilla näkyneet demot olivat hyvännäköisiä, mutta odottelemaan joutuu vielä sekä PC- että Mac-romppua.

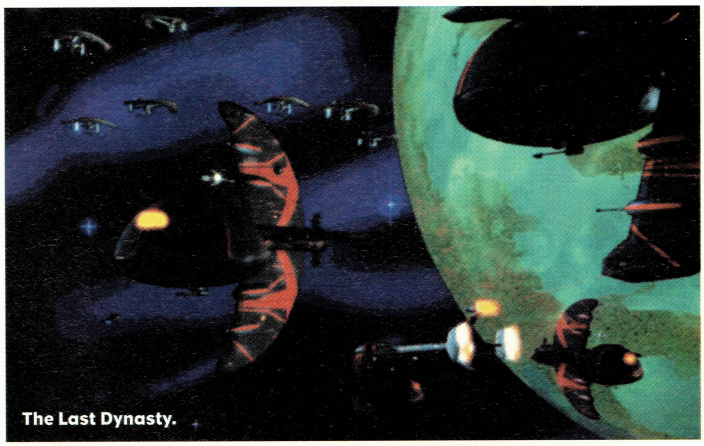


Phantasmagoria tuo kauhua

Sierran odotettu, mutta hiljaisesti valmistunut **Phantasmagoria** on tulossa kesän aikana peräti seitsemällä rompulla.

Roberta Williamsin kauhueepos kertoo pariskunnasta, joka ostaa vanhan kartanon. Talossa on kuitenkin jotain kummallista, ja aviomies Don alkaa pikkuhiljaa muuttua yhä omituisemmaksi. Adrienne alkaa tutkia taloa ja pian selviää, että taloa hallitsee edelleen sen aikoinaan omistanut hullu velho.

Phantasmagorian lisäksi Sierralta on tulossa myös **The Last Dynasty**, avaruustaistelu, jonka takana on ranskalainen Coktel Vision. Myös Viimeinen dynastia käyttää paljon videota ja näyttää messevältä. Peli on ilmestymässä kesän aikana. Molemmat vaativat Windowsin.


The Last Dynasty.

CD-Corner, Puh.(90) 294 02 10, PL 40, 04250 Kerava

Alone in the Dark 3	285	Great Nav Battles 3	265	**CD-Pelit**
Aces of Deep	295	Hell CyberPunk Ad	290	**KK tarjous**
Battele Bugs	220	Inferno	250	nopea
BioForge	357	Iron Assault	270	tilaaja
Blue Force	150	Kings Quest 7	268	saa
Cyclemania	240	Master of Orion	250	joka,
Cyberia	250	Mortal Kombat II	240	viidennen
Crime Patrol	240	Myst	240	pelin
Daedalus Encouter	310	Nascar Racing	260	ilmaiseksi
Dark Forces	330	NHL Hockey`95	250	Toimi
Dunegon Master II	295	The Lost Eden	275	nopeasti.
Descent	265	NBA Live ´95	347	**CD-Pelit**
Discworld	320	Pizza Tycoon	295	**3.5" Pelit**
Doom 2	295	Panzer General	250	**CD-Pelit**
Delta V	250	Psycho Pinball	289	**3.5" Pelit**
F 15 Strike Eagle III	150	Rebel Assault	240	**CD-Pelit**
Fifa Soccer	260	Super Street Fight	265	**3.5" Pelit**
First Encounters-E3	259	Slim Tower	290	**CD-Pelit**
Flight Simulator 5.1	390	Transport tycoon	320	**3.5" Pelit**
Flashback	220	TFX	200	**CD-Pelit**
Flight Unlimited	265	Ufo:enemy unkn	250	**3.5" Pelit**
Full Throttle	299	Wing Commader 3	359	**CD-Pelit**
				3.5" Pelit

Soita CD-Corner-pelit, mukavaan kesähintaan. Useita eri pelejä. Kysy hinnasto.
Puh.(90) 294 02 10, Avoinna 10.00-20.00 arkisin.

Lyhyesti



- The Dig, Steven Spielbergin idean, Industrial Light & Magicin efektit, Orson Scott Cardin vuoropuhelun ja LucasArtsin pelintekokyvyt yhdistävä eepos, ilmestyy syksyllä vain PC-rompulle.
- Sensible World of Socceria voidaan odotella PC:lle ja PC-rompulle syyskuussa Warnerilta, joka nykyään omistaa Renegaden.
- MicroProsen Colonizationista on tehty Gold-versio parantelemalla grafiikkaa ja ensyklopediaa sekä lisäämällä elokuvaa, kuvia ja ääniä. Ilmestyy kesän aikana.
- Interplay on saanut yksinoikeudet TSR:n Forgotten Realms ja Planescape-maailmoihin, ja perustaa pelien tekemistä varten oman AD&D-osaston. Ensimmäiset pelit ilmestyvät vuoden lopulla.
- The LucasArts Archives vol 1 on huippukokoelma kuudella rompulla. Mukana ovat Indy & Atlantis, Day of the Tentacle, Sam & Max Hit the Road, Rebel Assault Special Edition, Star Wars Screen Entertainment ja pelattavat demot peleistä Dark Forces, Full Throttle ja The Dig. Kaikki tämä Jenkeissä vain 29,95 dollaria eli noin 130 markkaa!
- Electronic Arts osti palasen Novalogicista. Samalla EA sai yksinoikeudet levittää Novalogicin pelejä englantia puhuvissa maissa. Lasketaakohan niihin myös Skandinavia?
- Kyllä, Accolade on tekemässä Star Control III:a!
- The Big Red Adventure kääntyy A1200:lle ja CD32:lle kesäkuussa Corelta.
- MicroProsen Colonization taas kääntyy Amiga 500 Plussalle ja 1200:lle kesäkuussa.

Syksyllä ratkotaan jälleen



SUOMEN MESTARUUS

Vuoden 1994 mestari Toni Hollming päihitti lähes 1000 kanssakilpailijaansa.

Voita IBM:n Multimediakone tai Lontoon-matka!

Pelit-lehti järjestää yhdessä Virginin, Toptronicsin, IBM:n, Info-kirjakauppojen ja Skandinavian Liikemessujen kanssa tietokonepelaamisen Suomen Mestaruus 1995 -kilpailut.

Viime vuoden tapaan kilpailu on avoin kaikille ja ikärajoja emme tunne. Tule mukaan, voit voittaa IBM:n multimediakoneen kaikkine herkkuineen tai 2 hengen Lontoon-matkan! Lisäksi jaamme huikean määrän pienempiä palkintoja.

Tietokonepelaamisen Suomen Mestaruuden alkukilpailut pidetään viikolla 36 eli **5.–9. syyskuuta** ympäri Suomen Info-kirjakaupoissa. Elokuun Pelit-lehdessä kerromme tarkemmat kilpailupaikat ja kellonajat. Viime vuoden tapaan alkukilpailussa on eri peli kuin loppukilpailussa.

Suomen parhaat kutsutaan Helsinkiin Kotimikrot-messuille 18.–19. marraskuuta välieriin sekä loppukilpailuun, joka pidetään lauantaina 18.11.95. Finaali pelataan kaksinpelinä, pelin nimi ilmoitetaan myöhemmin.

Loppukilpailun voittaja eli Suomen Mestari saa valita palkintonsa. Jaossa on

IBM:n Multimediakone (sis. CD-ROM-asema + äänikortti + pelejä ja ohjelmia) tai

2 hengen Lontoon-matka, joka sisältää tutustumisen Virginin pelitaloon ja kuuluisiin pelintekijöihin.

Toiseksi tullut saa sen, mikä jäi yli. Myös muut loppukilpailuun osallistuneet palkitaan.

INFO Toptronics IBM

Virgin Interactive entertainment

Oletko sinä tietokonepelaamisen Suomen Mestari 1995?

Play-1995 lokakuussa

Yon Pow Oy eli Assemblyn järjestäjät laajentavat tapahtumaansa koko kansan messuiksi. Elokuussa Helsingin Messukeskuksessa pidetään samanaikaisesti kolme eri tapahtumaa.

Play-1995 on täyden valikoiman peli- ja tietokonemessut, jotka kehitetään täyteen tapahtumia, toimintaa ja huumoria. Messujen suurin kävijäryhmä tulee olemaan nuoret aikuiset ja nuoriso. Yon Pow'n esitteen mukaan: ”Kotimarkkinoita ei valloiteta seisomalla paikoillaan, vaan on toimittava vauhdikkaasti nuorten aikuisten reviirillä.”

Samanaikaisesti järjestetään myös **Assembly '95**, jonne odotetaan noin 4000 kävijää sekä roolipelitapahtuma **RopeCon**. Kansainvälisiä musiikkitähtiä nähdään illan musiikkitapahtumassa.

Play-1995, Assembly ja RopeCon järjestetään Helsingin Messukeskuksessa 10.–13. elokuuta.

Escom osti Commodoren

Saksalainen PC-kloonien valmistaja ja kauppaketju Escom osti Commodoren. Ketjuun kuuluu yli 250 liikettä ja se on levinnyt myös Brittein saarille. Escomin johdossa on muun muassa Commodoren entistä johtajistoa.

Escom aikoo jatkaa Amiga 600:n, 1200:n ja 4000:n valmistusta, sekä levittää Commodoren PC:eitä maailmanlaajuisesti. Mikä mielenkiintoista, Escom aikoo myös herättää henkiin vanhan kunnon kuusnepan Itä-Euroopan markkinoille.

Escom aikoo myös tehdä Amiga-kortteja PC:eihin. Tarkoituksena on siirtää Amigan multimediatoiminnot tavallisiin PC-koneisiin. Interaktiivista televisiota Escom aikoo tukea tekemällä Amigasta televisioon sopivan version.

Amigan valmistus ja jakelu hoidetaan Kiinasta, sopimus on tehty Tienjin Family-Used Multimedia Co. Ltd:n kanssa. Yritys on 16-bittisten konsolien johtava valmistaja Kiinassa.

Bloodhouse + Terramarque = Housemarque

Kaksi viime aikojen kuuluisinta suomalaista pelitaloa, Bloodhouse ja Terramarque ovat yhdistäneet voimansa. Tuloksena syntyi tietysti Housemarque, joka jatkaa meneillään olevia projekteja, muun muassa Benjamin-seikkailupelin tekoa.

Molemmat suomalaiset pelitalot herättivät hämmästystä Amigan koodaustaidoillaan, olivathan molempien pelintekijät entisiä demontekijöitä. Bloodhousen tunnetuin tuote on Stardust, Terramarquen taas Elfmania. Pelit ovat jo kääntyneet myös PC:lle.

Heikki sai ThinkPadin

Heikki Maskulin Helsingistä voitti Helsinki Media Erikoislehtien järjestämässä kilpailussa toukokuun alussa arvotun 30 000 markan arvoisen **IBM ThinkPad 360 CE:n** lisävarusteineen. Onnittelut!







Dungeon Master 2 – Legend of Skullkeep

Software Heaven/Interplay

PC, Amiga

Kuka voi unohtaa Dungeon Masterin, tuon elämää suuremman roolipelin, joka julkaistiin noin viisi vuotta sitten? Ei kukaan, paitsi ne "asiantuntija"-pellet, joista jo Eye of The Beholder I oli kehittyneempi peli. (Erehdyin lukemaan PC Formatin roolipelivalintaopasta... ohhoh.)

Dungeon Master 2 on kolmiulotteinen, suorissa kulmissa liikkuva roolipeli, joka tullaan varmasti sen vuoksi haukkumaan maan rakoon. Ei pinnoitettua, vapaasti liikkuva grafiikkaa, vaan pelisysteemi suoraan vuosikymmenen vaihteesta.

Demossa voi valita ryhmän, seikkailla hetken Skullkeepin pihalla ja sitten tunkeutua lyhyeen seikkailuun itse Skullkeepiin, jossa odottavat maaliinhakeutuvat ansaluukut, muumiot, luurankoaaveet sekä vihermatojousimies. Ja taas palaa niin elävästi mieleen, miksi Dungeon Master tosiaan oli niin pirun hyvä.

Viiden vuoden aikana ei päällisin puolin ole tapahtunut sen ihmeempää kehitystä. Käyttäjäliityntä om monipuolistunut, ja samalla tullut epäergonomisemmaksi, esimerkiksi taikavalikko ei ole näkyvissä, vaan sen joutuu kaivamaan esiin, ja loitsijaa on hankala vaihtaa. Graafisesti DM2 on edeltäjiään kauniimpi, ja hirviöissä on yllättävänkin paljon frameja. Ääniefekteihin on jätetty tutut DM-samplet ja uusia lisätty, raikuupa taustalla musiikkikin.

Demo on toivottoman buginen. Digitaaliäänet kajahtivat vasta perus-SB 2.0:lla, ja peli kaatuili vähän väliä.

Mikä tärkeintä, jo demon perusteella näyttäisi siltä, että Skullkeepissä on säilynyt se tärkein: Dungeon Masterin partaveitsen tarkka pelattavuus ja täsmälleen oikeantasoiset puzzlet. Mikäli DM2 vielä tämän vuosisadan aikana saadaan ulos, minä olen ensimmäisenä jonossa.

Nnirvi

Pelit-BBS: SKULDM1.ZIP, SKULDM2.ZIP, SKULDM3.ZIP, yhteensä 3,5 Mt.



Baldies

Gametek

PC

Mitä tulee kun sekoittaa Lemmingsin, Cannon Fodderin, Civilizationin ja Populouksen? Läjäpäin söpöjä kaljupäitä, karvapäisiä vihollisia ja poskettoman veristä jälkeä.

Baldies on hassu pelien ristisiitos, jossa herttaiset kaljupäät taistelevat elintilasta söpöjä karvapäitä vastaan. Pelaaja antaa jumalan ottein ohjeita sopulimaisille kaljupäille, tarkoituksena kansoittaa maa määräämällä kaljut erilaisiin ammatteihin. Rakentamalla erilaisia asuinsijoja ja muita rakennuksia sekä samalla kehitellen aseita ja hilpeitä keksintöjä voi ilkeämieliset karvanaamat pitää loitolla.

Sotaa käydään määräämällä osa kaljuista sotilaiksi ja osa insinööreiksi kehittämään ansoja ja aseita. Haisunäätien, ansarautojen, pommien ja kivääreiden kaltaisilla välineillä on tarkoitus tehdä jäynää vihollisille. Cannon Fodderin tapaan pelin viehätys on yhdistelmässä herttaisia söpöotuksia ja hulvattoman raakaa väkivaltaa.

Yhden kartan pelattavan demon kahlaa läpi hyvinkin mielellään, toivottavasti lopullisessa pelissä on vielä huimasti lisää konnankoukkuja. Baldies on kuin tehty kaksinpeliksi, joten toivottavasti lopullisessa pelissä on siihen mahdollisuus. Megapelien seassa on aina tilaa yhdelle pikkuhauskalle hölmöilylle!

Kaj Laaksonen

Pelit-BBS: BALDYDMO.zip, 760 kt.

Prisoner of Ice



Infogrames

PC CD-ROM

Taas kuuluu Cthulhun kutsu ja Muinaiset ovat matkalla kohti Maata, kun saksalaiset toisen maailmansodan kynnyksellä saavat käsiinsä outoja hirviöitä. Englantilaiset kommandot saavat ne kaapattua, mutta kun niitä kuljetetaan kotiin, jää sulaa ja jokin herää... Ja tämä on vasta alkua.

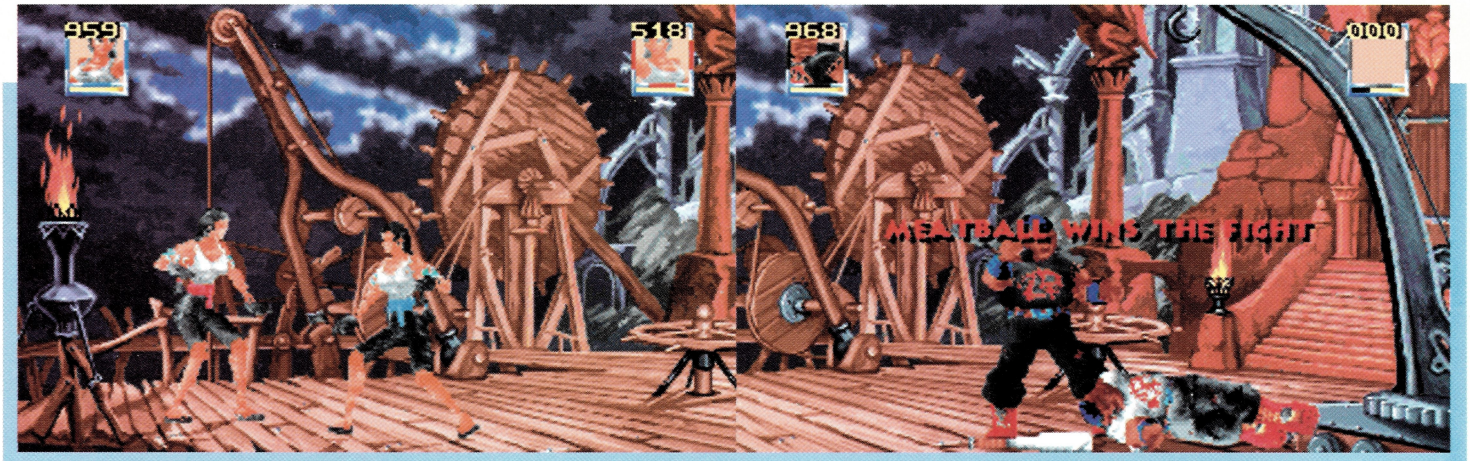
Prisoner of Ice on toinen osa Infogramesin Call of the Cthulhu -sarjassa, jonka aloitti Shadow of the Comet, hyvä joskin käyttöliittymältään vähän ankea seikkailupeli. Nyt on käyttäjäliityntänä normit täyttävä, toimiva hiirivetoinen liityntä.

Rompulla on kaksi versiota: 320x200 VGA-versio ja 640x480 SVGA-versio. SVGA onkin näppärän näköinen, joskin beta-versioissa animaatio ja äänet nykivät ja paukkuivat. Hyvä ja vaihteleva taustamusiikki tulee rompulta, äänifektit ovat kunnossa mutta replikointi voisi olla vähän vakuuttavampaa. Taustat ovat ilmiselvästi käsinpiirrettyjä, joten sinänsä hyvin animoidut mutta renderoidut hahmot vähän hämäävät.

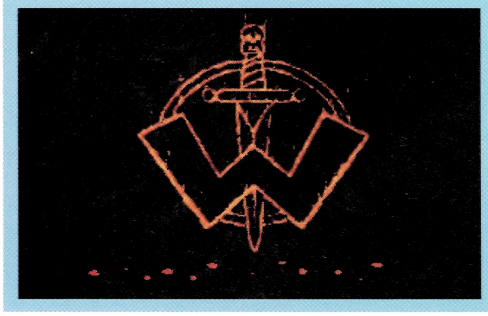
Prisoner of Ice on klassinen graafinen seikkailupeli, ja toistaiseksi sen ongelmat ovat olleet parahultaisia sekä juoni kiinnostava. Lupaavalta tuntuu.

Nnirvi

CD-ROM, ei demoa



Warriors



Mindscape

PC CD-ROM

Kaikkihan tahtovat lisää mätkintää. Näin ajattelee ainakin Mindscape ja vyöryttää markkinoille Warriorsin, perinteisen yksi vastaan yhtä -nujakoinnin.

Erikoisuutena pelissä on replay-toiminto, joka tuo mieleen Virtua Fighterin kaltaiset 3D-mätkinnät. Itse peli on kuitenkin taattua turvallista 2D-ähinää ilotikunliikkeillä nitkuteltavine erikoisliikkeineen.

BioMotion-tekniikalla animoitujen hahmojen liikkuminen ei ole täydellistä. Hurjan korkeat hypyt eivät myöskään vakuuta. Kontrollit ovat laiskat eikä kanveesilla mellastavaa hahmoaan tunne sataprosenttisesti ohjaavansa.

Lopullista tuotetta jää kuitenkin odottamaan mielenkiinnolla. Upea presentaatio, tunnelmalliset välikuvat ja muhkeat äänet lupaavat hyvää. Pelattavuutta on kuitenkin vielä hiottava rutkasti ennen lopullista julkaisua.

JTurunen

Pelit-BBS: Romppudemo, liian iso imuroitavaksi.





Perfect General 2

QQP

PC

Pelkkiä strategiapelejä julkaiseva QQP on kuunnellut pelaajien toivomuksia ja päivittää kulttimainetta nauttivan Perfect Generalin ajan tasalle.

Perfect General tunnetaan yhtenä ensimmäisistä modeemipeliä tukevista strategiapeleistä. Kevyt sotastrategiapeli ei loistanut hienolla grafiikalla tai turhan viisaalla tekoälyllä, mutta sujuvan yksinkertaista taktikointia oli sitäkin enemmän.

Nopeatempoiselta vaikuttaa yhden taistelun mittaisen pelattavan demon perusteella kakkosversiokin. Grafiikka on nyt SVGA:ta ja mukaan on tungettu enemmän tankkeja, lentokoneita, jalkaväkeä ja tykistöä. Perusidea on yksinkertaisesti ostaa itselle armeija ja vallata vastustajan kaupungit. Realismista tai autenttisesta historiallisuudesta ei ole tietoakaan, vaan nyt on keskitytty hauskan kepeään ja nopeatempoiseen taisteluun.

Romppuversiota on ryydidetty videoanimaatioilla, mutta itse peli tulee tarjoamaan pienen mittakaavan helposti opittavaa maasotaa entistä paremmalla tekoälyllä ja monipuolisemmalla kaksinpelillä. Yksittäisiä skenaarioita on yhteensä 80, joiden lisäksi voi pelata neljää erilaista pitkää kampanjaa.

Yksinkertaisista säännöistä huolimatta eri yksiköiden yhteispeli ja muutamat mainiot ominaisuudet aiheuttivat paljon valvottuja öitä alkuperäisen Perfect Generalin parissa. Ilmeisesti sama temppu toistuu jatko-osassa.

Kaj Laaksonen

Pelit-BBS: TPC2DE01.ZIP ja TPC2DE02.ZIP, yhteensä 2,1 Mt

Full Throttle

LucasArts/Virgin

PC CD-ROM

Minimi: 486DX/33, 8 Mt RAM (XMS), CD-ROM 300 kt/s

Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), PAS, Soundscape, GUS

Ohjaus: N, H

Kiintolevy: 1 Mt

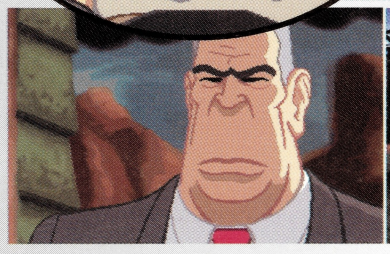
Testattu: 486DX2/66, 16 Mt RAM, Cardex Cobra VLB SVGA, SB 16, TW32 General MIDI, CD-ROM 300 kt/s

Easy Rider



LucasArts on viime aikoina keskittynyt lypsämään Tähtien Sodan loputonta rahasampoa ja jättänyt toisen leipälajinsa eli seikkailupelit vähemmälle. Monkey Islandit, Indyt, Maniac Mansion ja Day of The Tentacle ovat saaneet odottaa arvoistaan jatkoa, vaikka juuri näistä LucasArtsia on opittu arvostamaan. Full Throttle on Lucasin seuraava suuri seikkailu täynnä kromia ja vauhtia muuallakin kuin moottoripyörissä.





Adrian Ripburger, murhaaja ja minivanmies.



Hätä ei lue lakia. Ben pummaa kyydin inhalta rekkakuskilta.



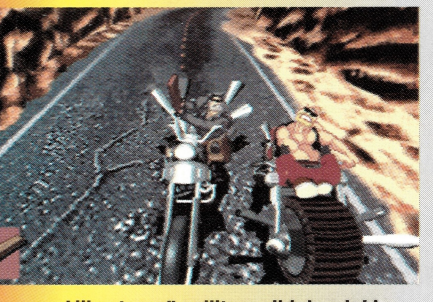
Polecatsien kantabaari Kickstand.



Vanhat kamut Ben ja Old Man Corley.



Aavikon riesa, Cavefish-jengi harrastaa rekkojen kaappaamista.



Liikenteessä vallitsee viidakon laki, hidastelijat siivotaan pois taistelemalla.

Tien päällä Ben on lyömätön. Corley-prätkien selässä asuva Ben jengeineen risteilee pitkin erämaata. Polecatsit ovat rentoja pärinäpoikia, jotka halveksivat autoilevia kravattijuppeja ja surkeita muita prätkäjengejä.

Ikääntynyt Corley Motorsin pomo on menettämässä firmaansa ökyrikkaille liikemiehille. Corleyn suurin velkoja, häikäilemätön suurliikemies Ripburger, suunnittelee vanhaherra Corleyn nirhaamista saadakseen prätkätehtaan kokonaan hallintaansa.

Polecatsit sotketaan mukaan juoneen ja Ben lavastetaan Corleyn murhaajaksi. Jengi vangitaan. Vielä vapaana telmivän Benin tehtävä on löytää Corleyn avioton tytär ja estää prätkätehtaan joutuminen vääriin käsiin tulevassa osakkeenomistajien kokouksessa. Samalla pitäisi todistaa oma syyttömyys ja pelastaa Polecatsit vankilasta.

Moottoritie on kuuma

Jos Full Throttle olisi elokuva, se näyttäisi Mad Maxiltä, Easy Riderilta ja Blade Runnerilta. Maa on köyhtynyt kaatopaikoilta näyttävien asumusten täplittämäksi erämaaksi. Ihmiset elävät kädestä suuhun ja he ovat järjestäytyneet kilpaileviksi prätkäjengeiksi. Parempi väki välttää koko kaaoksen asumalla muureilla suojatuissa kaupungeissa ja liikkumalla ilmaaluksilla. Poliisi ampuu ensin ja lukee vasta sitten lakia.

Full Throttle on tyypillinen road movie: johonkin ollaan koko ajan menossa, mutta tärkeintä on matkustaminen. Matkan varrella törmätään toinen toistaan sekavampiin hörhöihin. Jokainen henkilö sekoittuu jollain tavalla itse tehtävään ja perille pääsy mutkistuu.

Ben herää roskiksesta, ja ensimmäinen ongelma on prätkäkolarin jälkeen etsiä varaosia ja saada prätkä ajokelpoiseksi. Tästä alkaa raudalta, hieltä ja bensalta maistuva seikkailu halki aavikon. Day of The Tentaclen ja Sam & Maxin neonvärit ja näsäviisas huumori ovat saaneet antaa tilaa rankalle rymistelylle ja tummille sävyille. Ben on vähäpuheinen karbaasi, joka selvittää ongelmansa mieluummin nyrkeillä kuin turhia jaarittelemalla.

Monkey Islandin ja DOTT:n sanallista vitsailua on huomattavasti vähemmän, vitsit ovat enemmän visuaalista tilannekomiikkaa. Nauru syntyy hahmojen itseironisesta ylirankkuudesta ja siitä, millainen Jenkkilä voisi olla, jos sikäläinen punaniskaisuus vietäisiin toiseen potenssiin. Joitain hillittömyyksiäkin on silti mukana. Esimerkiksi Valkyrioiden ratsastuksen säestyksellä miinakentässä jysähtelevät Duracell-pupujen jäljennökset hymyilyttivät jo ääneenkin.

Juoni ei ole erityisen omaperäinen, mutta nautittava, koska joka välissä revitään kaikki mahdollinen irti prätkäjengien elämäntavasta ja kliseistä. Tien päällä törmätään murhanhimoiseen rekkakuskiin, rosvojoukkoihin, käydään kapakassa, hypätään prätkällä rotkon yli, romutetaan tukku autoja ja vältellään poliisia. LucasArtsin perinteen mukaan kaikkea hölmöäkin voi kokeilla rauhassa, sillä äkkikuolemia ei ole.

Helppo ohjastaa

LucasArts dumppasi vanhan käyttöliittymänsä Sam & Maxissa, sierramainen tulos ei miellyttänyt kaikkia. Full Throttlessa uusi käyttöliittymä on hiottu sujuvaksi. Hiiren näpäyksellä saa esiin tatuoinnin, jonka silmät, suu, käsi ja saapas vastaavat katsomista, puhumista, ottamista, lyömistä, potkaisua tai tilanteesta riippuen sopivia toimintoja. Keskustelu hoituu





samalla tavalla kuin ennenkin: kysymykset ja vastaukset valitaan valmiista repliikeistä.

Full Throttlessa pelihahmoa komennellaan hiirellä paljon perinteistä seikkailupeliä vähemmän. Normin mukainen puuhastelu ei ole kadonnut mihinkään, mutta melkein joka toista tekemistä seuraa joko toimintajakso tai välianimaatio. Yleensä tätä ei voi pitää hyvän pelin merkkinä, mutta koska väliosat on rytmitetty juuri sopivan pituisiksi, ei pelaajan ohjauksen katkaisuihin edes kiinnitä huomiota.

Pienempi määrä ongelmien ratkomista on korvattu näyttävillä toimintajaksoilla. Tiellä liikkuessaan Ben joutuu useampaan otteseen tappelemaan muiden prätkäjengien kanssa ja kerran tuhoamaan autoja romuralliin. Prätkätappeluissa tarkoitus on suistaa toinen prätkäkuski pois tien päältä nyrkein ja saappain sekä moottorisahaa, rengasrautoja, kettinkejä ja muita lyömäaseita apuna käyttäen. Pitkä jakso ajelua kaivostiellä ja jatkuvaa tappelua voi rassata monia turhana katkona itse seikkailuun, mutta minä ainakin nautin suoraviivaisesta mättämisestä.

Kopteritaivas

Full Throttle hätkähdyttää heti introsta lähtien omaleimaisella tyylillään. Seikkailupelin tauon aikana ei ilmiselvästi olla laiskoteltu. LucasArts on osannut tehdä aikaisemminkin peleistä elokuvamaisia, mutta nyt linja viedään entistä pidemmälle ja aivan uusilla konsteilla.

Kun muut pelitalot tuhoavat kilpaa pelattavuutta huonosti peliin istuvilla videopätkillä, säilyttää LucasArts elokuvamaisuuden lähestymällä piirrettyjä elokuvia ja sarjakuvia. Perinteiseen seikkailupeliin on sekoitettu 3D Studiolla väsättyjä härveleitä ja paksuin vedoin piirrettyä animaatiota, jotka istuvat saumattomasti yhteen eikä eri tekniikoiden vaihteluun edes kiinnitä huomiota. Maisema, ihmiset, esineet, musiikki, äänet ja puhe on sulatettu tyylikkään uskottavaksi pelimaailmaksi. Kaikkea yhdistää rankka asenne, joka pinnistelemättä siirtyy vaivihkaa pelaajaan.

Hienoa grafiikkaa enemmän tunnelmaa luodaan viimeisen päälle aiheeseen sopivalla äänimaisemalla. Jokainen pääosan esittäjä on osannut eläytyä rooliinsa ja tehnyt hahmosta oikeasti persoonallisen. Benin syvä rintaääni sopii täydellisesti ulkonäköön. Ripburger vääntää niin ylimielistä brittiaksenttia, että tekisi mieli iskeä hampaat sisään. Muutkin hahmot kuulostavat juuri siltä kuin ulkonäön perusteella voi olettaa.

Ironista sinänsä, että tähän saakka suurimman ”interaktiivisen pelin” Wing Commander 3:n tähti Mark ”Skywalker” Hamill on mukana myös Full Throttlessa, tosin vain äänensä lainanneena. Saa nähdä, jatkaako Hamill Tähtien Sodan jälkeen tyssännyttä elokuvauraansa peleissä enemmänkin.

Musiikissa ja puheiden murteessa kaikuvat syvän etelän sävelet. Poikkeavasti MIDI-musiikkia ei ole lainkaan, vaan kaikki musiikki tulee suoraan rompulta. Hard rockia peliin räimii bändi Gone Jackals, eikä ollenkaan hassummin. Pitkästä aikaa pelimusiikkia, jota voisi kuunnella muutenkin. Suvantovaiheissa musiikki on akustisen rentoa tunnelmointia. Taustamusiikki on nappiin sellaista, jota kuvittelisi kuulevansa pelin maisemissa.

Ääniefektit on vaivauduttu tekemään aidon kuuloisiksi. Moottoreiden äänet eivät ole mitään surinaa, vaan aidoista prätkistä digitoituja. Kun Corleyn potkaisee käyntiin, kuulee äänestä, että satulan alla jyllää enemmän kuin riittävästi vääntöä. Muutenkin musiikin ja puheen seassa on pieniä, mutta tunnelman kannalta tärkeitä efektejä eli tuulen ulinaa, koirien ulvontaa ja vastaavaa aavikolle sopivaa.

Tärkeintä on lähteminen

Full Throttlen hienoja puolia voisi ylistää loputtomasti, mutta ihan pelkästä huviajelusta ei silti ole kysymys. Heti pelin saatuani ja nähtyäni vain yhden rompun heräsi epäilys pelin kestosta, etenkin kun demon perusteella tiesin, että tiedossa on huimasti animaatiota ja puhetta. Läpipelaamiseen minulta kului kaksi päivää, enkä missään nimessä ole mikään seikkailupelien suurkuluttaja. Samaan hengenvetoon pitää mainita että se kaksi päivää kului totaalisesti pelin parissa, eikä ote kirvonnut millään ennen pelin loppua. Silti lopputekstien kohdalla tuntui että olisin vasta hetki sitten ihaillut pelin introa.

Lyhyys korostuu vielä entisestään, koska suurin osa pelin ongelmista ratkeaa helposti. Suurempia ongelmia oli vain parissa kohdassa ja nekin selvitti kun vähän mietti. Helppous voi johtua myös siitä, että pelissä on käytettäviä tavaroita hyvin vähän. Myös liiankin helpotettu ja rajoittunut käyttöliittymä on syynä siihen, etteivät ongelmat ole kovin monimutkaisia.

Ainakin minua Full Throttlen vauhdikas draivi ja sarjakuvamainen elokuvamaisuus viehätti, eikä helppouskaan pahasti häirinnyt. Jatkossa kun LucasArtsin pojat yhdistävät kunnon ongelmat ja pidemmän seikkailun tällaiseen näyttävyyteen niin on Sierralla ja muilla taas ihmettelemistä.

Kaj Laaksonen

Hyvää

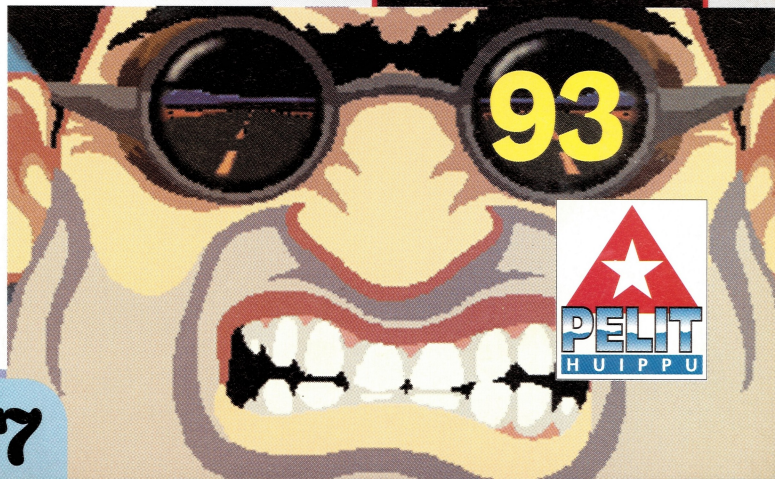
- Uudella tavalla elokuvamainen.
- Seikkailua, animaatioita, musiikkia ja toimintaa sopivassa rytmissä.
- Näyttelijät eläytyvät rooleihinsa kunnolla.
- Jykevät ja aidon kuuloiset äänet sekä tyylikäs musiikki.
- Peliin onnistuttu kaappaamaan aiheeseen sopiva ”asenne”.

Huonoa

- Lyhyt.
- Helppo.

LucasArts palaa omimman lajinsa pariin uusin asein. Enemmän vauhdikas kokemus kuin aivosoluja rassaava ongelmavyyhti. Paras nautinto syntyy, kun ottaa choppermaisen rennon takakenon ja nauttii matkasta.

Seikkailu



DOMINUS

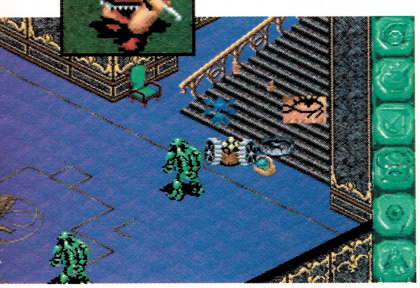
Linnani on tyrmäni

Dominus

U.S. Gold

PC CD-ROM
Minimi: 386/25 (suositus 33 MHz), 4 Mt, CD-ROM (suositus 300 kt/s), hiiri
Äänituki: Roland Sound Canvas, AdLib, Sound Blaster
Kiintolevy: 38 Mt
Testattu: PC 486/80, SB AWE 32, Mitsumi CD-ROM



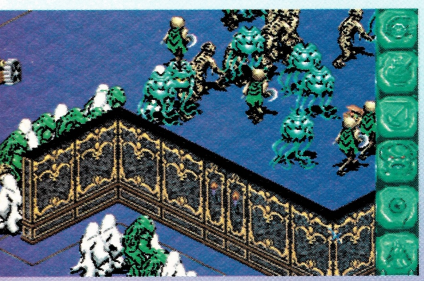




Colemista sinä olet tullut ja ripaus skorpioniakin sinussa on.



Ruma olet, mutta tule isin syliin



"The Evil Dead!"

Rappeutuneen valtakunnan degeneroitunut itsevaltias istuu valtaistuimella ja miettii mitä pitäisi tehdä. Vainolaiset ryöstävät maata ja omat joukot ovat hupenemassa. Samuraiklaani tunkeutuu jo linnan pihalle kun despoottimme nousee lohikäärmevaunuihin ja tarttuu piikkinuijaansa – on aika ottaa ratkaisu omiin karvaisiin käsiin.

Mi casa! Mi casa!

Dominuksen ideana on puolustaa fantasiavaltakuntaa ryösteleviä heimoja vastaan. Peliä pelataan pääasiassa kartalla, joka näyttää sektoreihin jakautuneen valtakunnan ylhäältä päin. Yhä syvemmälle valtakunnan ytimeen tunkeutuvat vihollisjoukot näkyvät kartalla eri värisinä lippuina, vastaavasti omat joukot näkyvät kilpinä. Kun tunkeilijat saavat tarpeeksi kuonoonsa on valtakunta pelastettu ja peli voitettu – huonommassa tapauksessa voittajat jakavat sekä valtakunnan että linnanherran pieniin palasiin.

Sektorikartasta näkyvät vain joukkojen voimasuhteet, toimintaa pääsee tarkastelemaan lähemmin valitsemalla sektorin hiirellä. Tärkeimpänä toimintona voi valittuun sektoriin heittää omia hirviöjoukkojaan, jolloin ne automaattisesti käyvät lähimmän vihollisen kimppuun. Neljä hirviökenraalia avustaa linnanherraa vihollisörkkien kurmottamisessa.

Kenraalit laittavat joukkonsa tekemään ansoja, keräämään loitsunosia tai vakoilemaan hyökkääviä klaaneja ja heidän juoniaan. Tarpeellisin kenraalitoiminto on sektorissa olevien omien joukkojen kerääminen örkkilaariin, josta ne ovat taas linnanherran käytettävissä puolustuspuuhiin. Muuta käyttöä ei kenuilla olekaan.

Traps from heaven

Taistelukentälle voi hirviöiden lisäksi heittää myös loitsuja ja ansoja napauttamalla haluttua kohtaa hiirellä. Taivaalta tipahtavat ansalangat ja karhunraudat vaikuttavat vähintäänkin oudoilta, mutta ansat sinänsä ovat hauskoja, itsevaltiaan suu menee messingille kun painonapista aktivoituva jättivasara liiskaa vihollisen velhon. Pelialue on liian laaja ansojen tehokkaaseen käyttämiseen eikä niitä riitä tarpeeksi minkään erityisen reitin sulkemiseen.

Yleensäkin Dominuksen pahin vika on aivan liian laaja pelialue. 72 sektoria isometristä maailmaa täynnä taloja, aitoja, lampia ja muuta roinaa on liikaa yhden pelaajan kontrolloitavaksi, etenkin kun peli toimii reaaliajassa. Jo itse sektoritkin ovat liian suuria, sektorista näkyy vain pieni osa kerrallaan, mikä hankaloittaa vihollisten etsimistä ja yleiskuvan muodostamista. Linnanherra jää kaipaamaan jonkinlaista sektorin yleiskarttaa, jossa viholliset olisivat esitettynä esimerkiksi erivärisillä pisteillä.

Valmiita örkkejä on kymmenittäin, mutta mikäli ne eivät piisaa, hirviöitä voi tehdä lisää yhdistämällä valmiiden hirviöiden ja vankien osia taikaympyrässä. Esimerkiksi jos Järjestyksen klaanin jäsenet vihaavat Meripoikien klaania, saadaan näitä yhdistämällä ainesosaksi viha, joka taas tekee luotavasta hirviöstä aggressiivisemman. Luonnollisestikin myös fyysisiä ominaisuuksia voi yhdistää.

Myös ansoja voi tehdä itse, tosin ansojen luominen on huomattavasti suoraviivaisempaa.

Tiukan paikan tullen voi itsekin liittyä paikkaamaan rakoilevia puolustuslinjoja. Vasemmalla hiiren napilla heilutetaan nuijaa ja oikealla ammutaan tulipalloja,

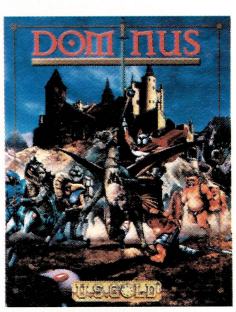


control-näppäimen avulla liikutaan. Ikävä kyllä Dominus zoomaa kuvaa vielä isommaksi kun itse liittyy taisteluun, joten vastustajien etsiminen on entistäkin hitaampaa. Lisäksi kun linnanherran liikuttelu on nykivää ja hidasta, ei Dominusta pääse toimintapelinäkään kehumaan.

Loppujen lopuksi pelistä jää paha maku suuhun. Kenraaleilla ei ole mitään käyttöä, yhtä hyvin kenraalitoiminnot olisivat voineet olla valikossa. Paljon parempaa olisi, jos kenraalit todella liikkuisivat kartalla ja ratsastaisivat ulos linnasta mörköarmeijoiden kärjessä niin kuin kunnon pahuuden kenraalien pitääkin.

Taivaalta tipautettavat ja kerättävät desanttihirviöt ja ansat ovat myös kummallisia, samoin sektoriratkaisu on onneton idea, mutta pelattavuuden pilaa lopullisesti uuvuttavan laaja pelialue. Valittaen on todettava, että Dominuksessa on loistavia ideoita, mutta kokonaisuus on munattu täydellisesti.

Pekka Ihanne



Hyvää

- Hyviä ideoita.
- Hyvä musiikki.

Huonoa

- Liian iso pelialue.
- Sektorit.

Hyvistä ideoista huolimatta kokonaisuus on surkea.

Kevyt strategia

59

11. -13. Elokuuta, Helsingin messukeskuksessa

PLAY 1995

koko perheen tietokone- ja pelimessut



Suomen suurimmat tietokone- ja pelimessut tarjoaa:

tietokoneet ja oheislaitteet
internet ja kodintietoliikenne
virtuaalitodellisuutta
valtavasti tietokonepelejä
uusimmat automaattipelit
flipperin SM-kilpailut
multimediasovellukset
Megazone, lasersota

Tietoa ja viihdettä kaikille !!!

muita tapahtumia samaan aikaan messukeskuksessa:

maailman suurin nuorten tietokonetapahtuma
ASSEMBLY '95
järjestää ASSEMBLY Organizing

Suomen suurin roolipelitapahtuma
RoPeCon
järjestää ORC ry

näitä tapahtumia tukevat:

GRAVIS

JAGUAR

Assembly '95
OS/2 WARP
Sponsored by
IBM

PLAY 1995 - koko perheen tietokonemesut - on auki 10-18 joka päivä 11.-13.8.1995. Liput aikuiset 30mk, alle 18v. 20mk, koko perhe 60mk. (alle 7 vuotiaat ilmaiseksi vanhempien seurassa)
ASSEMBLY '95 on auki ympäri vuorokauden 10. - 13.8.1995. Ovet avataan kello 10.00 10.8 ja suljetaan kello 20.00 13.8. Liput 200mk. Liput ennakkoon Lippupalvelusta puh. 9700-4700 (4,95mk+ppm)
RoPeCon on auki ymräri vuorokauden 11. - 13.8.1995. Ovet avataan kello 9.00 11.8 ja suljetaan kello 20.00 13.8. Liput 40mk / päivä, 100 mk/3 päivää.

Yonpow Oy
Läkkisepäntie 13 Puh. (90) 777 3741
00620 Helsinki Fax. (90) 757 3115

PAHA saa enemmän palkkaa

●● Palkkasoturit puita puolustamassa? Käsitteleekö Jagged Alliance Suomen metsäteollisuuden ja Greenpeacen erimielisyyksien kärjistymistä? No ei sentään, pyssyt paukkuvat palmujen katveessa.

Jagged Alliance

Sir-Tech/Mindscape
PC, PC CD-ROM
Versio: I.II (päivitetty)
Mimini: 386/33, 4 Mt XMS, CD-ROM, hiiri
Äänituki: Sound Blaster (Pro,16,AWE), GUS, PAS (16), AdLib (Gold), GenMidi, Roland MPU-401, Mt-32, LAPC-I, RAP-10, Wawe Jammer, ESS Tech ES688, Ensoniq SS, OEM Driver, OPL-3
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 15-25 Mt
Testattu: 486/66, SB-16/GM, CD-ROM 300 kts



Taistelua pensaikossa. Siinä lehvästö lepattaa kun M-16 haukahtaa.

Jagged Alliance mainostaa olevansa roolistrategiaseikkailupeli ja, pieni ihme sinänsä, enimmäkseen jopa lunastaa lupauksensa. Strategiaa lienee vuoropohjainen taistelu, seikkailua pelin pikku sivujuonet ja roolipeliä edustavat persoonalliset palkkasoturit.

Jos Jagged Alliancea kauppojen hyllyihin jää, niin suurin syy lienee sen sanoisinko eteerinen taustajuoni: Metaviran saarella suoritettu atomikoe aiheutti sen, että saaren Fallow-puiden mahlasta saa erinomaisen ketterää lääkettä. Mutantoituneet puut eivät kuitenkaan pysty lisääntymään, ja saarelle saapuu tutkija Jack tyttärensä Brendan ja apulaisensa Lucas Santinon kanssa. Jännittävää.

Ei kannata vielä nukahtaa, sillä Santinolle maistuu raha ja hetkessä hän on vallannut lähes koko saaren. Sinun astuessasi peliin vain yksi sektori viidestäkymmenestä on "hyvillä", joten on korkea aika ottaa yhteys kansainväliseen palkkasoturijärjestö AIMiin.

Toimenkuva on selvä: Metavira otetaan takaisin, sektori sektorilta. Mahlaa keräämällä saadaan rahaa, jolla maksetaan palkkasotureiden, työläisten ja vartijoiden palkat. Vartijoita tarvitaan, koska Santino ei suinkaan istu peukalonsa päällä, vaan hänen joukkonsa yrittävät valloittaa sektoreita takaisin. Lisäksi muutama pikku alijuonen pätkä värittää peliä. Tämä kevyt strateginen osuus toimiikin vain kehyksenä taisteluille sektorin omistuksesta.

Nuo pikku vekkulit!

Jaggedin taktinen taistelu on enimmäkseen erinomaisen hyvä, ja palkkasotureiden "oma luonne" antaa pelille sen oman maun.

Palkkasotureita on satalappusen söhlistä parinkymmenen tonnin tosiammattilaisiin (melkoiset päiväpalkat pojilla), ja yleensä sekä kyvyt että tavarat ovat sen mukaisia.

Palkkasoturin tehon kentällä määrittelevät terveys (hitpointit itseasiassa), ketteryys, äly ja nopeus. Äly vaikuttaa: tosityhmä palkkis saattaa kesken vuoron unohtaa käskynsä.

Palkkasotureilla on neljä tärkeää taitoa. Mekaanikko korjaa tavaraa ja osaa tiirikoida lukkoja, lääkäri parantaa ja räjähde-eksperttti paitsi tekee parempia molotovin cocktaileja myös säilyy todennäköisimmin hengissä purkaessaan ansoja ja miinakenttiä. Ampumataitoa tuskin tarvinnee selitellä. Sen vaikutus on melkoinen: huono ampuja ei todellakaan osu edes ladon seinään. Arvojaan voi kasvattaa joko tekemällä töitä tai jäämällä leiriin treenaamaan.

Kaikilla palkkasotureilla on omat kommenttinsa lukuisiin asioihin, aina vihollisen huomaamisesta tovereiden lähentely-yrityksiin (kokeile GET-toimintoa tovereihisi...). Ivan esimerkiksi on venäläinen tappokone, joka luonnollisesti puhuu vain venäjää, ja tekstikin tulee kyrillisin aakkosin. Huumeiden himmentämä Larry unohtaa usein käskyt, ja jos hänellä on maastosta löydettyä rahaa kun päivä loppuu, hän ottaa pitkät. Muutama psykopaatti ei hievahda paikaltaan, ennen kuin on tappanut vastustajansa. Kaikkea tällaista pientä löytyy ihan mukavasti.

Itse peliin näillä ei luonnollisestikaan ole mitään vaikutusta, paitsi että jotenkin oudosti joukkoihinsa samaistuu normaalia paljon enemmän, eivätkä joukot ole enää pelkkää tykinruokaa. Jagged Allience on ainoa peli, jossa olen huomaamattani voihkinut ääneen kun pelaajahahmo saa osumia.

Pyssy käteen ja töihin

Ja sitten sektoreita valtaamaan. Päivä alkaa kello kuusi, jolloin palkataan lisätyöläiset, valitaan palkkisten määrä, tavarat ja aloituspiste.

Kun sektorissa ei ole vihollisia, liikkuvat palkkikset reaaliajassa, mikä on kätevää esineitä kerättäessä ja maastoa tutkittaessa. Taistelussa siirrytään vuoropohjaiseen systeemin, jossa toimintapisteet määrittelevät mitä pojat (ja naiset) tekevät. Ja he voivatkin tehdä aika paljon. Seurataanpa Iva-



nia muutaman vuoron ajan räikeän keinotekoisessa esimerkissä.

Ivan hiipii (suht') äänettömästi nurkan takaa pensaan taakse ja kumartuu. Hän heittää mukanaan raahaamansa kiven sopivaan paikkaan, ja vihollisen saapuessa katsomaan, puukottaa tätä.

Toinen vihollinen ilmestyy näkyviin, ja häntä Ivan ampuu äänenvaimennetulla Beretalla selkään (Thwip! Thwip!). Mutta Siperian Lihamylly on huomattu! Santinon vartijan M-16 haukahtaa ja Ivan rojahtaa maahan saatuaan kriittisen päävamman. Ehtiikö "Elokuva & illallinen" -Fox ensiapulaukkuineen paikalle, ennen kuin puolueenpunainen veri on valunut kapitalistiseen maaperään?

Lisäksi palkkasoturit voivat tiirikoida lukkoja, heitellä kranaatteja, asentaa räjähteitä ja tutkia paikkoja täydentääkseen varastojaan. Aseita voi parannella, kehoon läiskiä naamiomaalausta, tehdä molotovin cocktaileja ja kaikkea muuta sellaista tervehenkistä askartelua.

Vihollisia ei näy, ennen kuin he osuvat palkkasotureiden "näkökenttään", ja sama pätee tietysti toisinkin päin. Näin puita, pensaita ja rakennuksia voi hyödyntää stealth-hyökkäyksessä. Myös ääni on mukana: viholliset voi kuulla, ja takuuvarmasti he kuulevat palkkikset.

Hyvä keksintö on osumatarkkuuden parantaminen. Kun palkkis ampuu, hän itse asiassa tähtää vain hätäisesti, mutta uhraamalla toimintapisteitä hän saa parannettua tähtäystä. Ja parannellulla, kiikaritähtäimellä varustetulla kivääriillä osuukin jo vaikka kärpästä silmään.

Manuaalissa ei muuten kerrota mitä vilkkuva kursori tarkoittaa: maali on valitun aseen tehokkaan kantomatkan ulkopuolella.

Taistelumoodi on yksinkertaisesti pirun hyvä. Vain korkeuserojen, automaattiaseiden ja vähän vaihtelevampien maastojen puute estää sitä nokittamasta UFO/X-COMin kehuttua taistelumoodia.

Punapaitaiset kuolevat aina

Jaggedin linnunsilmästä näytetty grafiikka on ihan hyvää. Pikkumiehet on animoitu hyvin, joskin he kaikki ovat veljet keskenään, naisetkin: vain tukan väri erottaa Brendan Ivanista. Kuolevat tippuvat hauskasti polvilleen, mutta veri ei lennä ja ruumiitkin haihtuvat.

Junnaavaan musiikkiin kyllästyy nopeasti, mutta ääniefektit ovat hyviä. Muun muassa osumääänі on mukavan fyysinen, ja äänenvaimenninefekti on nasta.

Jokaisella palkkiksella on omat vuorosanansa eri tilanteisiin, ja ne ovat sen verran ylinäyteltyjä, että luovat peliin samaa henkeä kuin Schwarzenegger elokuvissaan.

Ei laaksoa ei kukkulaa

Vaan on Jaggedissa puutteitakin, eikä mitenkään vähän. Totaalinen korkeuserojen puute (ei mäkiä, ei kukkulaa, ei katolla kyykkivää ampujaa) on ehkä vakavin puute, joka jättää varjoonsa sen huvittavan seikan, että Metaviralla ei ole asekauppaa, ja kalliit ammattisoturit joutuvat etsimään varusteensa pelin edetessä. Kuolleet vartijat jättävät jälkeensä ilmeisen sattumanvaraista tavaraa, eivät suinkaan sitä kivääriä, jolla tapettiin kaksi palkkista. Kentät ovat pitemmän päälle liian samanlaisia, myös automaattiaseet ja singot puuttuvat.

Jaggedin perusydin on kuitenkin niin terve ja vahva, että se kestää. Jagged on saanut paljon ja positiivista Net-kohinaa osakseen, mikä on yleensä hyvän pelin merkki. (Itse asiassa sen saama vastaanotto vetää jo yli: ei se nyt niin hyvä ole).

Versio 1.0:n kanssa ei ollut mitään vaikeuksia, mutta Pelit-BBS:sta löytyvä 1.11-päivitys kannattaa ehdottomasti hyödyntää. Ja sieltä löytyy pelattavan demon lisäksi muutakin kivaa.

Jos pelin tehnyt MadCap saa jatko-osissa lunastettua Jaggedin lupaukset, Syndicate ja UFO ovat kohdanneet voittajansa, ja nytkin Jagged pääsee samaan kerhoon, eli hyväksi joukkuetason taktiseksi taistelupeliksi.

Nnirvi



"Harvinaisen raaka" Reuben on tosiaan nimensä veroinen.





Inventaario on selkeä. Huomaa Beretan äänenvaimennin.





Jagged Alliance kertoo reilusti tarvittavat toimintapisteet.



Jos vihollisella olisi käsikranaatti, kyllä harmittaisi.



Miinakenttä on nuuskittu selville.

Hyvää

- Lystit palkkasoturit.
- Hyvä taistelumoodi.

Huonoa

- Ei korkeuseroja.
- Ei tarpeeksi aseita.
- Pitemmän päälle itseääntoistava.

Taktinen strategiarooliseikkailupeli, jossa on ainesta vaikka mihin. Pisteitä pudottavat lähinnä puuttuvat korkeuserot ja itseääntoistava maasto.

Strategiarooliseikkailu

87

DEMO
PELITpurkki
90-506 675 757

Tylsyyden kadonnut paratiisi

Lost Eden

Cryo/Virgin
PC CD-ROM
Versio: ennakko
Minimi: 386, 4 Mt RAM (XMS/EMS), VGA, CD-ROM 300 kt/s
Ääni: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32)
Kiintolevy: 50 kt
Testattu: Pentium 90, Stealth 64 PCI, 16 Mt, SB 16, CD-ROM 450 kt/s

●● Cryon Lost Eden tarjoaa aivan uutta tulkintaa ajanlaskumme alusta. Sen mukaan aikojen alussa ihminen ja hirmuliskot, tyrannosauruksia lukuunottamatta, olivat mitä parhaat ystävykset.



Kaunis katsella, tylsä pelata – siinä lyhyen tehokkaasti Cryon uusin seikkailuyritelmä. Käsittämättömän tylsän Dragon Loren jälkeen suunnittelutiimi siirtyi renderoimaan Kadonneen paratiisin pääosissa kieppuvia dinosauruksia, mutta itse peli on jälleen unohtunut.



Nuijaa heiluttavien vuorimiesten klaani.



Aatami ja Eeva perhepotretissa. Muut kuvaan joutuneet ovat vain kavereita.

Jurassic Arch

Kauan sitten, maailman ja ihmisrodun ollessa vielä nuoria, maata hallitsi ihmisten ja dinosaurusten liitto. Vain tyrannosaurukset kieltäytyivät yhteistoiminnasta ja julistivat sodan koko muulle rauhan unilinnassa tuutivalle maailmalle. Hitaasti mutta varmasti Morkus Rexin johtamat tyrannosaurusjoukot etenivät murskaten alleen liittouman linnakkeet ja kansat. Ihmisten ja dinosaurusten liitto raukesi, ja ryhmää suojelleiden linnoitusten rakennustaito katosi historiaan.

Nyt kaikista mahtavista linnoituksista on jäljellä enää yksi: Mo. Siellä asuu prinssi Adam, joka täysi-ikäistymisensä päivänä saa pyhäksi tehtäväkseen yhdistää jälleen ihmiset ja dinosaurukset yhdeksi ryhmäksi taistoon Morkus Rexiä vastaan. Niinpä Adam aloittaa vaarallisen matkansa laaksosta toiseen aikomuksenaan rakentaa uudet linnoitukset ja samalla poistaa Rexin joukkojen tuoma uhka lopullisesti.



Reippahasti käypi askeleet

Lost Eden voisi olla Dragon Lore 2, niin valitettavan suuret ovat pelien yhtäläisyydet. Lost Eden käyttää samaa engineä, joten pelin ohjailukin toimii Dragon Loren tavoin.

Peli on siis kuvattu sankarin silmin ja liikkuminen tapahtuu askel kerrallaan niin kutsutulla flickscreen-tekniikalla. Joka väliin on yleensä lykätty täysin merkityksettömiä animaatioita. Hiirikursoria esittää ruudulla kieppuva kuutio, jonka kylkeen ilmestyy tarpeen tullen eri merkkejä toimintoa osoittamaan. Jos kuvasta voi esimerkiksi liikkua vasemmalle, ilmestyy kuution kylkeen vasemmalle osoittava nuoli kuution osuessa vasemmalle puolelle ruutua. Silloin tällöin eteen sattuvia esineitä voi poimia mukaansa kätevästi ruudun alalaitaan sijoitettuun inventaarioon.

Adamin mukana heiluu pieni apujoukko, jonka kanssa pääsee keskustelemaan klikkaamalla milloin tahansa hiiren oikeaa namiskaa, joskaan mitään varsinaista hyötyä näistä tyypeistä ei kuitenkaan ole. Suurin osa ainakin naispuolisista ryhmäläisistä tuntuu olevan mukana vain kasvattamassa sankarin ja pelaajan miehistä egoa. Vai mitä mieltä olette huokauksista tyyliin: ”Oh Adam, kuinka sinä olet noin rohkea!”, tai ”Olen niiiin kauhuissani, mutta onneksi sinä olet paikalla turvanani.” Vähän säälittävää oikeastaan.

Ongelmia, mitä ongelmia?!

Cryon suunnittelutiimillä on ilmiselvän outo käsitys seikkailupelistä. Siinä missä Dragon Loressa lähinnä käveltiin ympäriinsä, Lost Edenissä suurin osa peliajasta kuluu päättömään laaksoissa samoilemiseen ja niiden välillä lentelyyn. Muutenkaan ei peliä voi liiallisesta monimutkaisuudesta syyttää.

Näin se menee: Ensin Adam vaeltaa laaksoon. Siellä hän etsii



Adamin isä, kuningas. Kruunu on ilmiselvästi tuotettu alihankintana samassa firmassa, jota valmistaa Santa Lucia -päähineitä.



Itse Morkus Rex, kukkulan kuningas ja valtakunnan ainoan hammaslääkärin vakioasiakas.

Rexin joukot sääriluun mittaisella tauolla.





White Arch, lentoliskojen kotipaikka.

paikalliset asukkaat piilostaan ja saa näistä liittolaisiaan. Seuraavaksi etsitään brontosauruslauma nostokurjiksi, jotta paikalliset pääsevät rakentamaan linnoitustaan. Sitten etsitään yksi kappale vedessä eläviä dinoja, ja udellaan tältä tietoja. Vaeltelua jatketaan etsimällä velociraptor-joukko, joka palkataan kullalla ajamaan tyrannin joukot pois laaksosta. Homma viimeistellään etsimällä lisää dinoja rakennushommiin. Tämä sama rituaali toistuu identtisenä jokaisessa kuudessa laaksossa.

Mukaan on yritetty saada väriä tappamalla Adamin isä ja kaivamalla esiin sankarin salaperäinen sisko, mutta peli on silti aivan yhtä jännittävä kuin ruotsinkirjan lukeminen kolmelta aamuyöllä. Tietenkin maailma voi olla rauhassa vasta Morkus Rexin kuoltua, joten pelin lopuksi Adam käy hoitelemassa tämän sielunvihollisen pois päiviltä. Kuinka yllättävää.

Tärkeintä kaikessa on se, miltä näytät

Itse pelin unohduttua jonnekin taka-alalle Cryon pojat ovat voineet keskittyä mielestään itse olennaiseen eli taiteen renderoitiin 3D-Studiolla. Ja vaihteeksi koneen ääressä tuhlattu aika peräti näkyy pelistäkin: se on nimittäin todella kaunis vakuuttavine lentelyjaksoineen ja massiivisine dinoineen. Animaatioita on ängetty jokaiseen mahdolliseen väliin, ja niitä on kieltämättä mukava katsella. Välillä väritys tahtoo painua hieman haljun puolelle, mutta kauniina taide säilyy silti koko ajan. Itse hahmot ovat tavallisesti piirrettyjä pulliaisia, mutta etenkin Eeva (kyllä, Aatami JA Eeva...) näyttää huvittavasti kukkaislapselta otsapantoineen kaikkineen.

Toinen iloinen yllätys Lost Edenissä on sen laadukas musiikki. Osin Enigma-tyylinen taustamusa luo peliin kaivattua tunnelmaa, ja volyymi tuleekin pelin aikana pidettyä lähellä maksimia. Äänitehosteita on turha edes mainita, mutta pakollinen puhe on sitävastoin kiitettävästi näytelty. Mitä nyt välillä jotkut tuppaavat huutamaan liikaa, ja naiset kuulostavat osaansa sopivasti heikoilta kuin haavanlehti.

Valmiina ampumaradalle

Bugittomuudestaan Lost Eden ansaitsee tuon himoitun papukaijamerkin ja kymmenen pistettä, muuten peli edustaa surullisesti sitä aivan liian yleistä käsitystä romppupeleistä: Peli on unohdettu ja kaikki aika ja energia on tuhlattu taiteen renderointiin. Ainakin itse katson vielä mieluummin elokuvat passiivisina elokuvina, ja pelaan pelit peleinä. Cryo on näköjään kanssani eri mieltä, ja suoltaa markkinoille rendoroiduilla animaatioilla täytettyjä romppuja pelien nimillä. Toivottavasti tämä suuntaus tulee muuttumaan, sillä ainakin minä pidän Lost Edeniä sopivana lähinnä tarkkuusammunnan maalitauluksi.

Tapio Salminen



Hyvää

- Kaunista taidetta ja musiikkia.

Huonoa

- Surkea juoni.
- Liian vähän tekemistä, peli on unohtunut jonnekin taka-alalle.
- Uskomattoman tylsä ja pitkäveteinen.

Unettavaa vaeltelua kivikautisessa maailmassa.

Seikkailupeliyritelmä

65

X-COM : Terror From The Deep

MicroProse

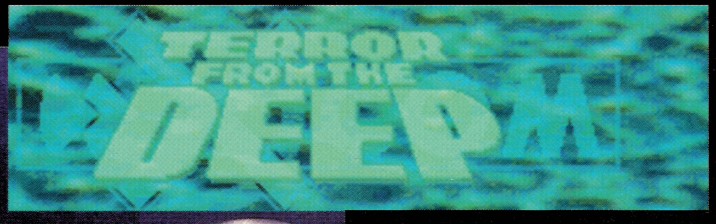
PC, PC CD-ROM
Minimi: 386/25, 4 Mt RAM (XMS/EMS), VGA, CR-ROM 300 kt/s, hiiri
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), PAS (16), SoundMan Wave (16), GUS, SCC-1, LAPC-1, MT-32, General Midi
Kiintolevy: CD-versio tallennusten kanssa 3,5 Mt

Testattu: Pentium 90, Stealth 64 PCI, Stealth Pro ISA, 16 Mt, SB 16, LAPC-I, CD-ROM 450 kt/s

Märkä painajaisuni

●● Kas meren sylissä aaltojen alla, on pesä pienoinen tappajilla. Siellä avaruushirviöt korttia lyö, ja pikku hampahin ihmistä syö. On aika kaikkien X-COMin sotilaiden taas tarttua aseisiinsa ja taltuttaa Terror From The Deep.







Mainio strategiapeli UFO: The Enemy Unknown oli viime vuoden jättiyllättäjiä, ja nyt taistelu avaruudesta tulleita valloittajia jatkuu X-COM: Terror From The Deepissä. Pohjaideana on edelleen listiä maata uhkaavat alienit, mutta tällä kertaa taistelu käydään veden alla, jossa vuosimiljoonia nukkuneet muukalaiset ovat heränneet ja aloittaneet maapallon asukkaiden terrorisoinnin.

Muuten: alkuperäisen UFOn tehneellä Mythos Gamesilla ei ole Terrorin kanssa mitään tekemistä, vaan pelin ovat tehneet 'Prosen kotiohjelmoijat Mythosin lähdekoodin pohjalta. Ja sitä lähdekoodia onkin luettu hartaasti: Terror From The Deep on käytännössä UFO uusilla grafiikoilla, mikä ei välttämättä ole hyvä juttu.

Jos se liikkuu, ammu sitä

Pelaaja on edelleen X-COMin, maailman hallitusten rahoittamana UFO-invaasiota vastaan taistelevan järjestön johtaja. Tarkoitus on saada maapallon ympäri rengas tukikohtia, joista kurmottaa muukalaisia. Tukikohdat rakennellaan nyt meren pohjaan.

Omilla hävittäjillä, anteeksi, "sukellusveneillä", ammutaan alas kaikki havaitut UFOt ja iskетään jäännösten kimppuun X-COMin erikoisjoukoilla. Muukalaiset yrittävät levittää kauhua ihmisten keskuuteen terrorihyökkäyksillä, ja X-COMin joukot pelastavat erilaisia risteilijöitä, rantaparatiiseja tai satamia muukalaiskommandoilta.

Vangittuja eläviä muukalaisia kuulustellaan, ja uutta (kaapattua) teknologiaa tutkitaan, jotta pärjätään taistelussa paremmin. Rahoitus tekee alati tiukkaa, ja pelin pääjännitys sotimisen ohella tuleekin jatkuvasta tasapainottelusta menestyksen ja vararikon rajamailla.

Merestä löytyvät vihollistukikohdat jyrätään, omia puolustetaan, ja lopullinen voitto ratkais-







taan suuren muukalaiskaupungin uumenissa. Ja sitten X-COM 3: The Apocalypsea odottamaan.

Jalat pohjassa merelläkin

Strateginen runko on kiva, mutta suolana meressä ovat taktisen tason taistelut, joissa otetaan muukalaisesta mittaa. Taistelu ei tosin ole muuttunut tippaakaan. Kokonaisuus toimii silti vielä hyvin, ja taistelut ovat hermoja kutkuttavan jännittäviä.

Taistelu sujuu vuoropohjaisesti pelaajan ja vihollisten liikkuessa ja ampuessa toimintapisteidensä raameissa. Pisteitä kannattaa jättää varastoon, jotta sotilaat voivat reagoida vihollisvuorolla eteentupsahtaviin muukalaisiin. Kaikkea minkä armeijasta muistaa voi ja kannattaa hyödyntää, paitsi ryömiä eivät X-COMin sotilaat vieläkään osaa.

Etukäteen Terror From The Deepin väitettiin sisältävän realistista vedenalaista taistelua ja liikkumista. Hahahhah! Ensinnäkin sotilaat käppäilevät tiukasti pohjaa pitkin, sillä vasta ”lento”panssareilla varustettuna he pystyvät uimaan vapaasti ylöspäin. Myös kranaatit lentävät nesteessä pitkälle ja kauas.

Uusia aseita ei peliin varsinaisesti ole suunniteltu, ja lähes kaikki tussarit ovatkin ykkösosan aseita vain uusilla kuvilla ja nimillä. Plasma Cannonista on tullut Sonic Cannon, Blaster Launhcerista Sonic Distruptor Launcher ja niin edelleen. Koska X-COM 2 on jatkoa UFOlle, on aika typerää, että siihen kehitetty tekniikka on yhtäkkiä täysin unohdettu.

Vaihtelevaa älykkyyttä

Vastustajat tuntuvat aiempaa älykkäämmiltä, joskus näyttää jopa, että he osaisivat yhteistoimintaa, väijytykset ainakin onnistuvat. Suurin osa uusista muukalaisroduista tuntuu myöskin olevan edeltäjiään vahvempia, ja erityisesti hummerimiehet ovat mieleenjäävä uusi tuttavuus.

Älykkyys unohtuu aina joskus. PSI-voimien Terror-vastike eli Molecural Control (jolla muukalaiset ottavat X-COMin sotilaita hallintaansa) on ahkerassa käytössä ulkona, mutta sisätaisteluissa se unohtuu täysin. Muukalaisten tukikohtiin hyökättäessä omat joukot ilmestyvät täysin satunnaisiin paikkoihin, vaikka koko joukko tuli alueelle yhdellä ja samalla hissillä. Onneksi vihollistukikohdan saa parhaiten vallattua yhdellä miehellä, joka kävelee kontrollihuoneeseen ja lasauttaa se atomeiksi.

Sama harjoitusefekti toimii, kun muukalaiset hyökkäävät pelaajan tukikohtiin: vaikka peli ja manuaali väittävät vihollisten tulevan sukellusvenehangaareista ja keskushissistä, ilmestyvät muukalaiset minne sattuu ympäri tukikohtaa. Se tukikohtien asemakaavan suunnittelusta helpommin puolustettavaksi sitten...

Palmujen katveessa Fär-saarilla

Graafisestikin Terror noudattaa edeltäjänsä linjaa, uutta ovat sotilaista lähtevät hiilidioksidikuplat ja aseiden jälkeensä jättävät kuplavanat. Taistelu on kuvattu yläviistosta, ja erilaisia merenpohjia on useita. Alueita elävöittävät muun muassa lentokoneiden ja laivojen hylyt, ja kadonneiden sivilisaatioiden rauniot. Paletti ärsyttänee monia, mutta omasta mielestäni taide on kiitettävää ja ajaa asiansa.

Taistelumaasto valikoituu ilmeisesti täysin satunnaisesti, mistä koituu aina silloin tällöin hauskoja hetkiä: kerran Fär-saarten joutuessa terrorin kohteeksi huomasin joukkojeni taistelevan palmujen katveessa!

Äänet eivät yllätä negatiivisesti, eli musiikki on edelleen erinomaista ja tehosteet luovat peliin sopivan jäätävää tunnelmaa. Lisäksi tehosteet ovat informatiivisia, sillä niistä kuulee, mitä piilossa olevat muukalaiset touhuavat.





Suora kopio

Liian suora UFO-kopio, ja paisutetut taistelut eivät iskeneet. Mutta kyllä tätä varmaan olisi tullut pelattua enemmänkin, jollei Jagged Alliance olisi päässyt vetämään välistä.

Nnirvi



Mikä pahan tappaisi?

Vähemmän (vain kerran läpi) alkuperäistä UFOa pelanneena taisin suhtautua jatko-osaan vähemmän nyrpeästi kuin kollegani. Tässä on juuri samat hyvät ja huonot puolet kuin alkuperäisessäkin. Minua ärsyttää X-COM-sotilaiden typeryys, onnettomat kun eivät osaa edes taistelijan perustaitoja: juoksua, ryömimistä, hyppyjä tai kiipeämistä. Kuka järjissään oleva liikkuu taistelukentällä kuin sunnuntaikävelyllä?

Taistelukartat ovat paljon entistä monipuolisempia ja vihollisetovat hippasen älykkäämpiä. Samalla pahimmat taistelut, alieneiden tukikohdat ja laivat ovat järjettömän pitkiä. Kovempi vaikeustaso tekee taisteluista silti edellistä osaa mielenkiintoisempia. Salmisesta poiketen en suosittelisi tätä ensikertalaiselle, parempi aloittaa helpommasta ykkösosasta.

X-COM 2 on lähes edeltäjänsä kaltainen, alussa innostava mutta loppua kohti puuduttava rymistely, jonka pelaa kertaalleen sujuvasti läpi.

Kaj Laaksonen

87



Datadisc From The Deep

Edeltäjänsä tavoin myös Terror From the Deep on uskomattoman mukaansatempaavaa taktista taistelua. Valitettavasti peli haiskahtaa pahasti rahastukselta: mitään ei varsinaisesti ole muutettu ja Terror sopisikin paremmin UFOn lisälevyksi kuin itsenäiseksi peliksi, sillä pelaaja saa rahojensa vastineeksi lähinnä sarjan ykkösosan uudella grafiikoilla.

Jos et ole tutustunut UFOon, tai et ole saanut siitä vieläkään tarpeeksesi, on Terror From The Deep pakko-ostos. Muuten kannattaa pelin loistavuudesta huolimatta odottaa sarjan seuraavaa osaa.

Tapio Salminen

Hyvää

- Hyvä tekoäly – ainakin ajoittain.
- Tunnelmalliset musiikit ja äänitehosteet.
- Toimiva taistelusysteemi ja strateginen hallinta.

Huonoa

- Turhaa keinotekoista vaikeuttamista tukikohtatehtävissä.
- Ei edes yritetty mallittaa vedenalaista taistelua.
- Ei varsinaisesti tarjoa mitään uutta UFOon verrattuna.

Jännittävää strategiaa, joka ei kuitenkaan eroa mitenkään saman sarjan edellisestä osasta.

Strategia

UFO-veteraaneille:

83

Uusille pelaajille:

93

PELIT HUIPPU

ASSEMBLY '95

Tervetuloa osallistumaan ASSEMBLY '95:een ja siellä järjestettäviin kilpailuihin, joiden palkintojen yhteenlaskettu arvo on yli 200 000 markkaa. Kilpailuja järjestetään eri lajeissa Amiga-, PC- ja Commodore 64 -tietokoneille.

Yleiset säännöt
Kaikki kilpailevat työt tulee luovuttaa järjestäjille paikanpäällä ennen ASSEMBLY '95:n ohjelmassa ilmoitettua takarajaa (perjantaina). Jokaisen, joka aikoo osallistua kilpailuihin tulee olla paikalla. Kilpailuun osallistuvan täytyy omistaa tuotteen kaikkien osien oikeudet osallistuakseen kilpailuihin. PC:n 4kb intro-kilpailussa, grafiikka- sekä raytracing kilpailutyössä tulee jättää kaksi versiota teoksestaan. Toinen, joka näytetään kilpailussa, ei saa sisältää mitään vihjettä tekijästä. Tätä versiota ei levitetä, vaan tekijän jättämä toinen versio. Kilpailutöiden tiedostonimien tulee olla 8+3 merkkiä pitkiä ja niiden tulee sisältää vain kirjaimia ja/tai numeroita. Demojen tulee loppua itsestään, eli demo suorittaa itsensä loppuun asti automaattisesti, sekä ohjelmien tulee lopettaa toimintansa ESC näppäintä painettaessa. Demot eivät saa vaatia käyttäjältä minkäänlaista ohjausta, pois lukien asetustietojen syöttö. Ohjelmat eivät saa tallentaa tiedostoja. Palkintosummat koostuvat rahasta ja laitteistopalkinnoista. Osallistuvien töiden on oltava ennen julkaisemattomia. Tarkemmat ohjeet saat alareunassa mainituista paikoista. Työt näytetään seuraavilla tietokoneilla:
PC: 486DX2/66, 4Mb, ET4000/W32, Gravis Ultrasound (512kb) /SB pro 2.0 Amiga: A4000, 2 Mb chip, 4Mb fast C64: C64, 1541 asema, Action Replay MK6

PC
Tuotteiden tulee toimia EMM386 ja HIMEM.SYS muistinhallintaohjelmien alaisuudessa. Niiden tulee tukea Gravis UltraSound (512kb) ja Sound Blaster äänikortteja sekä toimia ilman äänikorttia. Demot saavat käyttää korkeintaan 640*480 (pikseliä) resoluutiota 256 värillä.

Demo
kokorajoitus 4 megatavua,
näytettävä aika 8 minuuttia
palkinnot yht. n. 50 000mk

64k intro
kokorajoitus 64 kilotavua
näytettävä aika 5 minuuttia
palkinnot yht. n. 25 000 mk

4k intra
kokorajoitus 4 kilotavua
näytettävä aika 3 minuuttia
palkinnot yht. n. 10 000mk

Amiga
Teosten tulee toimia Amiga 1200 tietokoneessa, jossa on 2 megatavua chip-muistia. Kaikkien tuotteiden tulee olla kovalevylle asennettavissa.

Demo
kokorajoitus 4 megatavua
näytettävä aika 8 minuuttia
palkinnot yht. n. 50 000mk

40k intro
kokorajoitus 40 kilotavua
näytettävä aika 5 minuuttia
palkinnot yht. n. 25 000mk

Grafiikka
Perinteinen grafiikkakilpailu on pikselipiirto-ohjelmalla (esim. Deluxe Paint) tehtyjä kuvia varten. Animaatio tulee toimittaa järjestäjille DAT-nauhalla tai kannettavalla kovalevyllä.

Animaatio
kokorajoitus 2000 320x200 kuvaa
värirajoitus 16,7 miljoonaa väriä
toimitetaan järjestäjille joko MPEG:nä
tai erillisinä JPEG kuvina
palkinnot yht. n. 25 000mk

Raytrace
kokorajoitus 640x480 pikseliä
värirajoitus 16,7 miljoonaa väriä
toimitetaan järjestäjille JPEG tai
tai TARGA formaatissa
palkinnot yht. n. 10 000mk

Perinteinen
kokorajoitus 640x480 pikseli'ä
värirajoitus 256 (paletti 16,7M)
toimitetaan järjestäjille IFF/LBM, PCX, TGA
tai GIF formaatissa
palkinnot yht. n. 10 000mk

Musiikki
32 kanavainen
kokorajoitus 1 megatavu
kanavarajoitus 32 kanavaa
soittoaika 3 minuuttia
toimitetaan järjestäjille S3M, MTM,
ULT, XM tai MOD formaatissa
palkinnot yht. n. 10 000mk

4 kanavainen
kokorajoitus 880 kilotavua
kanavarajoitus 4 kanavaa
soittoaika 3 minuuttia
toimitetaan järjestäjille MOD formaatissa

palkinnot yht. n. 10 000mk

Commodore 64
Demo
näyttöaika 15 minuuttia
saa sisältää pakollista käyttäjän ohjausta

palkinnot yht. n. 1500mk

Grafiikka
kuvan täytyy olla ajettava ohjelma,
ohjelma ei saa sisältää muuta kuin kuvan

palkinnot yht. n. 750mk

Musiikki
täytyy olla ajettava
ohjelma
3 minuutin soittoaika
palkinnot yht. n. 750mk

Tapahtuman järjestäjä pidättää oikeuden kieltäytyä vastaanottamasta työtä, jonka voidaan katsoa rikkovan lakeja, hyviä tapoja tai olevan sopimaton sekä oikeuden julkaista kaikki tapahtumassa kilpailuihin osallistuneet tuotteet CD-ROM levyllä. Jokaiseen kilpailuun osallistuvista töistä valitsee paikanpäällä koottava raati 15 parasta, jotka esitetään yleisälle, jonka jälkeen suoritetaan yleisöäänestys erityisellä äänestysohjelmalla.

ASSEMBLY '95 on auki ympäri vuorokauden 10.- 13.8.1995. Ovet avataan kello 10.00 10.8 ja suljetaan kello 20.00 13.8. Liput 200mk.
Liput ennakkoon Lippupalvelusta puh. 9700-4700 (4,95 mk/min +ppm) tai lähimmästä Lippupalvelun myyntipisteestä..
PLAY 1995 - koko perheen tietokonemessut - on auki 10-18 joka päivä 11.-13.8.1995. Liput aikuiset 30mk, alle 18v. 20mk, koko perhe 60mk.
RoPeCon on auki ympäri vuorokauden 11. - 13. 8.1995 . Ovet avataan kello 9.00 11.8 ja suljetaan kello 20.00 13.8. Liput 40mk / päivä, 100mk / 3 päivää.
Kaikkiin näihin tapahtumaan pääset joko ilmaiseksi tai reilulla alennuksella, jos olet ostanut ASSEMBLY '95 lipun.
Assembly Organizing pidättää oikeuden muutoksiin ilman ennakkoilmoitusta.

Assembly '95
OS/2 WARP
Sponsored by
IBM

Kilpailuita sponsoroivat:

GRAVIS™ Toptronics ZyXEL Telecommunications JAGUAR EPIC MEGAGAMES

ASSEMBLY Organizing
Läkkisepäntie 13 Puh. (90) 777 3741 Email:
00620 Helsinki Fax. (90) 757 3115 assembly@icon.fi

StarPort BBS
(90) 615 000 29 V32bis konferenssi #58
(90) 615 000 30 V32bis

WWW -kotisivu: http://www.icon.fi/assembly95
FTP-palvelin: ftp.mpoli.fi /starport/asm95

Harpoon II 2.0
Battleset 2: Westpac
Battleset 3: Cold War

Three-Sixty Pacific/U.S. Gold

PC
Minimi: 486/33, 4 Mt (EMS), SVGA
Ohjaus: H
Kiintolevy: 5 Mt per battlesetti. (Harpoon 2: 25 Mt.)
Testattu: PC 486/66, SB AWE 32

HARPOON II

Seitsemän meren sodat



Harpoon on toistaiseksi paras modernia merisodankäyntiä käsittelevä simulaattori. Harppuunan ykkösversio oli omaa luokkaansa sekä vaativuudessaan että monimutkaisuudessaan, mutta oli ehkä juuri siksi kaikkien aikojen suosituimpia sotapelejä. Viime keväänä julkaistu kakkosversio Harpoonista on ykköstä vielä dekadin verran vaikeampi, eikä ole saavuttanut samaa suosiota.

Osasyy kakkosen huonoon menestykseen on tahmainen ja matoinen pelimoottori, joka nyt kohenee. Battleset-lisälevykkeillä on uusien skenaarioiden lisäksi paikkauksia tietokantaan sekä itse pelimoottoriinkin. Ehdottomasti paras korjaus on se, että Harpoonin tietokanta osaa nyt ehdottaa tunnistamattomasta kohteesta havaitun tutkasäteilyn perusteella, mitkä mahdolliset kalustotyypit voisivat tulla kysymykseen – kyseinen korjaus on aivan välttämätön full reality -moodissa. Ikävä kyllä korjausversio ei sanottavasti nopeuta itse moottoria.

Westpac eli Battleset 2 sijoittuu Tyynen Valtameren alueelle. Viisi skenaariota kattaa ”hypoteettisen” Korean sodan, joka alkutekstin mukaan alkaa ajankohtaisesti riidalla Pohjois-Korean ydinvoimaloista, Taiwanin sodan sekä kaksiosaisen Indonesian kurinpalautuksen. Yksi mainioimmista Westpacin tehtävistä on yksittäisen Los Angeles -luokan sukellusveneen kipparointi vihollisen partioalueen läpi.

Poislukien muutamat tutummat Venäjä-episodit sekä kalusto että asetelmat tässä taistelusetissä tuntuvat hieman vierailta perinteisen Harpoonin ystäville. Esimerkiksi Indonesia vastaan Malesia tai Vietnam vastaan Filippiinit -tyyppiset vastakkainasettelut vanhahtavalla kalustolla eivät paljon kiinnosta, onhan suurin osa Harpoonin viehätystä juuri järjestelmien teknisyydessä ja niiden oikeassa hyödyntämisessä.

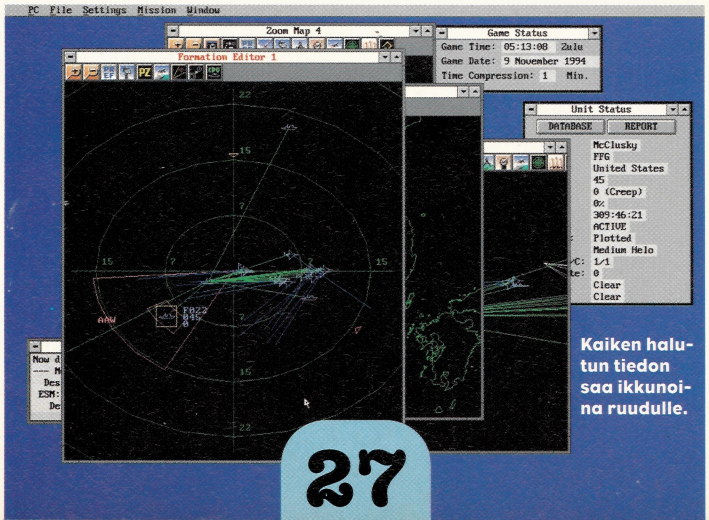
Battleset 3 eli Cold War on mielenkiintoisempi. Kalusto on teknisempää ja tehokkaampaa, mutta samalla myös tutumpaa. Kyllä näin on, että Tom Clancyn aamuyön merisodan oppitunneilla opetettujen vehkeiden kanssa on jotenkin enemmän ”sinut”. Nato vastaan Neukut on jo asetelmanakin läheisempi.

Osa kummankin taistelusetin skenaarioista on sidottu toisiinsa löyhällä juonella. Harpoonin pahinta puutetta eivät nämäkään lisälevykkeet paikkaa: skenaariot ovat kaikki erillisiä otoksia taisteluista ilman todellista jatkuvuutta. Vaikka menettäisit kaikki koneesi taistelussa A, taisteluun B se ei vaikuta mitenkään.

Pelit-BBS:sta saa Harpoon-päivityksen ilmaiseksi, joten pelkkä päivitys ei Battlesetien hankintaa oikeuta. Taistelusettien hankinta on silti harkinnan arvoinen asia, sillä kummankin levysatsin viisitoista skenaariota riittävät taatusti ajanvietteeksi siihen asti, kun Harpoon 2:n skenaarioeditori tulee myyntiin.

Battlesetit vaativat alkuperäisen Harpoon 2:n toimiakseen.

Pekka Ihanne



Hyvää

- Takuutavaraa.

Huonoa

- Pelkät korput paketissa ilman mitään lehdykkää skenaarioiden taustoista tai mitään muutakaan manuaalia muistuttavaa.

Skenaarioeditoria odotellessa sopivaa pelattavaa, jos alkuperäiset skenaariot ovat jo puhkipelattuja.

Lisälevykkeitä

Westpac 84

Cold War 88

Pyrotechnica

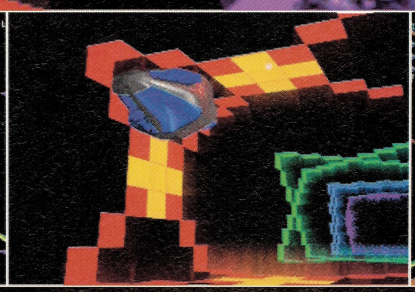
Psygnosis

PC-CD
Minimi: 486DX/33, 4 Mt (suositus: 486/66, 8 Mt)
Äänituki: kaikki äänikortit
Ohjaus: N, J
Kiintolevy: 13 Mt (installointiin 25 Mt!)
Testattu: 486/100 8 Mt, SB Pro, VLB-näytönohjain

Punatähti loistaa









Kolmiulotteiset ammuskelupelit ovat PC-maailmassa tosi pop. Doomin, Rise of Triadin, Descentin ja Terminal Velocityn luulisi riittävän, mutta Psygnosis haluaa myös osansa.

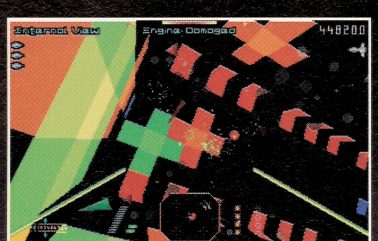
Psygnosiksen CD-shoot'em up -vyörytys jatkuu 3D-roiskinnalla Pyrotechnica. Tällä kertaa CD-levyä käytetään pelkästään tiedon tallennukseen, sillä peli installoituu kokonaisuudessaan kiintolevylle.

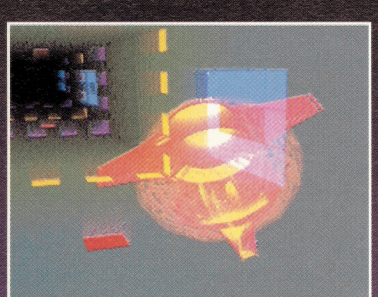
Psygnosikselle tavanomainen pitkä ja tylsä taustatarina pohjustaa tapahtumia. On vuosi 2142. Intergalaktinen tutkimuslaitos on löytänyt muinaisilta sammuneilta tähdiltä informaatiokapseleja, joita THC:n (Terran Hardlight Corporation) palkkaamat Runnerit ovat aikansa yrittäneet noukkia parempaan talteen. Vastassa on muukalaiskyborgiarmada, joka on ohjelmoitu puolustamaan tiedonmurusia viimeiseen henkeen ja -öljyyn.

Edellinen tutkimusretkikunta aluksineen on joutunut panttivangeiksi Punaisen tähden sisuksiin. Heidät pitää vapauttaa piinasta ja haalia mukaan etenemistä helpottaviksi siipiveikoiksi (wingmen). Pelaajan tehtävä on tarttua empimättä THC:n tarjoukseen ja lähteä Pyrodactyyli-purtilolla suihkimaan kohti seikkailua.

Pyrotechnica on ampumapeli, jossa lennetään pitkin surrealistisin vektorikuvioin koristeltuja käytäviä ja ammutaan niin lentäviä kuin seinämiin kiinnittyneitä vihamielisiä cyborgeja. Käytävät muodostavat kolmiulotteisen verkon, joten suuntavaistosta ei sakoteta. Aseistus on monipuolinen, joskin tylsä ja ennalta arvattava: ohjuksia, raketteja, kranaatteja, lasereita ja miinoja.

Aluksen asiallinen hallinta vaatii vilkasta näppäimistön naputtelua. Aluksen nopeus säädetään numeronäppäimillä, aseet valitaan funktionapeilla, kartalle, jarrulle ja peruutukselle, chaffille ja flarelle on omat näppäimensä. Toimintapelitunnelmaan simulaatiomaiset kontrollit eivät istu.





Aluksi Pyrotechnika tuntuu kiehtovalta. Sutjakkaasti soljuvat erikoiset virtuaalimaisemat luovat omituisen tunnelman: ammukset saavat seinän jännästi välkehtimään siihen osuessaan, pitkin poikin risteilevät käytävät innostavat etsimään erivärisiä bonusportaaleja ja panttivankeja.

Enimmillään neljä siipiveikkoa voi olla samanaikaisesti auttamassa tietojenmetsästyksessä. He hyökkäävät innokkaasti vihollisia pullollaan olevaan huoneeseen, jolloin tilanteen selkiytymistä voi seurata kaikessa rauhassa oviaukolla ja astua areenalle vasta kun suurin osa vihollisista on jo eliminoitu. Tämä on Pyrotechnican hilpein piirre.

Pätsistä ulosvievä luukku on löydettävä ja sen sulkeva voimakenttä eliminoitava tuhoamalla generaattori. Omituinen pallonpurskajaisbonusvaihe yrittää piristää ennen seuraavaan tehtävään siirtymistä.

Pyrotechnicaan kyllästyy nopeasti. Kentät ovat samanlaisia, tosin asteittain vaikeutuvia. Eteneminen palkitaan ainoastaan satunnaisilla lisäaluksilla ja aluksen ominaisuudet eivät pelin edetessä kehity: punaisen bonusportaalin läpilento virittää aseet tehokkaammaksi vain 60 sekunnin ajaksi!

Pyrotechnicaa on pakko verrata Descentiin, Interplayn 3D-räiskintään. Pyrotechnicassa on huonompi grafiikka, nihkeämmät kontrollit, tylsemmät kentät ja vaikeaselkoisempi kartta. Mitä enemmän Pyrotechnicaa pelaa, sitä enemmän Descentiä arvostaa.

PC-toimintapeleihin näyttää pätevän yksinkertainen sääntö: jos pelistä uskalletaan julkaistaan ensin shareware-versio, lopullinen kaupallinen versio on todennäköisesti hyvä, eikä Pyrotechnicallekaan olisi tehnyt hallaa antaa se ensin himopelaajien testattavaksi ja kommentoitavaksi.

Nautittavaan räiskintään on kaikki ainekset, mutta...

JTurunen

Hyvää

- Outo tunnelma.
- Sutjakka.

Huonoa

- Tylsät kentät.
- Nihkeät kontrollit.
- Lepsut äänet (ainakin testikortilla).
- Ei modeemi- eikä verkkopeliä.

Vaikka Pyrotechnica 3D-avaruuksineen onkin askel eteenpäin Novastormin suoraan CD:ltä ladatusta pakkopullasta, viime mainitun kimppuun käy mieluummin. Outoa!

3D-ammuskelu

76

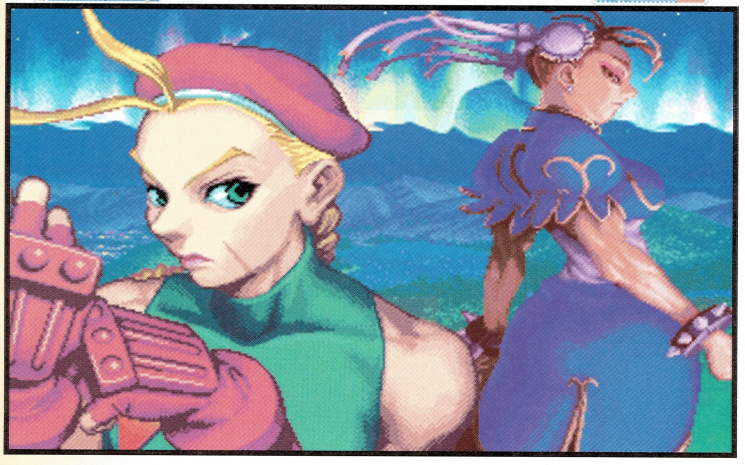
Lisää katutappelua

Super Street Fighter 2 Turbo

Capcom/Gametek
PC, PC CD-ROM
Minimi: 386SX/25, 4 Mt RAM
Äänituki: Sound Blaster ja -yhteensopivat
Ohjaus: J, N
Kiintolevy: 15 Mt
Testattu: 486/100, 8 Mt, SB Pro, VLB, CD-ROM 300 kt/s







Street Fighter 2 ei ole toden totta enää tuore peli, mutta van Dammen elokuvaklassikon myötä jälleen yksi julkaisu on katsottu tarpeelliseksi. Ja mikä ettei: Gametekin Super Street Fighter 2 Turbo (SSF2T) onkin ensimmäinen asiallinen kotitietokoneelle julkaistu versio.

Pari vuotta sitten ilmestynyt perus-Street Fighter 2 oli keskinkertainen niin Amiga- kuin PC-versionakin. Nyt pelin nimen alkuun on ilmestynyt Super ja loppuun Turbo. Dramaattista uusiutumista ei ole tapahtunut, entisiä hyväksi havaittuja ideoita on viritelty edelleen.

Alkuperäisessä Street Fighter 2:ssa taisteltiin kahdeksan hahmon voimalla, nyt kyseisen version loppuvastustajat ovat myös pelaajan valittavissa. Kokonaan uusia taistelijoita on neljä, joten kaikkiaan hahmoja on kuusitoista. Pelin nopeuden voi säätää haluamakseen (kolme eri vaihtoehtoa).

Nautittavat iskusarjat eli combot ovat SSF2T:n suola. Kuvaruudulle tupsahtaa teksti onnistuneen combon kunniaksi, joten aloittelijakin huomaa saaneensa aikaan jotain suurta nappuloita hysteerisesti vatkattuaan. Super Combot voi yhdistää iskusarjoihin, mikä takaa todellisen ilotulitusiskun. Kaikkien entisten hahmojen liikkeitä on viritelty ja muokattu, joten uusista iskuista ja potkuista ei ole pulaa.

Super Combot ja niihin liittyvä mittari kuvaruudun alakulmassa piristävät peliä. Mittarin ollessa täysi voi pelaaja mäjäyttää megaiskun, joka vie vastustajan tajunnantason hämärän rajamaille. Mittari täyttyy sitä nopeammin, mitä enemmän mättää tehokkaita iskuja, esimerkiksi erikoisliikkeitä.

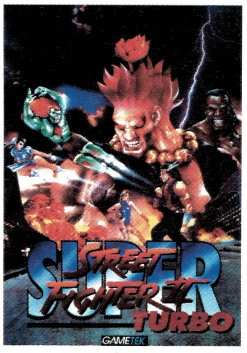
Gametek on onnistunut käännöksessään hyvin. Hahmot ovat isoja, animaatio asiallista ja vauhtia riittävästi. Täydellinen kolikkopelikäännös se ei kuitenkaan ole. Väripaletti on alkuperäistä rujompi ja taustojen päällekkäisvieritykset puuttuvat. Kakun koristaa suoraan CD:ltä soljuva musiikki.

Pelattavuutta nakertaa kunnollisen PC-mätkintäohjaimen puute. Näppäimistöä käytettäessä tarvittavat kuusi iskunappia ovat toki käsin kosketeltavissa, mutta nelinappiohjaimella (esim. Gravis Pad) pelatessa joutuu tietysti tyytymään neljään nappiin. Tämä vaikeuttaa iskujen hienosäätöä. Esimerkiksi Dhalsimin "porauspotkujen" (Drills) kulma määräytyy kolmen potkunapin mukaisesti, joten kontrollit jäävät vaillinaisiksi. Peli sinänsä ymmärtäisi kuuden napin ohjainta josko sellainen olisi olemassa/käytettävissä!

Tietokonepelaajat ovat saaneet odottaa kelpo versiota Street Fighter 2:sta luvattoman kauan. Pahin into Capcomin kolikkopeliklassikkoon on jo kuitenkin hiipumassa. Virtual Fighter 2 ja Tekken ovat näyttäneet millaisia ovat uudet modernit mätkinnät: kolmiulotteinen areena tuo tapahtumiin uuden sisällön ja vektorigrafiikka liikkeisiin ennen näkemättömän sulavuuden.

Super Street Fighter 2 Turbo tarjoaa tanakan, tiukan ja pelattavan, joskin vanhahtavan paketin taistelupelifriikille. Eikä tämä jää viimeiseksi katutappeluksi. Capcom viimeistelee parhaillaan Street Fighter Legendsia ja Street Fighter The Movieta. Eivätkö markkinat koskaan kyllästy?

JTurunen



Hyvää

- Riittävän hyvin ohjelmoitu.
- Hyvä pelata.
- Jännittävät matsit, hyvä tekoäly.
- Vauhtia riittävästi.

Huonoa

- Ne PC-ohjaimet.
- Vanhanaikainen.

Pelattava, mutta hieman vanhahtava katutappelu.

Mätkintä

86

Kiskot halki preerian

1830 – Railroads and Robber Barons

SimTex/Avalon Hill/U.S. Gold
PC, PC CD-ROM
Versio 1.0
Minimi: 386SX, 4 Mt RAM, 580 kt perusmuistia, 2700 kt EMS, VGA
Äänituki: Sound Blaster, Adlib, PAS16, Roland, Gold Sound, General MIDI
Kiintolevy: 11 Mt
Testattu: 486/33, Cirrus, GUS CD-ROM 300 kt/s



Vuonna 1830 amerikkalaiset markkinavoimat olivat vielä siinä määrin voimissaan, että Turun taudit sun muut roskalainat tuntuvat lasten leikiltä. Jopa tuhansien rautatieyhtiön osakkeiden väärentämisestä selvisi sopimalla asian muiden rautatiepohatoiden kanssa. Edes pidätysmääräyksestä ei tarvinnut välittää.

Vuonna 1830 Yhdysvaltain sisämaakaupunkien välillä liikennöivät vankkurit. Sisämaasta ei saatu raaka-aineita rannikolle, laivareittien varteen keskittyneen teollisuuden tarpeisiin. Matkustajaliikenteen laita oli samoin. Esimerkiksi vaunukyyti New Yorkista Bostoniin vei 41 tuntia, ja Itärannikolla tiestö oli sentään kunnossa. Apu oli kuitenkin lähellä: rautahepo oli tulossa uudelle mantereelle.

Ahneus arvossaan

1830 pohjautuu Avalon Hillin kuuluisaan lautapeliin, ja tietokoneversion on tehnyt SimTex, MOM-MOOsta tuttu. Uutta Railroad Tycoonia odotelleet voivat työntää lompakon takaisin taskuun: tämä on peli pörssimiehille.

Pelaajat ovat Koillis-Yhdysvaltain ja Kaakkois-Kanadan rautatieyhtiöihin keskittyneitä pörssikeinottelijoita. Kullakin pelin henkilögallerian hahmolla on oma historiallinen esikuvansa, jonka edesottamukset lain, moraalin ja vararikon tuolla puolen inspiroivat pelaajia vieläkin häikäilemättömämpiin tempauksiin.

Peli alkaa pelaajien (inhimillisten ja tietokoneen ohjaamien) käydessä huutokauppaa pienistä yksityisistä rautatieyhtiöistä. Kukin pienyhtiö tarjoaa omistajalleen tiettyjä etuja, kuten oikeuden rakentaa johonkin karttaheksaan ylimääräinen rautatieosuus. Etenkin pelin alkuvaiheessa tästä voi olla melkoista hyötyä. Yhtiön ostoon tuhlattu pääoma on kuitenkin pois ensimmäiseltä pörssikierrokselta, mikä voi osoittautua kohtalokkaaksi.

Yksityiset yhtiöt ovat kuitenkin pelkkiä alkupaloja, sillä merkittävän rataverkoston rakentamiseen tarvitaan sen luokan pääomia, että sellaisia voi liikutella vain pörssiin listattu osakeyhtiö. Pelaajat käyvät pörssissä kauppaa rautatieyhtiöiden osakkeilla yrittäen koota salkkuunsa mahdollisimman tuottoisan osakekokoelman. Jos pelaaja onnistuu kokoamaan itselleen jonkin yhtiön pääjohtajan osakekirjan sekä osakeenemmistön, hänestä tulee kyseisen yhtiön pääjohtaja. Pääjohtajuudestaan voi myös luopua dumppaamalla osakkeensa markkinoille. Parhaassa tapauksessa pelaaja on onnistunut pääjohtajakaudellaan romuttamaan yhtiön talouden, mitä pelin pankki ei ole vielä huomannut... eikä osakkeet pörssistä alehintaan keräävä kanssakilpailija. Taidokkaampi pelaaja onkin ajavinaan itsensä kassakriisiin, jolloin hän muka pakon edessä joutuu myymään osakkeitaan velvotteistaan selvitäkseen.

Pelkkää rahan tekoa

Vasta pääjohtajaksi yltäneet pelaajat siirtyvät varsinaisen pelilaudan ääreen rakentamaan yhtiöidensä rataverkkoa Koillis-Yhdysvaltain kaupunkien välille. Lisäksi pelaajan on ostettava johtamilleen yhtiöille junia, jotta rataverkosta olisi jotain hyötyä. Liikennöinti tuottaa voittoa, jonka voi joko jättää yhtiön kassaan pääomaksi tulevia junaostoksia tai rautatieasemien rakentamista varten. Tuoton voi myös jakaa osinkona yhtiön osakkeiden omistajille. Tämä tuo paitsi rahaa pelaajien kassaan, nostaa myös yhtiön osakkeiden arvoa. Pääjohtajan kannalta osingon jakaminen on houkutteleva vaihtoehto, koska hänellä on yhtiön osakeenemmistö. Osinkotuotoilla hän voi sitten yrittää ostaa itselleen lisää osakkeita. Pelin loppuvaiheessa kannattaa kuitenkin olla tarkkana, sillä osingot koituvat myös niiden kanssapelaajien hyödyksi, jotka omistavat vähemmistöosuuksia yhtiön osakekannasta.

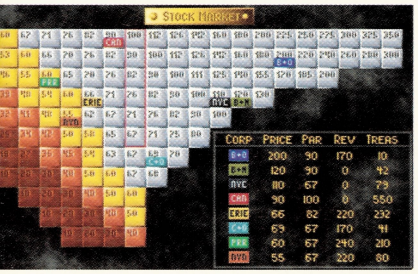
Pelaajien on kuitenkin muistettava se tosiasia, että he ovat keinottelijoita. Rautatieyhtiöt ovat heille pelkkiä rahantekovälineitä. Usein pelin voittaakin se pelaaja, jonka yhtiöt ovat pahiten kuralla, mutta oma henkilökohtainen talous kunnossa.

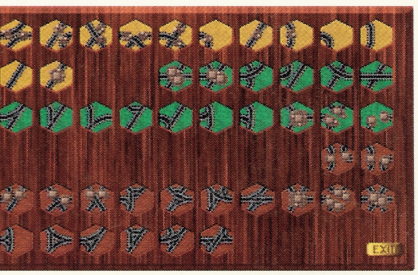
Peli päättyy, kun pelin pankista loppuu raha, mikä tapahtuu yleensä pian sen jälkeen, kun diesel-veturit tulevat peliin. Tämä korostaa pelin keinotteluluonnetta: johtamiaan rautatieyhtiöitä kehittämään pyrkinyt pelaaja ei yleensä ehdi kostua luomansa yhtiön menestyksestä ennen pelin loppua, sen sijaan yhtiöitään armotta kupannut kanssapelaaja voi paksusti, vaikka hänen jäljiltään puolet Yhdysvalloista puksuttaa höyryvetureilla.

Pelin pörssimekanismissa on kuitenkin yksi paha vika: yhtiöt aloittavat toimintansa vasta kun joku pelaajista pääsee pääjohtajan pallille. Lisäksi näppärä pelaaja käyttää uuden firman alkupääoman esimerkiksi veturin ostoon ja myy sen yhdellä taalalla toiselle hallitsemalleen yhtiölle. Tämän jälkeen hän dumppaa tyhjiin kuppaamansa rautatieyhtiön osakkeet pankkiin. Pelaaja menettää ehkä pari saturaista, mutta hänen hallitsemallaan yhtiöllä on uusi veturi, joka tienaa ne hetkessä takaisin.

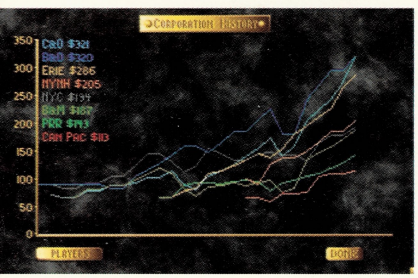
Toinen puute liittyy yhtiöiden osakkeiden arvottamiseen. Järjestelmä nostaa sellaisten yhtiöiden osakkeiden hintoja, jotka maksavat osinkoja, vaikka osinkojen

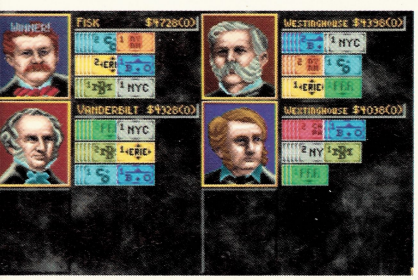












maksaminen ajaisi yhtiön vararikkoon.

Peluutin 1830:a varmuuden vuoksi myös tuntemallani osakesijoittajalla, joka harrastaa myös strategiapelejä. Tuomio oli tyly: 1830:n pörssiosuudessa ei ole mitään kehumisen sijaa, ja hänen yleisarvosanasuosituksensa oli 30.

Laudan makuinen tietokoneversio

Alkuperäinen 1830 on Avalon Hillin suosituimpia lautapelejä. Lautapelissä erilaista laskeskeltavaa ja kirjattavaa sälää on niin paljon, että peli voi kestää koko illan, mutta tietokoneversiosta voi sen sijaan suoriutua jopa alle puolessa tunnissa. Kaikki nysrääminen on sälytetty tietokoneen huoleksi. Etenkin kannattavimpien rautatiereittien laskemisessa ohjelma on yliveto.

Rataverkostosta muodostuu pelin sääntöjä noudattaen yllättävän oikean näköinen. Kaupunkeja yhdistävät rataverkot nivoutuvat toisiinsa kilpailevien rautatieyhtiöiden yrittäessä päästä osallisiksi kannattavimmista reiteistä. Asemia strategisiin kaupunkeihin sijoittamalla pelaaja voi tosin yrittää varata tuottoisat reitit itselleen, jolloin kahden kaupungin välille voi syntyä kaksi rinnakkaista yhteyttä. Ainoa pelin tuottama kummajainen on kaupungista takaisin itseensä, toiseen samassa kaupungissa sijaitsevaan asemaan johtava silmukka, joka voi tuottaa melkoisia voittoja, etenkin jos kyseessä on New York.

Toki 1830:n tietokoneversioon on lisätty myös lautapelistä puuttuneita ominaisuuksia, mutta nekin pohjautuvat joko lautapelin pelaajien kehittämiin sääntömuutoksiin tai lautapelaajien toiveisiin. Esimerkiksi rautateiden rakentamiseen ei lautapelissä ole tarjolla kuin tietty määrä erilaisia pelimerkkejä. Ja kun kaikki tietyn muotoiset rautatieristeykset ovat pelilaudalla, niitä ei voi enää rakentaa. Tietokonepeliä moiset rajoitukset eivät tietenkään sido, mutta tietokonepelissäkin ”rajattomat ratapelimerkit” on vain optio. Tietokone sallii myös satunnaisen pelilaudan arpomisen, mikä on 1830-veteraanien mielestä suuri parannus. Samaan Yhdysvaltain koilliskulmaan alkaa kuulemma ajan oloon kyllästyä.

Lautapelitaustan turhan tarkka kunnioittaminen on tuonut peliin myös turhia rajoituksia. Esimerkiksi osakesalkun koon rajoittaminen on täysin järjetöntä. Pelaaja ei pysty toteuttamaan ”kahmi kaikki, mikä irti lähtee” -strategiaa muiden kuin polkumyyntihintaisten osakkeiden osalta. Nekin on pakko myydä heti, kun niiden arvo taas nousee normaaleihin lukemiin. Toinen outo rajoitus liittyy suureen 6-malliseen höyryveturiin. Se pystyy hoitamaan kuuden kaupungin välisen liikenteen, mutta niitä voi olla pelissä vain kaksi kappaletta (kolmas sääntömuutoksella). Sen sijaan diesel-vetureita voi olla kuusi!

Mielestäni 1830:a olisi voitu huomattavasti kehittää samalla kun se siirrettiin tietokoneelle. Esimerkiksi kartta on aivan liian pieni. Pelistä soisi löytyvän myös enemmän säpinää yhtiöiden kilpailessa asiakkaista esimerkiksi hinnoittelun avulla.

Oppirahat on maksettava

Aloittelevalta 1830:n pelaajalta vie muutaman tunnin ymmärtää, mistä pelissä oikein on kyse. Omat ja yhtiöiden rahat menevät ristiin, eikä pelaaja ensi alkuun osaa erottaa yksityisiä ja osakeyhtiöitä toisistaan. Semminkin kun yhtiön kehittäminen heikentää sen osakkeiden kurssia. Ainakin allekirjoittanut oli muutaman ensimmäisen pelin lopussa keinottelijoista kehnoin, vaikka yhtiöillä menikin lujaa.

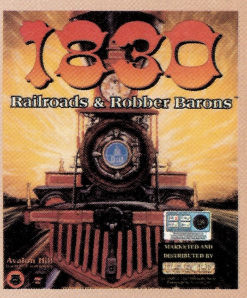
Tietokonevastustajia vastaan peli alkaakin varsin pian maistua puulta. Pelaaja voi valita kahdesta strategiasta: Hän joko kehittää yhtiöitään ja yrittää saada ne tuottamaan jättiosinkoja ennen kuin pankista loppuu raha tai sitten hän yrittää alusta alkaen kupata kaikista johtamistaan yhtiöistä hyvät osingot ja kähmiä itselleen paksun osakesalkun.

Kun pelin juonen oppii, kehittämisen tie näyttää johtavan lähes aina voittoon. Pelaajan on ehdittävä saada yhtiönsä kannattamaan niin varhain, että sekä niiden tuottamat osingot että osinkojen maksamisesta seuraava osakkeiden arvonnousu kattaa pelin alkuvaiheen menetykset. Tietokone sen sijaan suosii yhtiöiden imemistä kuiviin, paitsi milloin uuteen veturityyppiin investoimalla saa kanssapelaajilta tipautettua vanhentuneet veturit pois pelistä.

Inhimillisiä vastustajia vastaan tilanne on tietysti toinen. Jos 1830:n lautaversio kuuluu suosikkipuhteisiin, 1830 kannattaa ostaa sen tilalle. Kyllä se niin paljon elämää helpottaa. Yksinpeliä rasittaa myös ohjelman hitaus sen tehdessä tietokoneen hallitsemien keinottelijoiden siirtoja. Vaikka peliä on kehuttu joissain ulkomaisissa lehdissä nopeaksi, olen itse asiasta vahvasti eri mieltä.

1830:n äänitehosteiden tasosta kertonee eniten se, että ne ovat pelin asentamisen jälkeen oletusarvoisesti pois päältä. Ja hyvä niin.

Jyrki J.J. Kasvi



Hyvää

- Uskollinen lautapeliesikuvalleen.
- Hyvä lautapelin korvaaja.
- Nätti toteutus.

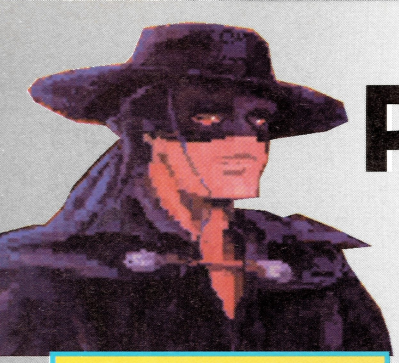
Huonoa

- Ei hyödynnä tietokoneen mahdollisuuksia.
- Tekee siirrot hitaasti.
- Kyllästyminen iskee, kun voittostrategian oppii.
- Pörssi ei toimi realistisesti.

Pelaajia voi olla useita, kaikkien on kuitenkin istuttava saman tietokoneen ääressä. Siirtojaan ei voi toimittaa sähköpostitse, eikä 1830:a voi pelata lähiverkossa. Etenkin viimeksimainittu vaihtoehto olisi enemmän kuin tervetullut.

Lautapeli tietokoneen ruudulla.

68

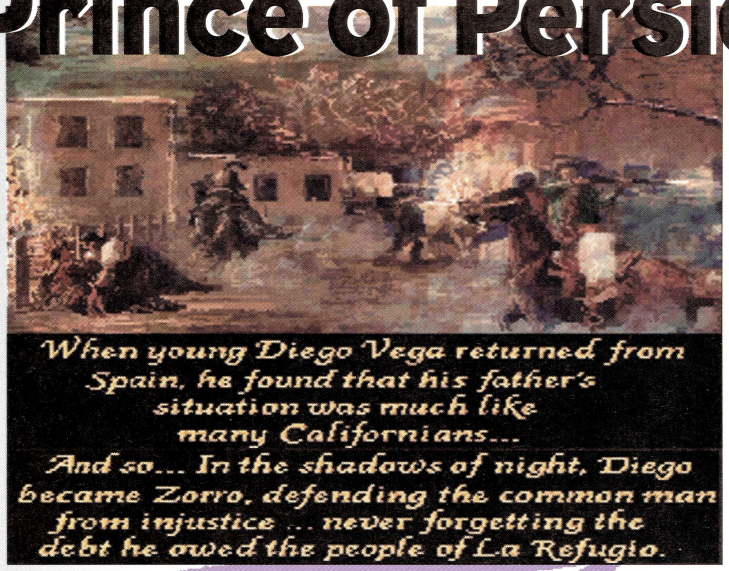


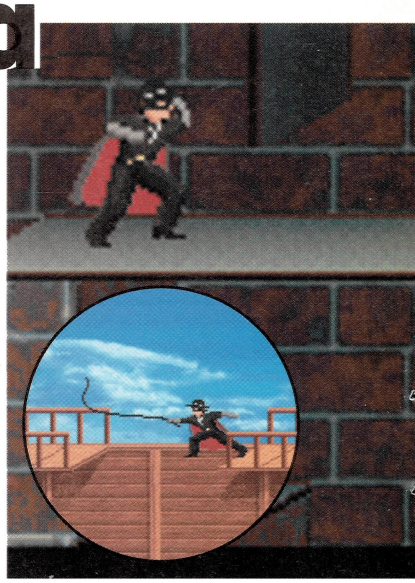
Prince of Persia

Zorro

Capstone/U.S. Gold

PC, PC CD-ROM
Minimi: 386/33, VGA, 590 kt + 2048 kt XMS + 128 kt EMS
Äänituki: Kaikki yleisimmät äänikortit
Ohjaus: N, J
Kiintolevy: 3,6 Mt
Testattu: 486/100 8 Mt, SB Pro VLB-VGA (Gamestar-ohjain)





Capstone. Ja laatupelit ovat sanoja, joita ei voi sijoittaa samaan lauseeseen. Prince of Persiasta estottomasti kloonattu Zorro edustaakin firman kärkitarjontaa.

Robin Hoodin tutun meksikolaisvastikkeen El Zorron bravuurinumero oli viillellä Z puumerkiksi milloin minnekin. Nyt Kettu joutuu tasohyppelijäksi.

Prince of Persia on klassikko, jonka ilosanoma on levinnyt kulovalkean tavoin kaikkialle. Delphinen Another World ja Flashback lainasivat hartaasti sen parhaita puolia, mutta toivat höysteeksi oman seikkailullisen sivumaun. Zorron tekijät ovat tyytyneet historian toistamiseen.

Loikkijan rooliin hyppääminen sujuu Zorrolta ilman kummempia konstailuja. Säilän lisukkeeksi ilmestynyt ruoska tuo mieleen pikemminkin erään Indyn, mutta taiteellinen vapaus se on pelintekijöilläkin.

Don Francisco Cortez on löytänyt vanhan kultakaivoksen sijainnin kertovan kartan. Järjestettyään kotikaupungin rahavarannot kuivuttaneen tutkimusmatkan hän on kahminut kaiken kullan itselleen ja kadonnut. Kylä on ilman kullanhippuja konkurssin kynsissä ja nälänhätä uhkaa. Zorro, zuuri zankari, ratsastaa kylään ja lähtee Cortezin perään.

Seikkailu alkaa aivan kuin olisi aikakoneella hujahtanut Prince of Persian (POP) aikaan. Häkellyttävästi näytellyt juonenkehitelmät ja siistimmät taustat eivät peitä tuttua ja turvallista peli-ideaa. Sutjakkaasti animoitu hahmo liikkuu askel kerrallaan pitkin tasoja, hyppää käskettäessä viereiselle tasolle ja jää hypättyään roikkua retkottamaan mahtavilla näppivoimillaan tason reunaan. Alas kömpinenkin luonnistuu tismalleen esikuvan mukaisesti.

Zorron kontrollit osoittautuivat ongelmallisiksi. Näppäimistöllä pelattaessa vähänkin liian pitkä napin painallus käskyttää Zorro-parkaa kaksi kertaa. Tämä leiskauttaa hahmon tuon tuostakin kuilun pohjalle. Ilolaatalla ohjastettuna Zorro käy malttamattomaksi ja syöksähtää juoksuun pelkästä peliohjaimen vilkaisusta. Jostain käsittämättömästä syystä näppäimistöporttiin liitettävällä Gamestar-ohjaimella kontrollit olivat moitteettomat.

Kultakaivoksen saloihin tutustuminen on mukaansatempaavaa tasohyppelyä. Erikoisuutena ristimäiset vastapäivään pyörivät tasot aiheuttavat sopivaa päänvaivaa. Viholliset eliminoituvat ruoskalla niin näppärästi, ettei miekkaa viitsi vetää esiin tupesta. Vaiheen loppupuolella eteneminen hyytyi yhtäkkiä mahdottomalta tuntuvaan ongelmaan. Vaikka ratkaisu lopulta olikin helppo, saman kohdan hinkkaaminen ehti turhauttaa.

Cortezin perässäjuokseminen käy nopeasti tylsäksi. Autiomaassa lampsiminen on uskomattoman yksitoikkoista, eikä vankilasta pakenemista jaksa tosissaan yrittää. Samojen tasojen kapuaminen ylös ja tupsahdus takaisin vankilan tantereelle harha-askeleen jälkeen masentaa. "Hyppää-tallenna-hyppää-tallenna" -menetelmä vie toki eteenpäin, mutta tekee pelaamisesta mekaanisen prosessin. Seuraavassa episodissa palataan POP-muottiin, mikä piristää heti tunnelmaa.

Zorron pusertaminen CD-peliksi on kyseenalaista. Komean kotelon kauniit kuvat ja lupaukset elokuvallisesta elämyksestä ovat harhaanjohtavia. Huonosti näytellyt pikku ikkunasta tuijotettavat videopätkät eivät piristä peliä. Ilman turhia koristeita peli on vaivaisen kolmen megatavun kokoinen!

Prince of Persiaan hurahtaneille Zorro on mukava välipala. Taattua, tuttua, turvallista. Näin tehdään hittibiisejä, joten miksei myös hittipelejä?

JTurunen



Hyvää

- Mukaansatempaava.
- Prince of Persiasta kloonatut episodit parasta antia.

Huonoa

- Kopio POP:sta.
- Kontrolliongelmat (testattu kahdella koneella).

Jos kontrolleja ei saa kuriin, pinnat voi huoletta puolittaa. Aluksi iskee addikti, sitten tylsistys, sitten addikti, sitten tylsistys....

Tasohyppely

74

SuperKarts

Manic Media/Virgin

PC CD-ROM

Minimi: 386DX, 460 kt/4 Mt, VGA

Äänituki: AdLib- ja Sound Blaster -yhteensopivat

Ohjaus: J, laatta, Thrustmaster TI ratti ja polkimet, Forte VFXI VR-päähine

Kiintolevy: 18 kt

Testattu: 486/100 8 Mt, SB Pro VLB-VGA





Nitropurkki kouraan

Mikroautot eivät kuulosta kaikkein kukkeimmalta valinnalta ajopelin aiheeksi. Menovehkeellä ei ole onneksi niin suurta väliä, kunhan se liikkuu nopsaan ja sitä on hyvä ohjata. Manic Median SuperKart on vauhdikas, hauska, jopa hillitön kaahauselämys.

Jo Wolfensteinin käytävillä hirmuista vauhtia juostessa kävi mielessä, miksei kukaan äkkää laittaa natsien tilalle autoja ja suoristaa käytäviä radan muotoon. Manic Median SuperKarts (ja heidän vallankumoukselliseksi väittämänsä RT3D-systeemi) toteuttaa tuon vuosien takaisen unelman, sillä tällä kertaa ajetaan mikroautoilla seinämillä rajattuja ratoja pitkin.

Kolikkopelivaihtoehdossa (arcade) pitää sijoittua kolmen parhaan joukkoon päästäkseen seuraavalle radalle, mestaruudesta taisteltaessa ajetaan pisteistä. Ratoja on kaikkiaan 16 ja kierroksia kisassa on oman valinnan mukaan neljästä neljäänkymmeneen. Vaikeustasoja on neljä ja jokaisen kilpailun jälkeen voi tallentaa tilanteen. Varikolla voi käydä korjaamassa pahaenteisesti savuavaa autoa.

Hyvä sijoitus tuo rahaa, jolla voi virittää moottoria ja hankkia parempia renkaita sekä parantaa korin kestävyyttä ja suurentaa tankkia. Radalta voi kerätä nitropurkkeja, öljykanistereita ja pitorenkaita. Nitrolla saa hetken vauhdin hurman, öljyllä voi liukastuttaa perässäajajan ja lisäpidolla sujauttaa tiukankin mutkan täysillä. Älypommiin (smartbomb) ajaminen tujauttaa kanssakilpailijat hetkeksi tatamille.

Radat ovat vaihtelevia, vaikkei mäkiä matkassa olekaan. Hyppyrit, tiukat mutkat, vesiesteet, valinnaiset reitit ja eri ratamateriaalit ruohosta asfalttiin ja jäästä hiekkaan pitävät mielen virkeänä ja hoksottimet hereillä. Lisäkykyjen kerääminen ja oikea-aikainen käyttö vaatii huolellisuutta. Jopa ajopeliin sinänsä huonosti sopivia salaisia huoneita rahakätköineen on peliin piilotettu.

Toteutukseltaan peli on loistelias. Ohjevihkosessa luvataan jopa 60 kuvan päivitysnopeutta sekunnissa, mutta testikokoonpanolla (täysillä detaljeilla) oli tyytyminen 35 kuvan sekuntivauhtiin. Kaarteissa näkymä kallistuu nautittavasti ja vauhdin tuntu on mainio. Ohjattavuus on aluksi hiukan jäykkä, mutta muutaman kilpailun jälkeen auto tottelee tikkua asiallisesti.

Äänet ovat realistiset, mutta kuulostavat lähinnä korvakäytäviin eksyneeltä vihaiselta ampiaisparvelta. Suoraan CD:ltä soiva, parhaimmillaan tautisesti nykivä tekno jää pahasti pärinän alle.



Yksinpelinä SuperKarts ei ole täydellinen. "Kolikkopeli" ja mestaruusmittelö eivät eroa toisistaan lainkaan pelillisesti. Radat ovat samat, kontrollit ovat samat, tunnelma on sama. Vaikeustasoa lisäämällä autot saavat lisää vauhtia, mikä on sinänsä hyvä idea. Vastustajat vain saavat lisäpotkua suhteessa huomattavasti enemmän, mikä turhauttaa. Hahmon tai auton valinnalla ei ole valitettavasti käytännön vaikutusta pelin kulkuun.

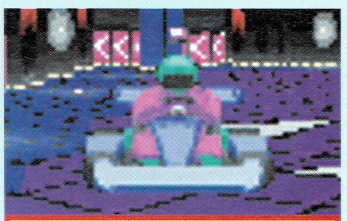
Jaetun ruudun kaksinpeli on toteutukseltaan sujuva. Peräti kahdeksan pelaajan samanaikainen hysteria luonnistuu IPX-yhteensopivan verkon välityksellä. SuperKarts on taatusti monen työpaikan tuho ja tuo vaihtelua ainaiseen Doom-kloonien kanssa äheltämiseen. Jostain syystä sarjaliitäntää tai modeemiyhteyttä peli ei tunne.

SuperKarts ei ole Daytona eikä edes Ridge Racer. Se on kuitenkin ensimmäinen kolikkopelitunnelmaan yltävä PC-ajopeli. Kauan sitä saikin odottaa. Tahtoo lisää!

JTurunen



SuperKartin seinämillä rajatut radat ovat vaihtelevia ja vauhdintuntu mainiota.



Hyvää

- Toteutus upea.
- Pelattavuus hyvä.
- Kynnys matala.
- Hauska.
- Usean pelaajan karnevaalit onnistuvat.

Huonoa

- Hmmm...ei simulaatiofriikeille eikä hiiren kurittajille.
- Ei modeemi- tai kaapelipeliä.

Erinomainen kilpa-ajopeli.

Autopeli

PELIT HUIPPU

90

3250 Avaruusodysseia



Frontier: First Encounters

Frontier Developments/ Gametek

PC, PC CD-ROM (AGA-Amigat ja CD32 tulossa)

Minimi: 386/25, 4 Mt, suositus 486/25

Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), Ensoniq Soundscape, Microsoft Sound System, PAS16, GUS, GUS MAX, ESS AudioDrive, Roland RAP-10, Toptek Golden 16, Thunderboard, Adlib Gold, NewMedia, WAVjammer, I/O Magic Tempo, ARIA Chipset, Sound Galaxy NX Pro 16, Reveal FX/32, MPU-401, Roland Sound Canvas, MT-32.

Ohjaus: H, J, N

Kiintolevy: 9 Mt

Muuta: Sekä CD- että korppuversiota varten on liikkeellä useita patch-tiedostoja.

Testattu: 486/50 8 Mt, GUS + SB

●● Avaruuskaupankäyntipeli Frontier oli yksi viime vuoden menestyspelejä, joskin legendaarisen Eliten manttelinperijä oli myös pettymys sankalle joukolle. Onko First Encounters se peli, joka Frontierin toivottiin olleen?

Ensin oli Elite, jo legendaksi muodostunut avaruuskaupankäyntipeli. Ja viiden vuoden odotuksen jälkeen tuli Frontier: Elite II. Se tarjosi (periaatteessa) kaiken minkä Elite aikoinaan: kaupankäyntiä avaruudessa, aluksen lisävarustelua ja avaruustaisteluita paremman tappoluokituksen toivossa. Ja lisäksi paljon uutta, kuten uusia aluksia, satunnaistehtäviä ja hätkähdyttävän realistisesti käyttäytyvän universumin.

Frontierissa pelaaja vaelsi tyhjän tuntuisesta maailmasta toiseen, osti halvalla ja myi kalliilla. Yksittäin kimppuun hyökkäävät piraatit olivat helppoja nakkeja, ja kun alla oli hyvin varusteltu alus ja taisteluluokitus kyllin korkea, alkoi kuljetus-, salamurha- ja sotilastehtävien suorittaminen.

Frontierin päämäärättömyys, juonen puute ja lukuisat muut asiat jakoivat pelikansan rankasti kahtia, mutta kauppa kävi. Nyt Frontier: First Encounterin pitäisi paikata Frontierin puutteet.

Avaruusmarkkinat

First Encounters on perustaltaan sama Frontier, mutta käyttöliittymää, pelimaailman todentuntuisuutta ja grafiikkaa on parannettu varsin merkittävästi.

Ensinnäkin tehtävät ovat monipuolistuneet. Koneen tekemien satunnaistehtävien lisäksi pelissä on käsin kirjoitettuja kertaluontoisia tehtäviä, jotka voivat tuoda pelaajalle mainetta, rahaa tai äkkikuoleman. Lisää kyllä kummasti pelin uskottavuutta, kun murhaiskun jälkeen saa kimppuunsa rykelmän aluksia, jotka vannovat kostoa kuolleen ystävänsä puolesta...

Erikoistehtäviä on ainakin kahdeksan, ja huipentuma on kohtaaminen thargoidien kanssa. Thargoidi-sivujuonen ansiosta pelaaja voi jopa ensimmäisenä ihmisenä päästä lentämään aitoa thargoidialusta.

Thargoidit ovat superälykkäitä, teknisesti ihmistä edistyneempiä hyönteismäisiä olentoja. He lentävät lautasmaisissa aluksissa, joiden näkeminen on yhtä kuin kuolema. Thargoidit ovat armottomia, sotaisia, vihaavat ihmisiä ja pystyvät nappaamaan hyperavaruuden kautta kulkevia aluksia väijytyksiinsä. Thargoidit puuttuivat Frontierista kokonaan, mikä ei Elite-veteraaneja ilahduttanut.

Thargoidien ja ihmisten sota päättyi, kun thargoidit ilman näkyvää syytä katosivat jäljettömiin. Nyt, kauan verisen yhteenoton jälkeen, on kuitenkin alkanut tihkua tietoja uusista thargoidihavainnoista.

Nuo mainiot miehet warppaavissa koneissaan

First Encountersissa on taas uusia alustyyppejä ja lisälaitteita. Kaikkiaan aluksia on 45, jos mukaan lasketaan myös thargoidikiekko. Joidenkin alusten muotoilu takuulla innostaa 60-luvulta hädin tuskin selvinneitä pitkätukkia.



Oman aluksen kustomointi ei Frontierista eroa. Ideana on, että kaikki laitteisto kuluttaa rajallista rahtitilaa, joten pieniin, nopeisiin aluksiin ei saa kovinkaan tehokasta asetta tai paljon suojia. Isoihin rahtialuksiin taas mahtuu melkein mitä tahansa, mutta jättialuksilla systeemien välinen hyppiminen on hidasta ja vaivalloista. Jonkinlainen kompromissi on siis välttämätön.

Tyylikkäimmät alukset ovat ehdottomasti iki-ihanat Cobra Mk. III ja Asp. Uudemmista aluksista vain Constrictor aiheuttaa sydämentykytystä, sillä se noudattaa vanhan muotoilun henkeä. Keskikokoisiin sporttirautoihin mahtuu suojia lukuunottamatta riittävästi tavaraa, ne ovat nopeita ja hienon näköisiä.

Manuaali jättää sekavan ja halvan vaikutelman, eikä kerro muutamien lisälaitteiden toiminnasta mitään. Pelin mukanatuleva novellikokoelma on huonompi kuin Frontierisssa, ja sen enempää matkailuopasta kuin karttaakaan ei paketista löydy.

Toinen kerta toden sanoo?

First Encountersia tehdessään Brabenin porukka on varmaan kuunnellut Frontieria seurannutta parannusehdotusten ryöppyä,

sillä kaikki Frontierin suurimmat ärsyttävyydet on kitketty pois.

Ikonisysteemi on uusittu. Ohjauspaneelissa on neljä päänappulaa, jotka avaavat näytölle kuvakulman valintaan, inforuutuihin, karttoihin tai kommunikointiin liittyvän ikonirivistön. Homma pysyy paremmin hanskassa, kun ikonit ovat hierarkkisessa järjestyksessä, vaikka ne ovatkin järkyttävän rumia.

Enää ei navigointikohdetta valitessaan joudu zoomailemaan aurinkokuntakartalla edestakaisin. Aluksiin voi ostaa halvalla navigointitietokoneen, joka aukaisee ruudulle listan systeemissä olevista laskeutumis- ja telakointipaikoista. Kiertoratakarttaa ei enää tarvitse lainkaan, se on vain kiva koriste.

Galaksikarttaa on paranneltu, ja kohdeaurinkokunnan voi nyt valita hiirellä naksauttamalla. Etsi-toimintoa ei kartoissa vieläkään ole. Korppuversiossa on tahaton parannus: rumat kasvokuvat ovat menneen talven lumia.

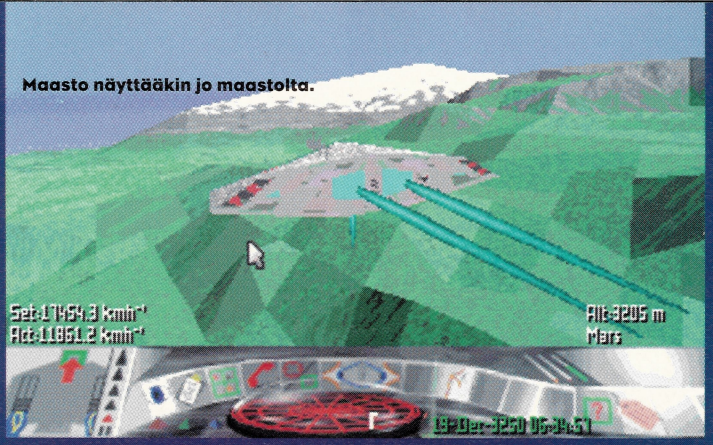
Frontierissa taistelu keskeytti ikävästi matkanteon. Kun vihollisaluksen valitsi kohteeksi, hukkui varsinainen matkakohde. First Encountersissa alusten navigointijärjestelmä on kehittyneempi, sillä taistelua ja normaalilentoa varten on omat toimintamoodinsa. Taistelun jälkeen tarvitsee vain kytkeä autopilotti takaisin päälle ja matka jatkuu.

Balettia tähtien seassa

Frontierin taistelua pidettiin vaikeana. Sitä se jossain määrin onkin, koska avaruuden fysiikan lait pitää sisäistää. Ei ole väliä, liikkuuko oma alus taistelun aikana sata kilometriä sekunnissa perä edellä kohti aurinkokunnan keskustaa, ainoastaan aluksen suhteellisella nopeudella vihollisseen verrattuna on merkitystä.

On makuasia, pitääkö Frontierin realistisesta otteesta. Kaksintaistelu vihollisen kanssa muodostuu helposti jojottelevaksi, edestakaiseksi liikkeeksi: alukset ottavat suunnan toisiaan kohti, tulittavat hetken lasereilla ja suhahtavat toistensa ohi. Suuren osan ajasta vihollinen on pieni liikkuva piste tähtien seassa. Tai viholliset, sillä vihdoinkin vihollisalukset osaavat hyökätä joukolla.

FFE:n ensiversiossa vihollisten laserit eivät tehneet ollenkaan vahinkoa. Korjatuissa versioissa





tilanne on toinen, ja aluksensa kulkusuuntaa saakin jatkuvasti muuttaa, ettei sitä leikeltäisi palasiksi.

Lue lehtiä

Pelissä on viisi sanomalehteä, jotka voi tilata tai ostaa yksittäin. Sanomalehtien tekstit ovat käsin kirjoitettuja, eivät tietokoneen arpomia, joten niitä lukee mieluusti. Itsekin voi päästä kirjoituksiin, jos tekee jotain merkittävää.

Grafiikka on First Encountersissa planeettoja lukuunottamatta pääosin samanlaista kuin Frontierissa. Aluksien kyljet ovat useimmiten pintakuvioituja, eikä kuviointia saa pois päältä pudottamatta samalla grafiikan yksityiskohtaisuutta. Valitettavasti yhden luokan avaruusalukset ovat nyt ulkoasultaan kaikki kopioita toisistaan.

Planeettojen pinnan yläpuolella lennettäessä grafiikka on huimasti parempaa kuin ennen, sillä maasto on kumpuilevaa ja varsin hienon näköistä. Harmi kyllä maisema muuntautuu ikävän näköisesti koko ajan, koska peli säätää maaston muotojen monimutkaisuutta varsin mielivaltaisen tuntuisesti. Kauempaa nähtynä planeettojen pinta taas usein hajoaa välkkyväksi kolmiokokoelmaksi.

Taustamusiikkia on paljon, mutta sen kanssa oli luvattoman paljon ongelmia. Sound Blasterilla poppi kuuluu, mutta on karmeaa vingutusta. GUS-tuki on puutteellinen. Vanhasta Frontierista kotoisin olevat kappaleet soivat väärillä instrumenteilla, eli tuloksena on kakofoniaa.



Jatkoa, Braben!

First Encounters on ehdoton huippupeli, mutta tunnustan heti, että ellen olisi aikoinaan pelannut Eliteä, en pitäisi FFE:stä läheskään yhtä paljon.

Ohjauspaneeli on naurettavan näköinen, käyttöliittymässä on yhä paljon parantamisen varaa ja high-tech-fiilis on kadoksissa. Braben saisi ottaa mallia vanhasta Warheadistä. Alusten välinen kommunikointi on edelleen vitsi.

Ikävää, että Gametek ei nähtävästi testaa pelejään lainkaan ennen niiden julkaisua. Bugeja FFE:ssä on enemmän kuin puhelinluettelossa Virtasia, ensimmäiset versiot eivät suostuneet edes pysymään pystyssä kuin pari minuuttia kerrallaan. Päivityksiä on jo muutama, mutta keskustelua niiden vaikutuksista käydään vielä.

Jos et pitänyt Frontierista, et todennäköisesti ihastu First Encountersiinkaan, niin paljon peleissä on samaa. Onneksi.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Realistisuus ja laajuus.
- Vihollliset osaavat jo tulla joukolla kimppuun.
- Paranneltu käyttömukavuus Frontieriin verrattuna.
- Thargoidit ovat palanneet lomilta.

Huonoa

- Rumat ja epäkäytännölliset mittaristot.
- Kammottavat ääniefektit.
- Isot vihollisalukset yrittävät lentää pelaajan aluksesta läpi.
- FFE vaatii koneelta huomattavasti enemmän kuin Frontier.
- Peli on käsittämättömän buginen.

Suurin osa Frontierin ärsyttävyyksistä on korjattu, ja pelimaailma tuntuu elävämmältä. Tuplavarmista, että saat bugikorjatun version, sillä peli julkaistiin pahasti keskeneräisenä.

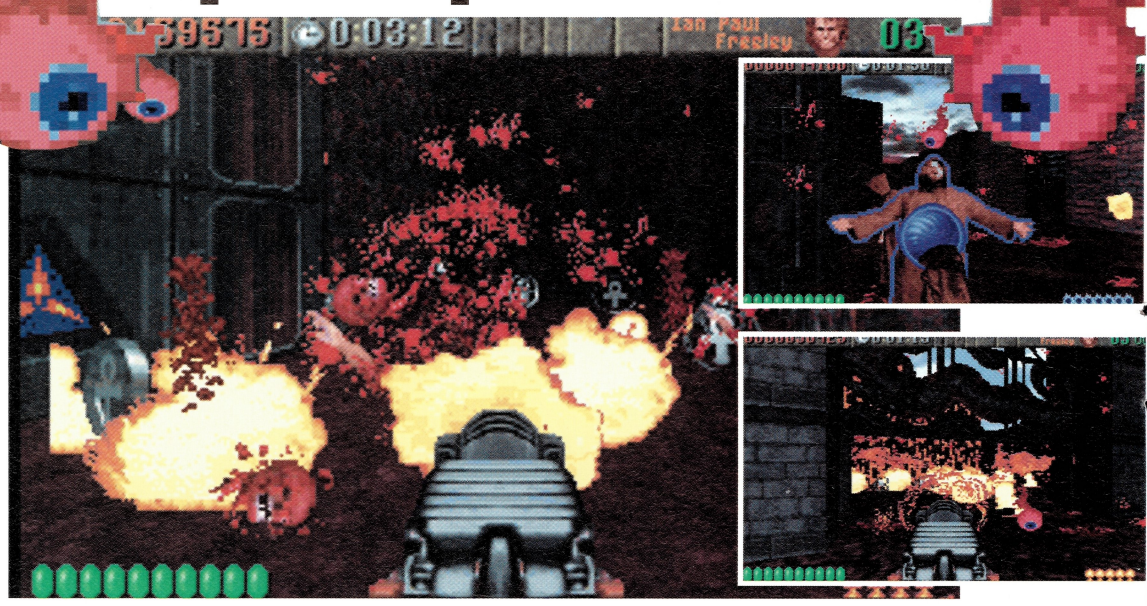
Avaruussimulaattori



Hilpeää paukuttelua

Rise of the Triad – Dark War

Apogee/U.S. Gold
PC
Versio: 1.2
Minimi: 386/40, 4 Mt, suositus 486, 8 Mt + VLB
Äänituki: Sound Blaster (16, AWE32), AdLib, WaveBlaster, GUS, Roland Sound Canvas, Ensoniq SoundScape, PAS, Soundman 16, Sound Source, General MIDI
Ohjaus: J, H, N, Cyberman, Space Player, Gravis GamePad
Kiintolevy: 20 Mt
Testattu: 486/50 8 Mt, ISA, GUS 1 Mt + SB



Rise of the Triadista voivat taas herkimmät tiristää väkivaltakeskustelua pimeiden kesäiltojen ratoksi.

Paha kultti suunnittelee pommi-iskua suurkaupunkiin suuren johtajansa, El Oscuron kunniaksi. Viiden isänmaallisen jenkkipatriootin muodostaman kommandoryhmän on tehtävä hihhuleiden suunnitelmat tyhjiksi. Pelaaja valitsee itselleen viisikosta virtuaaliminän ja lähtee puhdistamaan kultin linnoitusta kaikesta elollisesta.

Rise of the Triad on Apogeen yritys rahastaa Doomin vanavedessä. ROTT:n hätäpäissä julkaistu sharewareversio 1.0 arvosteltiin Pelit-lehdessä 2/95, ja samat kehut ja haukut pätevät rekisteröityyn versioon.

Markat likoon -versiossa on kaikki mitä luvattiinkin, eli uusia kenttiä, uusia cheat-koodeja (mukana todella messeviä), uusia aseita, lisää grafiikkaa ja parempi verkkopeli. Valitettavasti Rise of the Triadin perusongelmiin, eli tylsiin kenttiin ja epäuskottavaan ympäristöön, ei ole puututtu.

Läiskis roiskis

Siinä missä Doom oli pelottava, on ROTT hilpeä, verellä mässäilevä Wolfensteinin reinkarnaatio. Pelin taustamusiikiksi voisi laittaa vuosisadan alun mustavalkokomedioista tuttua pianonpimputusta, eikä kukaan huomaisi mitään outoa.

Pelikotelo kantaa ylpeänä ”sopimaton alle 12-vuotiaille” -tarraa, mikä toimii tehokkaana mainoskikkana. Mitään syytä moiselle luokittelulle ei ROTT:ssa ole, paitsi kiva graafinen efekti raskaampia aseita käytettäessä: vihollinen räjähtää mössöksi, ja ruudulla lentelee irtonaisia ruumiinosia, verta ja silmämunia kivojen lits läts -ääniefektien kera. Kunnon taistelun jälkeen lattia on ruumiiden peitossa ja punaista elonnestettä valuu hiljakseen seiniä pitkin. Meno on kuin splatter-elokuvassa.

Verilöyly on jaettu neljään episodiin, jotka puolestaan koostuvat useammista tasoista. Episodien lopussa on vastassa pahempi loppupomo. Normaalien aseistettujen ihmisten lisäksi vastassa on metallifrisbeitä laukovia robotteja, taikoja sinkoavia munkkeja sun muuta.

Sodan koirat

ROTT:ssä on tavattomasti pikkukikkailua. Pelaaja voi hyppiä erityisiltä jousilaatoilta, katsoa ylä- ja alaviistoon Hereticin tyyliin ja kokeilla painajaismaista huumetrippiä syömällä sieniä. Ikkunat voi ampua rikki ja seiniin jää luodinreikiä. Oman nimen kirjoittaminen konekivääriillä seinään ei kylläkään onnistu luodinreikien rajoitetun määrän takia.

Peli on pullollaan ansoja – tulta, kaasua, pyöriviä teriä, kuumia liikkuvia seiniä... Ansat eivät ole vaaraksi pelkästään pelaajalle, vaan laumoittain kulttilaisia joutuu niiden uhriksi. Outoa, kyllä heidän omat ansansa luulisi tuntevan.

Asevalikoima on laaja, eikä mukanaan voi kantaa kovinkaan isoa arsenaalia. Normaalin pistoolin lisäksi aseisiin kuuluvat konekivääri, sinko ja hakeutuva ohjus. Pelistä löytyy myös veitsi, mutta se on tarkoitettu erään vartijatyypin heittämän verkon leikkaamiseen, eikä sovellu vihollisten silppuamiseen.

Mukana on myös pari tavanomaisesta poikkeavaa asetta. Drunk-sinko laukaisee monta harhailevaa ohjusta samanaikaisesti. Tulipommi on hyvä laajojen alueiden siivousväline, sillä se räjähtää seinään osuessaan valtaisaksi tulimereksi. Samantapainen ase on tuliseinämän laukaiseva liekinheitin. Ahtaissa paikoissa kyseiset aseet listivät helposti myös kantajansa.

Jumalmoodissa voi lähettää kädestään liikkeelle hakeutuvia energiapalloja, jotka yhden vihollisen poksautettuaan suuntaavat seuraavaan. Yksi ammus siis pomppii ukosta toiseen ja tekee laakista selvää jälkeä. Graafinen efekti muistuttaa hieman Kadonneen Aarteen Metsästäjien loppukohtausta.

Ehdottomasti oudoin bonustavara on luu, joka muuttaa pelaajan koiraksi. Koirana olemisesta on hyötyäkin, koska nelijalkaisena mahtuu kulkemaan matalista oviaukoista. Aseina toimivat hampaat ja salaseiniä etsitään tassulla haromalla. Söpöä.

Jumissa?

Jos ROTT tuntuu liian vaikealta, kirjoita pelin aikana ”dipstick” aktivoidaksesi cheat-moodin. Muutamia valikoituja paloja kattavasta koodilistasta (osa toimii vain rekisteröidyssä versiossa):

goto	Avaa kivan pelitason valintaruudun.
chojin	Haavoittumattomuus ja loppumattomat aseet. Varoitus! Älä kävele pelialueen reunalta alas, tai peli voi kaatua.
ride	Simulaattoreista tuttu ”missile view”.
kesofdeath	Maagin sauva – vapise Heretic!
split	Tuplaraketinheitin.
woof	Koiramoodi(!)
seeya	Jumalmoodi.
firebomb	Mega-ase.
/ekg	Lisää verta.
/gwX	Eri aseita. X voi olla numero väliltä 2-9 tai kirjain C.

/-merkki löytyy yleensä enterin vasemmalta puolelta.

Keisarin uudet vaatteet

Kun ROTT:stä kuorii kaiken koristelun päältä pois, jää jäljelle aika vanhanaikaisen tuntuinen peli. Peligrafiikoista ei suoralta kädeltä pysty sormella osoittamaan mitään hirmuista vikaa, mutta jostain syystä peli kuitenkin näyttää lapselliselta ja rumalta. Pelialueet ovat huonosti suunniteltuja ja monotonisia, ja onkin hyvin helppo eksyä harhailemaan samoja sokkeloita edes takaisin.

Karttaruutu on epäselvä, siitä näkee liian pienen alueen kerrallaan ja kartoitus toimii muutenkin huonosti.

Musiikki on Ultrasoundilla kuunneltuna ihan mukiinmenevää. Ääniefektit ovat hyviä ja niitä on paljon, joskaan testiversio ei suostunut kajauttamaan niitä ilmoille GUSin kautta yhtäaikaa musiikin kanssa.

Verkkopeli vaatii yhden koneen serveriksi, joten luulenpa, ettei turhan monella ole mahdollisuuksia yhdentoista pelaajan kuolonottelua. Koulujen sun muiden verkotettujen opinahjojen ylläpitäjille on taas tiedossa harventuneita hiuspehkoja.

Valitettavasti ROTT on nykyään liian kovassa seurassa. Viritelty Wolf-engine ei kovin pitkälle riitä uskottavan ympäristön luomisessa, eikä grafiikan lapsellinen tyyli auta yhtään. Ihastuksen sijaan ROTT jättää tyhjän tunteen, joskin huijauskoodien kera ROTTia pelailee mielellään jonkin aikaa, koska tällöin ärsyttävistä ansoista ei tarvitse välittää.

Pelit-BBS tarjoaa ROTTiin sharewareversion, versiopäivitykset, kenttäeditorin ja muuta sellaista.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Hyvä pelattavuus.
- Peli on hyvin konfiguroitavissa.
- Verkkopeli.
- Kivat huijauskoodit.

Huonoa

- Ruma grafiikka.
- Tylsät ja erittäin epäuskottavat pelialueet.
- Osa kentistä on aivan liian täynnä ansoja.
- Seinissä vain 90 asteen kulmia.

Tunnelma on hukassa, eikä vanhahtavan pelin päälle liimattu lisätauhka jaksa synnyttää pelihimoa.

Ampumapeli



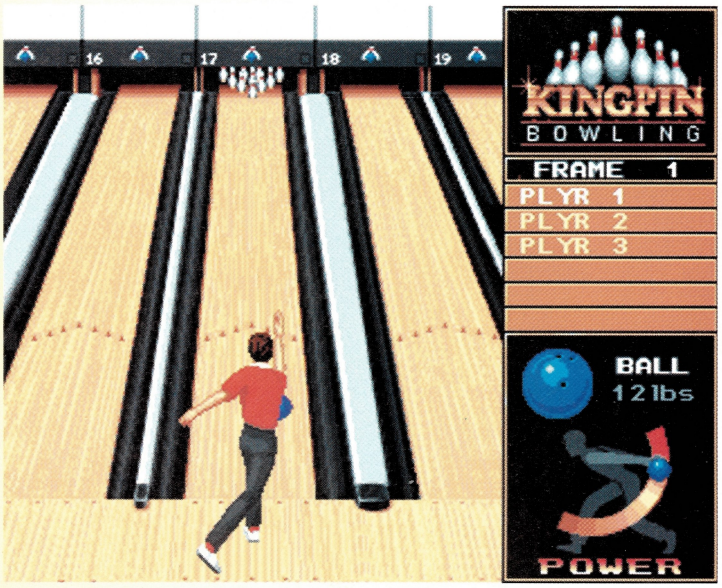
DEMO
PELITpurkki
90-506 675 757

Kingpin – Arcade Sports Bowling

Team 17

Kaikki Amigat, CD32, (PC, PC CD-ROM)
Minimi: 1 Mt
Ohjaus: J
Kiintolevy: Alle 1 Mt, installointi vaatii 1+1 Mt muistia.
Muuta: AGAlla parannellut ääniefektit.
Testattu: A500 Plus, 2+2 Mt, kiintolevy

Keilakuningas



Team 17:n Arcade Pool on yhä urheilupelisuosikkini. Siinä on kaikki tarpeellinen, muttei mitään turhaa, eikä peli edes maksa paljon. Kingpin seuraa samaa kaavaa.

Kingpin on keilailua eli pelivälineenä toimii kiiltävä, sormirei'itetty pallo. Tarkoituksena on kaataa mahdollisimman monta vahatun parkettikäytävän päähän kolmiomuodostelmaan pystytetyistä kymmenestä keilasta.

Pelivuoro koostuu kahdesta kuulankierityksestä, ellei sitten onnistu jo ensimmäisellä yrityksellä kaatamaan jokaista keilaa. Perussääntönä jokaisesta kaadetusta keilasta saa pisteen. Jos kaikki keilat saa nurin yhdellä vierityksellä, saa kymmenen lisäpistettä sekä kahden seuraavan heiton pisteet kaupan päälle – eli siis maksimissaan 30 pistettä. Jos kaikki kymmenen keilaa saa nurin kahdella heitolla eli yhdessä pelivuorossa, saa kymmenen bonuspistettä plus seuraavan heiton pisteet.

Hiiritukea ei pelissä ole, vaan kaikki sujuu ilotikulla. Ensin valitaan heittopaikka sivusuunnassa, pallon paino ja heittovoima. Tulitusnapin painalluksella ruudulle ilmestyy edestakaisin vaappuva nuoli, joka ilmaisee heiton suunnan. Sitten ei muuta kuin pallo liikkeelle oikealla hetkellä. Palloon voi vielä jalkapallopeleistä tutulla jälkikosketuksella lisätä kierrettä. Kaiken kaikkiaan peli tuntuu varsin realistiselta.

Kingpiniä voi pelata yhdestä viiteen kaverin kanssa. Pelin mukana tulee monentasoisia tietokonepelaajia, joten yksinpelikin onnistuu. Eritasoisten pelaajien otellessa voi toiselle pelaajalle antaa etumatkaa lisäämällä paremmalle pelaajalle sakkopisteitä.

Kingpin on kaikin puolin hyvin tehty ja pelattavuus on hyvä, mutta valitettavasti laji on siinä määrin vieras, ettei Kingpin yksinkertaisesti kiinnosta siinä määrin kuin Arcade Pool. Toisin kuin aitoa keilailua harrastettaessa, ei Kingpiniä pelatessa edes pääse kotiväeltä rauhaan pelin ajaksi.

Missä viipyy Arcade Sports: Mökkitikka?

Kimmo Veijalainen



Hyvää

- Saa kiintolevylle.
- Levyllä ei kopiosuojausta.
- Jopa kuusi ihmispelaajaa.

Huonoa

- Ei hiiritukea.
- Installointi on hankalaa.

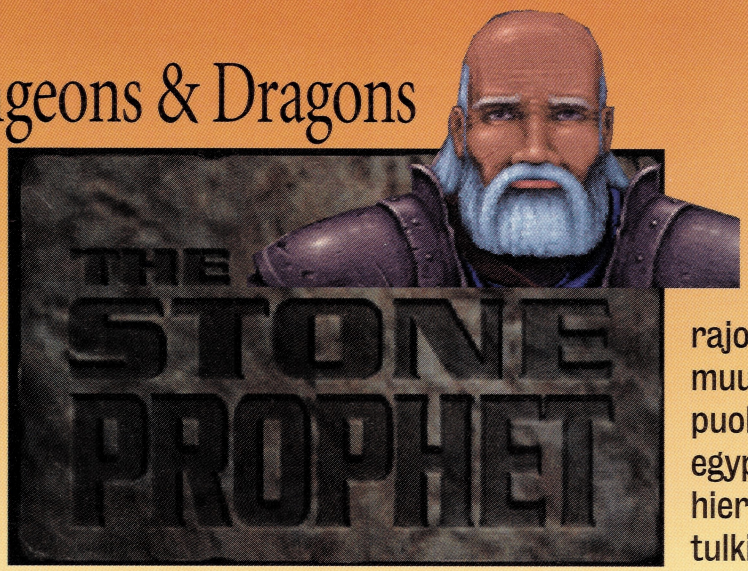
Tylsä urheilulaji tietokonepelin aiheeksi. Toteutus on kuitenkin hyvä pikku kömmähdyksiä lukuunottamatta.

Keilailu

Advanced Dungeons & Dragons

Ravenloft: The Stone Prophet

Dreamforge/SSI/Mindscape
PC CD-ROM, DOS
Versio: 1.00
Minimi: 386/33, 4 Mt (EMS), CD-ROM 300 kt/s
Äänituki: Sound Canvas, Soundscape, Wave Blaster, Soundman Wave, SW 32/GW 32, kaikki Sound Blasterit (ei AWE)
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 35 Mt
Testattu: 486/33, 8 Mt, SB Pro, CD-ROM 450 kt/s



●● Ravenloftin seikkailijaporukan laakereilla lepäily loppuu, kun maan rajoille ilmestyy tulinen muuri. Muurin toisella puolen on tarjolla egyptiläistä mytologiaa ja hieroglyyfien tulkitsemista.

Muumio hiekkalaatikossa

Tässähän alkaa tuntea itsensä noloksi. Jo useampaan otteeseen olen mainostanut SSI:n ja AD&D:n yhteisen taipaleen loppua, mutta uusia pelejä senkun putkahtelee.

Ravenloft: Stone Prophet on juonellista jatkoa Ravenloft: Strahd's Possessionille, ja on SSI:n kolmas virtuaalifantasiapeliyritys. Mitään huimaa evoluutiota ei tapahtunut, vaan SSI:n 3D-rutiinia vaivaa edelleen keskinkertaisuus. Pelit sentään paranevat.

Saharan vangit

Sankarpoppoo astuu rohkeasti tulimuurin läpi ja huomaa, että sen takana avautuu hiekka-aavikko. Sehän on toinen maailma! Aavikolta löytyy kuolemaisillaan oleva nainen, joka kehottaa kääntymään oitis takaisin. Paluu tulimuurin läpi onkin hieman hankalampaa...

Toinen maailmahan on tietysti Har'Akirin hiekkavaltakunta. Fantasia-Saharaa terrorisoi mystinen Anhktepot, muumion olomuotoon kirottu kuolematon, jonka legendojen mukaan (tosi yllättävästi) ulkomaalaiset turistit kukistavat.

Pelastustyötä hankaloittaa Anhktepotin lisäksi tämän kätyri Senmet ja paikallisten asukkaiden väärä asenne, he kun pitävät sankareita lähinnä pahuuden uusina välikappaleina.

Kahtalaisia sokkeloita

Siinä missä Menzoberranzanissa luoliin paitsi kyllästyi myös eksyi alta aikayksikön, on Stone Prophetin luolastoissa seikkaileminen suorastaan miellyttävä kokemus ja tuo oikeastaan aika lailla mieleen Eye of The Beholderit.

Luolastoista löytyy nyt olioiden ja esineiden lisäksi myös perin-



Paperinukkeinventaario. Tällä hetkellä porukassa on mukana mielenkiintoinen hahmo: jo kerran kuollut paladiini.



Senmet hetkeä ennen kuolemaansa.



teisiä seinänappeja, painolevyjä, lattiakuoppia sekä tietysti ansoja. Perinteisten ”vedä vivusta ja saat tulipallosta” -ansojen lisäksi luolastoissa on myös salamapatsaita, teleporttereita ja hirviölauman vapauttavia namiskuukkeleita.

Entiset monotonisen näköiset kiviseinät ovat historiaa: Stone Prophetin seinätaide on parantunut sarjan edellisestä osasta hurjasti. Seiniä koristavat ornamentit, hieroglyyfit sun muut muinaisegyptiläiset kuviot. Hieroglyfejä tavaamalla selviää moni ennustus ja salajuoni, kunhan ne onnistuu tulkitsemaan.

Egyptiläistä mytologiaa on muutenkin käytetty varsin kiitettävästi hyväksi, esimerkiksi Sethin temppeli on väärällään käärmeitä ja sfinksi kyselee arvoituksia. Pelin tekijät ovat selvästi paneutuneet asiaan varsin perusteellisesti. Eritoten parantunut grafiikka saa pelaajan imeytymään mukaan tunnelmaan.

Hyvien sokkeloiden vastapainona on pari todella typerää asiaa. Ensinnäkin sokkeloissa voi jäädä jumiin, ainakin obeliskin sokkeloista löytyy yksi ansakuoppa, jonne pudottuaan ylös ei pääse millään ilveellä. Useamman tilannetallenteen ylläpitäminen on käytännön välttämättömyys. (Arvatkaapa kuka taas vaihteeksi tallenteli vain yhteen paikkaan...)

Toinen huono puoli on aivan liian laaja hiekka-aavikko. Sisäseikkailut ovat siistejä ja kompakteja kokonaisuuksia, mutta ulkomaailman komppaaminen hävyttömän tylsää. Onneksi vaeltelun tuskaa helpottaa kattava teleporterijärjestelmä, sillä lähes jokaisesta mielenkiintoisesta paikasta löytyy teleportti ja siihen sopiva kivi. Kyseistä murikkaa käyttämällä ryhmä siirtyy teleportin luo yhdessä hujauksessa. Ihan hyvä systeemi, kunhan paikat ja palikat on vain ensin löytänyt.

Ei mikään Underworld

Stone Prophetin pelirunkona toimii edelleen kevyen luokan first-person-kuvakulmasta toteutettu virtuaalifantasiasysteemi. Aika rajoittunut engine vielä on, sillä maasto pohjautuu yhä neliöblokkeihin ja seinät ovat kohtisuorassa toisiaan vastaan. Maastossakaan ei ole, rakennuksia lukuunottamatta, mitään korkeuseroja, joten Ultima Underworldit voivat edelleen hengittää kevyesti.

Joitain pikku parannuksia on tehty. Näkyvin muutos on automaattikartoituksessa, jossa ryhmä ei enää näekään pelialueen toiselta laidalta toiselle yhdellä haukansilmäyksellä. Ulkomaastossa kartalle tallentuu parinkymmenen ruudun halkaisijaltaan oleva ympyrä, kun taasen sisähuoneet piirtyvät kartalle ”Minkä silmä näkee”-tyyliin (Line Of Sight, jos kömpelöt suomennokset haittaavat).



Ra'n tulimuuri kaappaa sankarimme vehreistä laaksoista aavikon polttavaan kuumuuteen.

Obeliskin vartijahaamu herää eloon kertoakseen sankareillemme Har'Akiria vaivaavasta kirouksesta.

Soi ja raikuu

Teknisesti Stone Prophet on ihan kunnossa. VGA:n tuplatarkkuusgrafiikka, 320 x 400, toimii yllättävän hyvin ja lopputulos on tarkka ja nopea.

Äänitehosteet ovat parantuneet, ja varsinkin kleerin henkivasaran loitsuefekti jyrisyttää pienemmän talon ikkunoita, mikäli pelikone on kiinni asiaankuuluvasssa muskelihifijärjestelmässä.

Graafinen efektipuoli on puolestaan laimentunut hieman. Hirviöiden animointi on silmämääräisesti edeltäjäänsä niukempaa, ja taistelussa pahikset eivät enää älähtele yhtä hauskasti kuin Menzossa.

Pelin kontrollisysteemissä Dreamforge on koettanut keksiä pyörää useampaan otteeseen. Yhä edelleen pelissä joutuu käyttämään harvinaisen epäergonomisia hiiren kakkosnapin kaksoisklikkauksia tavaroita siirrellessään. Onneksi systeemi on edes sama kuin viime peleissä.

Maagi ja kleeri yhteen soppii

Suurin henkilökohtainen purnauksen aihe liittyy sankariporukan kokoonpanoon, sillä seikkailijoiden vakiojäsenten maksimimäärä on edelleen kaksi, ryhmää täydentävät NPC:t kun lähtevät porukasta omille teilleen heti kun se heille sopii.

Käytännössä nämä kaksi hahmoa ovat maagi ja kleeri. Ei ole kovin kivaa ensin pumpata vierasmaagia täyteen voimaan niin mieleltään kuin loitsukirjaltaan vain huomatakseen, että isänmaa on kutsunut poikaansa. Kleeri puolestaan on pakko pitää omasta takaa, koska puhdasta vuokrapappia ei pelistä löydy ja monitaitoiset kleerinketaleet kehittyvät hävyttömän hitaasti.

Varsinkin alussa on todella tärkeää oppia nopeasti myrkynneutralointi ja kuolleistaherättäminen (mikä muuten tiputtaa hahmon ominaisuuksia.) Kleerin mukanapitoa puoltaa myös se, että hiekka-aavikolla on ensiarvoisen tärkeää osata janonsammuttajaloitsu.

Kunnon miekkamiehet näyttävät myös olevan kiven alla, ja tähän mennessä olen löytänyt vasta yhden kunnon Conanin. (Joka hänkin on jo kerran kuollut ja sitäpaitsi nainen.)

AD&D-sääntöjen typeryyksistä ei päästä eroon. Edelleenkään kleeri-samooja ei osaa ottaa teräasetta käteensä ja taistelija-maagi kadottaa loitsimiskykynsä, jos päällä on jotain lakanaa raskaampaa. Pientä vapautta voisi suunnittelijoillekin antaa, hyvä pelinjohtaja kun osaa soveltaa sääntöjä tilanteen mukaan.

Stone Prophet on kaikin puolin huolella tehty AD&D-roolipeli, mutta se on liian suora kopio Menzoberranzanista ansaitakseen tulla myydyksi täysimittaisena pelinä. SSI:llä on paha vika lypsää enginensä kuiviin sitä pahemmin kehittämättä.

Ossi Mäntylahti



Minotaurit ovat piristävän reiluja vihollisia – pure terästä, nyrkkiä tulee perästä.

Hyvää

- Pelisysteemi on parantunut.
- Tunnelmallinen maailma.
- Lumovoimainen.

Huonoa

- Turhan paljon vaeltelua autiolla hiekka-aavikolla.
- Vanhan toistoa.
- Mahdollisuus jäädä jumiin.

Ronski roolipeli, mutta maistuu aivan liikaa Menzoberranzanille.

Roolipeli



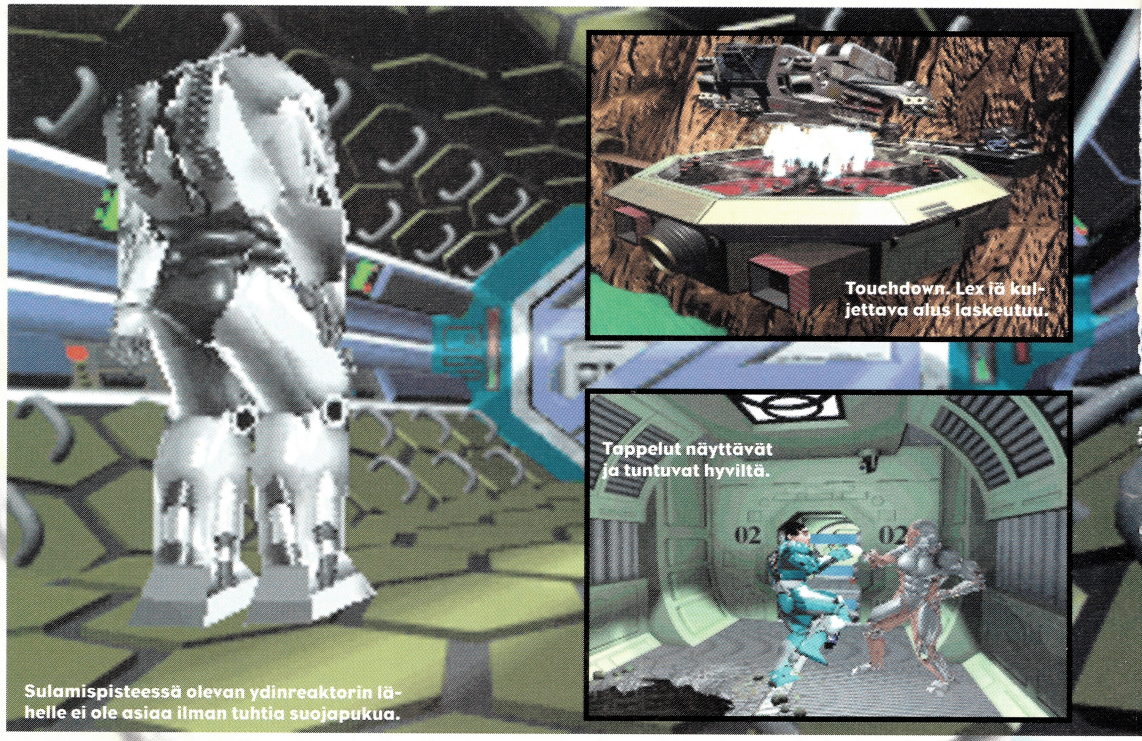
Bioforge

Origin/Electronic Arts

PC CD-ROM
Minimi: 486DX/50, 8 Mt RAM, CD-ROM, MS-DOS 5 tai uudempi
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), Adlib, Wave Blaster, Roland SCC-1, General MIDI
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 5,6–55,4 Mt

Testattu: 486DX2/66, 16 Mt RAM, Cardex Cobra VLB SVGA, SB 16, TW32 General MIDI, CD-ROM 300 kt/s





Sulamispisteessä olevan ydinreaktorin lähelle ei ole asiaa ilman tuhtia suojapukua.

Touchdown. Lex tä kuljettava alus laskeutuu.

Liha on heikkoa

●● Jokainen on joskus aamulla herännyt ja huomannut, ettei muista mitään, edes nimeään. Harvemmin sitä sentään huomaa, että jossain välissä puolet ruumiista on korvattu metalliosilla. Vähemmästäkin tulee vihaiseksi.

Bioforge on Originin uusin yritys määritellä uudestaan käsite ”interaktiivinen elokuva”. Tällä kertaa käsitteellä tarkoitetaan elokuvallisten keinojen sovellutusta itse peliin, ei vain välianimaatioiden katselua.

Lex Nobody on vihainen miehenpuolikas. Ja miksei olisi: matka uuteen vankilaan ei sujunut mukavasti, sillä ensin vartijat hakkasivat Lexin tajuttomaksi, puolet Lexin ruumiinosista kierrätettiin ja tilalle asennettiin huonosti istuvaa rautaromua. Lex ei tosin itse tiedä tästä mitään, hän kun ei muista kuka on tai onko hän edes ihminen.

Kaikesta on vastuussa tohtori Mastaba. Hän edustaa Monditekulttia, jonka unelma on luoda täydellinen koneen ja ihmisen kombinaatio. Kultilla on planeetta Daedaluksella tutkimusasema, joka sijaitsee vieraan kulttuurin jäännöksien lähellä ja jossa kaivauksien lisäksi sovitetaan metallia lihaan.

Monien epäonnistuneiden ristisiitosten jälkeen Mastaba sai luotua kyborgin, joka ei tullut hulluksi tai kuollut leikkuupöydälle.

Lex on täydellinen tappaja: koska hänellä ei ole omaa tahtoa, kaukosäätimen painalluksella kyborgitaistelija tekee mitä tahansa. Hänellä ei ole muistoja synnyttämässä omantunnon tuskia, ei moraalia eikä omaa tahtoa.

Tohtorin työ jäi kuitenkin kesken ja Lexin muisti ja sen myötä oma tahto palaavat pätkittäin. Mieli ja ruumis raiskattuna jäljellä on enää katkera kostonhimo ja kyltymätön halu tappaa. Maanjäristyksen ja epästabiiliksi muuttuneen ydinreaktorin aiheuttamassa pakokauhussa Lexille tarjoutuu tilaisuus pakoon ja kostoon. Samassa rytäkässä sukupuuttoon kuolleeksi luultu, aseman alla levännyt alienrotu herää henkiin...

Tulevaisuuden Frankenstein

Bioforge muistuttaa hyvin paljon Alone In The Dark-sarjaa: tarjolla on pinnoitettuja vektorigraafisia hahmoja seikkailemassa bittikarttamaastossa. Seikkailussa on mukana kevyitä puzzleja, paljon tappelua ja ammuntaa. Bioforgen ja Alone-sarjan välillä on tosin yksi pikku ero: Bioforge on armoton.

Lex herää sellissä hirvittävään tärinään. Hoitajarobotti kieltää nousemasta vuoteelta, mutta topakka rautanyrkin isku hiljentää vikisijän. Viereisessä sellissä kapinoinut vartiopäällikkö huutaa hulluuttaan, hänen rangaistuksensa on jalkojen amputointi ja tilalla pari numeroa liian suuret metalliraajat. Jotain Bioforgen rujosta armottomuudesta kertoo se, että ensitöiksi pitää hakata poloinen vankitoveri tämän irti repeytyneellä käsivarrella. (On siihen olemassa rauhanomainenkin ratkaisu –nn.)

Itse sankari ei ole mikään Robocop, vaan kesken jäänyt rujo lihan ja raudan sekoitus. Jopa kasvot ovat jähmettyneet ikuiseen tuskaiseen irvistykseen.

Taistelu on Bioforgessa pääosassa. Vastassa on joukko merijalkaväkeä, jonka ainoa tehtävä on ottaa kiinni kallisarvoinen karannut prototyyppi. Lisänä on aseman turvallisuudesta vastaavat erilaiset robotit ja lopulta tietysti Lexin luoja, sadistinen tohtori Mastaba.

Lexin muisti on formatoitu, eikä pelaajakaan alussa tiedä mistään mitään. Hieman System Shockin tapaan juoni selviää muiden kun pelaajan kokemana. Samalla kun Lex yrittää keksiä pakotietä, tekevät tukikohdan jäljelle jääneet vartijat raportteja esimiehilleen karanneesta vangista, joka seuraa itsestään käytyä keskustelua sivullisena. Vähitellen ympäristöstä löytyy vihjeitä kadonneiden tutkijoiden muistiinpanoina, raportteina ja päiväkirjoina.

Sulava ydinreaktori, heräävät alienit ja karannut kyborgi aiheuttavat kasvavaa pakokauhua. Lex ei halua muuta kuin tietää kuka hän on, mistä hän on tullut ja miten päästä takaisin. Katkerimpia paloja on, kun entiset isännät pakenevat paikalta ja Lex tyhmyyksissään ampuu alas ainoan pakokeinon, Lexiä taltuttamaan tulevan aluksen täynnä sotilaita. Samaa säälinsekaista tunnetta on kohtauksissa, joissa Lex antaa armomurhan leikkauspöydälle keskeneräiseksi jääneelle kollegalleen ja tutkii potilaskertomuksia ihmetellen, mikä niistä on hänen tapauksensa.

Tappelua varten Lexillä on reilu tusina lyöntiä ja potkua. Liikevalikoima ei paljon häviä beat-em-upeille, ja suurin osa vihulaisista hoidellaankin perinteisesti



Reilu kädenpuristus entiselle vanginvartijalle.



Taistelu on jättänyt jälkensä Lexin rinnuksille.



Seuraava potilas odottaa leikkauspöydällä varaosia.



Suurin osa puzzleista on erilaisten laitteiden käyttöä. Tässä Lex huoltorobotin ohjaimissa.



Mastaballa on hymy herkässä onnistuneen leikkauksen jälkeen.

lättyyn leipomalla. Tiedä sitten johtuuko ohjauksen lievästä tahmaisuudesta, mutta Lexille ja muille hahmoille on onnistuttu luomaan aidon tuntuisesti massaa. Liikkuminen ei ole vain painottomien vektoreiden leijuntaa, vaan hahmojen liikkeet ovat niihin sopivan raskaita tai kevyitä, metallisten nyrkkien iskut heittelevät tavallisia kuolevaisia kuin märkää rättiä. On pelissä myös laserase ja muutakin kättä pidempää.

Ihmisyyttä oppimassa

Muistinsa menettänyt kyborg, hullu tiedemies, hourahtanut kultti ja miehistöä teurastava alien eivät taatusti ole erityisen tuoreita aiheita, mutta siitä huolimatta Lexin kohtalo repii mukaansa. Hyvin kirjoitetun tekstin takia juonen kuljetus onnistuu, Lexin katkeruus ja halu muistaa siirtyy pelaajaan.

Kerronnan tukena on kautta linjan poikkeuksellisen innostunutta puhetta. Mastaba kuulostaa vähintään vinksahtaneelta ja Lexin ääni maistuu vihalta. Taisteluissa ei veistellä vitsejä, vaan vastapuolet osoittavat halveksuntansa napakoilla repliikeillä. Puhe ei kuitenkaan ole pelaajan ohjattavissa, eikä muiden pelin hahmojen kanssa muutenkaan pääse juttusille, vaan kaikki höpinä tulee pelin valitsemana. Innostuneen näyttelemisen lisäksi puhe on poikkeuksellisen selkeää.

Sama tehokkuus jatkuu muissakin äänissä. Efektit ovat taas parhaimmillaan taisteluissa: iskut ja potkut mätkähtävät perille ja metalli kolisee uskottavasti. Efektien volyymi vaihtelee sen mukaan, kuinka kaukana toiminta on "kamerasta". Musiikki on ainakin wavetable-kortilla tyylikkään elokuvamaista, sopivan mahtipontista vyörytystä tai painostavan surullista, ja tuo mieleen lähinnä Robocopin taustamusiikin.

Sirkkeli leikkauspöydällä

Origin on onnistunut tekemään grafiikasta uskottavaa. Tekstuuripinnoitetut vektorit eivät aina ole erityisen kauniita, mutta karu jälki sopii pelin henkeen. Välillä hahmot ovat sotkuisia, mutta liikkuessaan ne näyttävät oikeilta.

Asemalla liikuttaessa kuvakulmat vaihtuvat Alone In The Darkin tapaan, tosin eivät yhtä dramaattisesti. Taisteluissa kuvakulmien vaihto ei aina toimi, vaan turhan usein toimintaa joutuu seuraamaan hankalasta kulmasta, etenkin jos sattuu tappelemaan kohdassa, jossa kuvakulma vaihtuu.

Hahmojen luonnollisuutta lisää se, että saadut vauriot näkyvät ja tuntuvat. Kovan taistelun jälkeen Lex muuttuu rammaksi surkimukseksi, jonka metalliosat kolhiintuvat ja lihallinen ruumis muuttuu verimössöksi. Pahimmillaan käveleminen on tuskaista ontumista, liikkeet muuttuvat epäsäännöllisiksi ja yritykset juosta tai hyppiä päättyvät noloihin kaatumisiin. Sääli nousee pintaan kun ontuva Lex yrittää raahautua suojaan vartijoilta.

Pelin minimivaatimukset kannattaa ottaa tosissaan. Testikoonpanolla homma pyörii kohtuullisen sujuvasti, tosin ohjaus ei ole aivan tarpeeksi herkkä ja usein varsinkin taisteluissa ohjaukseen vastataan ärsyttävällä viiveellä. Ikävä juttu, koska tappelun näppäinkomentoja on paljon ja ohjaaminen on muutenkin tarpeeksi hankalaa.

Ympäristö ei ole pelkkä kulissi, vaan asema on täynnä tietokoneita ja muita laitteita, joiden käytetään tappeluiden välillä. Puzzleista suurin osa on juuri laitteiden oikeaa käyttöä, mutta muutama älytön edestakaisin kamojen kanssa temppuilu pääsee ikävästi pysäyttämään vimmaisen etenemisen.

Originin kaikissa peleissä latausajat ovat omaa luokkaansa. Bioforgessa surma tulee usein yllättäen ja samoja taisteluita joutuu yleensä yrittämään moneen kertaan. Turhautuminen iskee, kun peli on hävyttömän hidasta latailua ja tallennusta.

Bioforge ei ole pitkäikäistä herkkua. Pelin kahlaa läpi parissa päivässä, tosin se lyhyt aika sujuu vimmaisesti.

Originin viime aikojen parhaat pelit, System Shock ja Bioforge ovat olleet kaikkea muuta kuin tunkkaisia vanhojen Wing Commandereiden tai Ultimoiden lämmittelyjä. Pelityyli on uudenlainen, eikä suoraan kloonaa mitään peliä. Harvoista peleistä voi nykyään sanoa samaa. Vielä kun juonessa ja armottoman murjovissa taisteluissa on rajusti tunnetta mukana niin lyhyys, lievä tahmaisuus ja välillä kahvilla olevat kameramiehet eivät pääse pilaamaan nautintoa. Bioforgen loppu jättää ilmaan odotuksen jatko-osasta ja ainakin minä odotan sitä innolla.

Kaj Laaksonen

Hyvää

- Rumankaunis grafiikka ja luonnolliset animaatiot.
- Vimmaisen katkera juoni.
- Brutaalin säälimättömät taistelut.
- Tuore pelityyli.

Huonoa

- Kovat laitevaatimukset.
- Lievä tahmaisuus ja hitaat ohjaukset.
- Grafiikan tarkkuus ei säädettävissä.
- Liian pitkät lataus- ja tallennusajat.
- Kuvakulmat eivät aina vaihdu oikein.
- Lyhyt.

Elokuvamainen toimintaseikkailu, jossa ainekset kohdallaan. Tiukka juoni ja ankaraa toimintaa.

Taisteluseikkailu

PELIT HUIPPU

91

Iron Assault

Graffiti/Virgin

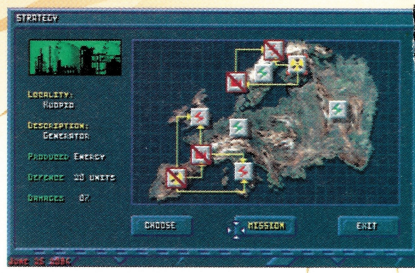
PC
Versio: 1.0
Minimi: 386/33, 4 Mt
Äänituki: Sound Blaster, AdLib
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 3 Mt asennuksesta riippuen
Testattu: 486/66, 8 Mt, SB 16, CD 300 kt/s



Syö rautaa ja tulostaa...



Taas uusi aamu viiden tähden hotellissa ja aika suurille teoille.



Ajattelin järjestää tuhoiskun Kuopion ydinvoimalaan, jos vaikka pääsisi tallaamaan tuttujen päälle Hesan paikkeilla.

Talonkorkuisia terästuholaisia rakastavana luulin kiljuvani riemusta uudesta mech-pelistä. Iron Assault sai minut kyllä kiljumaan, ei siinä mitään.

Mechithän ovat ihmisten ohjaamia enemmän tai vähemmän humanoidin muotoisia jättimäisiä sotakoneita, jotka tulevaisuudessa korvaavat tankit ja rynnäkköpanssarit.

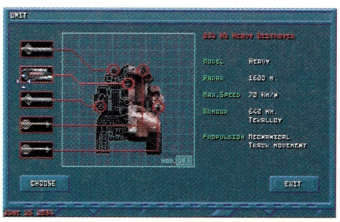
Pelaaja on hyvien jätkien eli megayhtiöitä vastaan kapinoivien vapaustaistelijoiden riveissä yksilönvapauden ja omenapiirakan puolesta. Taiston alkaessa pelaaja on räkänokkainen luutnantti, jolle jaellaan valmiiksi purkitettuja soolotehtäviä. Ennen tehtävää valitaan sopiva mech ja siihen mieluisat ohjukset tai raketit (tykit ovat tyyppikohtaisia, eikä niitä voi vaihtaa). Taistelutantereet vaihtelevat jäätasangoista kaupunkien kaduille ja maanalaisten tukikohtien käytäville.

Noin tusinan onnistuneen tehtävän jälkeen pelaaja ylennetään, ja hän saa komennettavakseen toisen pilotin. Tätä ”siipimiestä” voi tehtävän aikana käskyttää kartalta, jossa voi punoa taktisia juonia myös lentosimulaattoreista tutulla waypoint- systeemillä. Kun pelaajan sotilasarvo vähitellen nousee, hän saa yhä enemmän ”siipimiehiä” komentoonsa, aina täyteen neljän Lanceen asti.

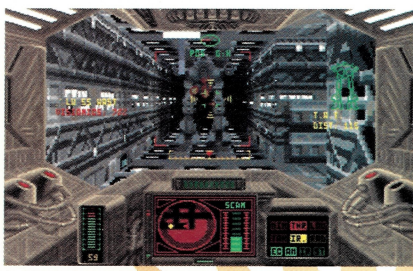
Toinen ylennyksien kylkiäisenä tuleva bonus on suurempi vaikutusmahdollisuus maanosan ja lopulta koko maapallon kattavaan strategiaan, jossa on kyse äärimmilleen yksinkertaistetusta perusasiasta: hyökätäkö ensin sotilastukikohtaan, tehtaaseen vai voimalaitokseen.



Valitsin kolme tukikohdan kovinta pilottia taustatueksi siltä varalta, että törmäisin Pelit-lehden toimittajiin.



Luonnollisesti varasin raskaimman mechin itselleni ja käskin kessua lataamaan sen täyteen laserohjattuja.



Megakorppisikojen T.A.T. ottaa turpiinsa Kuopion valtaisan ydinreaktorikompleksin maanalaisissa käytävissä, ja voiton hetki lähestyy.

Homman vakiokuvio on: Taistele tiesi vihollisyksiköiden läpi ulkoilmassa. Mene maanalaiseen tukikohtaan ja tuhoa sen käytävillä partioivat vihollismechit. Tuhoa pääkohde (generaattori/tietokone/asevarasto/viestilinkki jne), ota talteen toissijainen kohde (tiedemies/vanki/vihollispilotti/uutta teknologiaa edustava härveli jne). Palaa kotiin. Tee sama uudestaan noin 70 kertaa. Voitit.

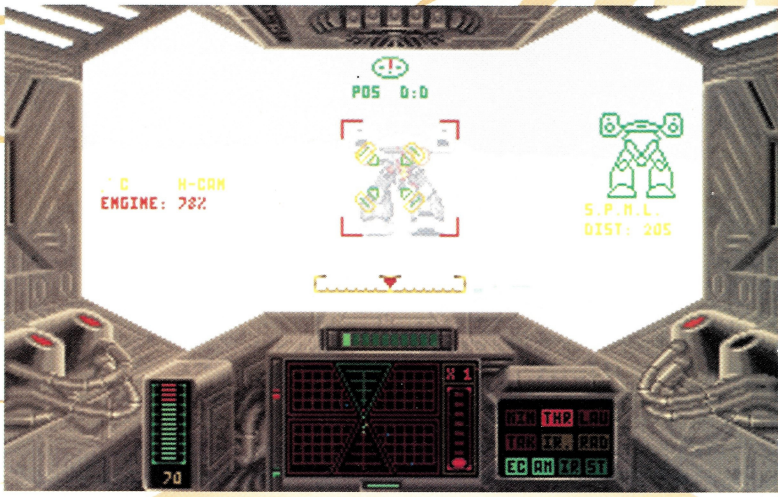
Robotstein 3D

Varsinainen peliosuus ei sekään innosta. Pelin grafiikkarutiinit näyttävät olevan jäänteitä Wolf 3D:sta, ympäristö on standardikokoisia suorakulmaisia kuutioita ja objektit pikselimössöjä. Mechin ohjaamisessa ei ole minkäänlaista parikymmenmetrisen, 50-tonnisen peltiheikin puikottelun tuntua, vaan näkymä liukuu eteenpäin kuin ilmatyynyllä ikään. Samoin ympäristön grafiikka epäonnistuu täydellisesti mittasuhteiden vaikutelman luomisessa – ei edes metallimonojen mahtavaa kumua kuulu. Ellei satu törmäämään autoon tai tavalliseen puskajussiin (jotka kyllä parkuvat mukavasti alle sattuessaan), voisi luulla pelaavansa hidastettua Wolfensteinia.

Vihollispilotit osaavat sentään järjestää väijytyksiä ja jäädä kytikselle kulmien taakse. Tämänkin keinoälyttömyysyritelmän heikkous paljastuu tosin viimeistään siinä vaiheessa kun huomaa, että aina löytyy paikka missä naapurin voi ammuskella rauhassa tuhannen päreiksi, kun hän luulee olevansa kulman takana odottamassa.

Ei lähde jalat alat

Positiivisena puolena mechien ohjaamoon on ympätty kiitettävä määrä nippelikamaa tutkahäiritsimistä valonvahvistimiin, ja yläruumistakin voi kääntää erikseen kuin tykkitornia. Pelin edetessä saa käyttöön kasapäin uutta teknologiaa. Käytännössä se tarkoittaa vain paranneltuja versioita sa-



Jassoo! Tältä näyttää sitten Kuopion seutu heinäkuussa 2150. Mihinkäs jäärkarhut ovat unohtuneet?

moista aseista tai elektroniikasta.

Pientä ideanpoikasta on siinä, että mahdollisia tehtäviä selattaessa tiedusteluraportit antavat vihjeitä siitä, mistä kohteista saattaisi löytyä vaikkapa uuden ohjuksen prototyyppejä kaapattavaksi. Mechit kärsivät vahinkoja ja esimerkiksi vaurioitunut jalka saattaa hidastaa etenemistä huomattavasti. Raajoja tai aseita ei kuitenkaan voi ampua irti. Kun kaikki muut komponentit ovat tarpeeksi vaurioituneita sanoo reaktori poks, ja se on menoa se.

Heikot sortuu elon tiellä

Tuntuu vähän pahalta niitata tällaista peliä, kun ensikertalaisella Graffitin porukalla on kuitenkin selvästi ollut kunnianhimoa ja suuria suunnitelmia. Pelissä välinäytöksien virkaa toimittavat pienoismallein toteutetut stop-motion-animaatiot ovat suorastaan hellyyttäviä, kun tietää miten paljon aikaa ja yritystä surkeankin stop-motionin toteuttamiseen menee.

Vaikka kyseessä onkin täysin riittämättömällä ammattitaidolla toteutettu suoranainen ripoffi Earthsiegestä ja Mechwarriorista, mukana on kuitenkin joitain uusia ideoita ja ennen kaikkea yritystä. Ikävä kyllä yritys ei riitä, kun vastassa on panssaroitu, satatonninen, talonkorkuinen tappokone.

Joona Vainio

Hyvää

- Ystävällinen käyttöliittymä.
- Pari tervetullutta lisäulottuvuuden yritelmää mech-genreen.

Huonoa

- Amatöörimäinen grafiikaltaan, ääniltään, juoneltaan ja pelattavuudeltaan (käyttöliittymää lukuunottamatta).

Suoraan Earthsiegestä revitty runko, joka on niin rähmäkäpäläisesti toteutettu, etteivät muutamat lisäideat sitä pelasta.

Räiskintä/simulaattori

55

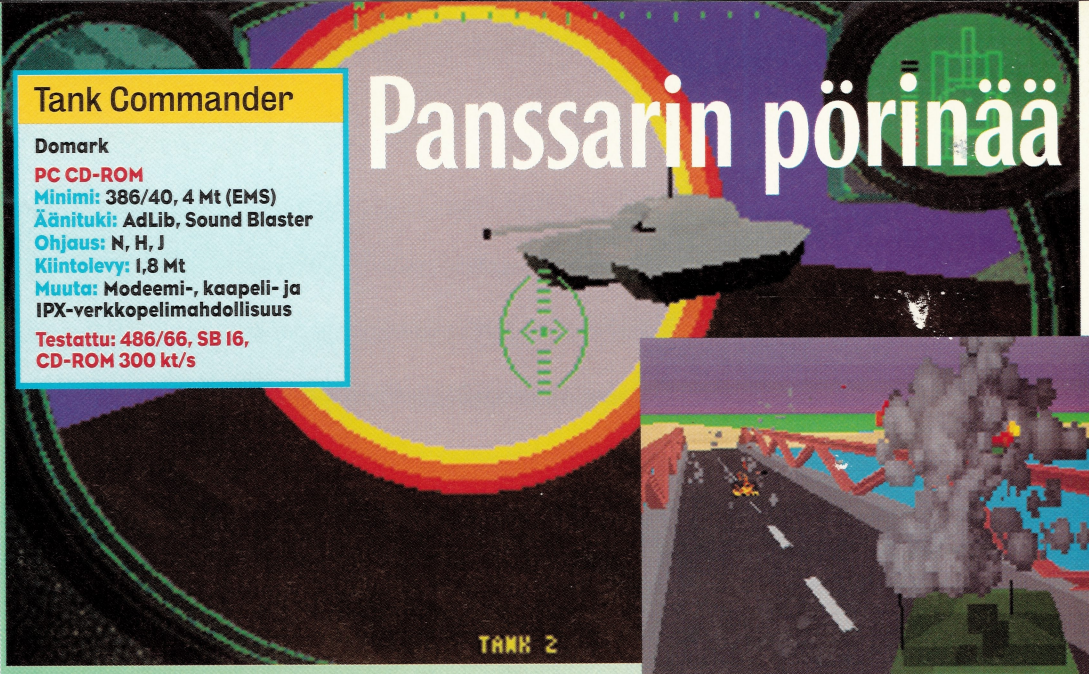
Panssarin pörinää

Tank Commander

Domark

PC CD-ROM
Minimi: 386/40, 4 Mt (EMS)
Äänituki: AdLib, Sound Blaster
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 1,8 Mt
Muuta: Modeemi-, kaapeli- ja IPX-verkkopelimahdollisuus

Testattu: 486/66, SB 16, CD-ROM 300 kt/s



Aina kun silmä välttää, ystävämme englantilaiset ovat työntämässä markkinoille toimintaversioita simulaattoreista ja strategiapeleistä. Tank Commanderissa manuaalikammoiset voivat nauttia nykyaikaisesta panssarisodankäynnistä. Ja minä olen Elvis Presley.

Tank Commander lupailee olevansa reipas toimintatankkipeli strategisin maustein ihmisille, joiden pinna ei riitä pelien opetteluun. Kuulostaa pahalta, mutta ainakin paperilla kaikki näyttää olevan kunnossa: pelaaja voi komentaa neljää tankkia ja ilmatukea voi tilata joissakin tehtävissä. Kentältä kerättävät power-upit vähän huolestuttavat, mutta onpa mukana modeemi- ja verkkopelimahdollisuus.

Tank Commander tarjoaa eri maastoihin sijoittuvia skenaarioita yhteensä noin neljänkymmenen tehtävän verran. Loppuhirviöitä ei ole, mutta muuten mennä ajellaan ja ammutaan kun kunnon ampumapelissä ikään.

Huonoa mainosta

Tankin esikuvana on brittiläinen Challenger mk II, jotakuinkin jenkkien Abramsia vastaava menopeli. Peli onkin hyvää mainosta Challengerille: sen saa tuhottua kivääritulella, tähtäimissä ei ole zoomia ja välillä ammuksetkin menevät minne sattuu. Asiantunteva ohjekirja puhuu tankin ammuksista ohjuksina, josta voi myös päätellä jotain.

Kun peli alkaa niin lysti loppuu. Kun on tointunut siitä hämmästyksestä, ettei tykkitornia voi ohjata joystickilla, voi alkaakin ihastella Tank Commanderin sulavuutta ja toimivuutta. Kuulostaako tämä hauskalta: jos sattumalta löytää maalin sekavan grafiikan joukosta, alkaa epätoivoinen yritys saada tykki sellaiseen asentoon, että se osuu maaliin. Kunto kasvaa, sillä näppäimiä saa hakata ihan tosissaan siinä toivossa, että peli reagoisi.

Ja kun vihollinen osuu omaan tankkiin, se ei jää epäselväksi, sillä siitä pitää huolen upea, mahtava ja hieno ”ruutu nytkähtää kuin monitorinpiuha rikki ois” -efekti, säestettynä hienolla komentajakohtaisella samplella, johon ei kyllästy vaikka sen kuulisi biljardi kertaa. Parista sanasta saa jopa selvänkin, loput ovat sumeaa mumimaa keskinkertaisten efektien seassa.

Tank Commanderin pelattavuus on suoraan helvetistä ja sen kontrolleissa ei ole paljon järki päätä pakottanut.

Telan alla

Tank Commanderin grafiikka on pintakuvioitua vektorigrafiikkaa, jota oma 486/66:seni ei jaksanut pomppimatta pyörittää, sen suhteellisesta yksinkertaisuudesta huolimatta. Toisaalta mitään syytä pitää pintakuviointia päällä ei ole, muutenkin huonosti näkyvät maalit hukkuvat siihen entistäkin paremmin. Äänet ovat parhaimmillaan keskinkertaisia.

Jos jotain kehumista pitää löytää, niin jalkaväen päältä voi ajaa, haha ja jukraviti.

Big Red Softwaren pojat ovatkin aika veijareita. Äänikorteista ei tueta kuin AdLibia ja SB-yhteensopivia, mutta tuki löytyy sekä Cybermaxx- että Virtual IO -kypärälle. Hyvä, että tärkeysjärjestys on hanskassa.

Jottei jokamies poista TC:tä levyltään heti, se piilottaa neljä tiedostoaan (SETUP.EXE, TANK.EXE, VIDTHUMP.EXE, DOS4GW.EXE). Nämä saa normaalitiedostoiksi käskyllä ATTRIB -H nimi. (Tehoaa muuten myös Ultima 8:n inhottavaan readme-tiedostoon).

Tank Commander on taas ihmeellinen sekasikiö parhaiden brittiperinteiden mukaan. Simulaatioiden ystävät eivät tule tästä hirvityksestä kuin vihaisiksi, ja ampumapeliksikään Tank Commanderista ei ole.

Nnirvi

Hyvää

- Teoriassa modeemi-ja verkkopeli.

Huonoa

- Surkeat kontrollit.
- Kurja pelattavuus.
- Mikään ei oikeastaan toimi.

Kaikinpuolin epäonnistunut tankkipeliviritelmä.

Tankkiammuskelu

60

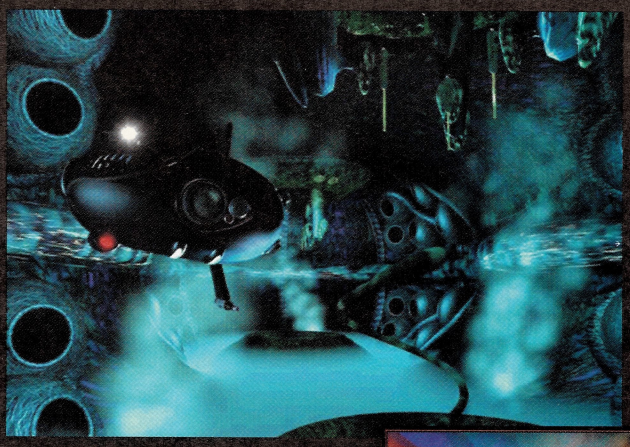
Yhden illan elokuva

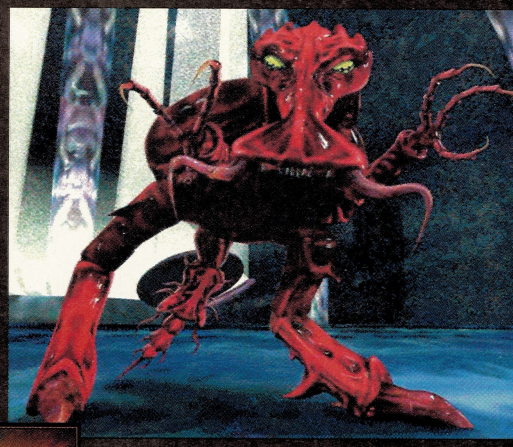
The Daedalus Encounter

Mechadeus/Virgin

PC
Versio: 1.0
Minimi: 486DX/33, 8 Mt
Äänituki: Sound Blaster (kaikki), PAS, Spectrum Plus & 16, Microsoft Sound System, Cardinal Sound Studio, Orchid Sound Producer Pro, Turtle Beach Multisound, ATI Stereo F/X
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 4-25 Mt asennuksesta riippuen
Muuta: Windows 3.1 tai 3.11 (suositus 64 kt:n väripaletti)

Testattu: 486/66, 8 Mt, SB 16, Stealth 64 VLB VRAM 2 Mt, CD 300 kt/s





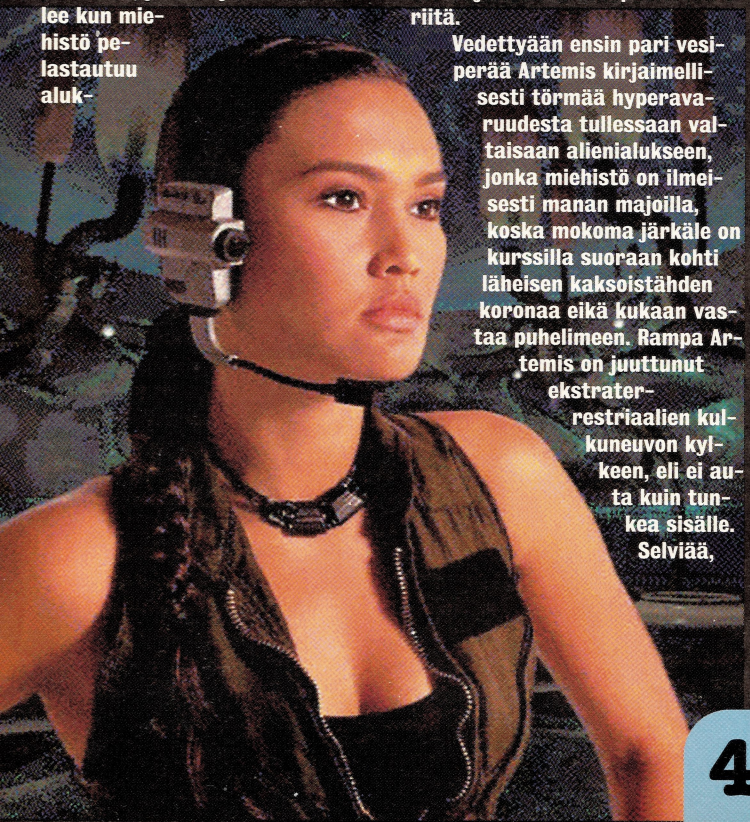
TV:stä tutut Tia Carrere ja Christian Bocher koheltavat kilpaa kosmisessa kohtaamisessa, joka hakee paikkaansa jostain pelin ja elokuvan interaktiivisesta välimaastosta. Ikävää vain, ettei sellaista paikkaa ole olemassakaan.

Aivot avaruudessa

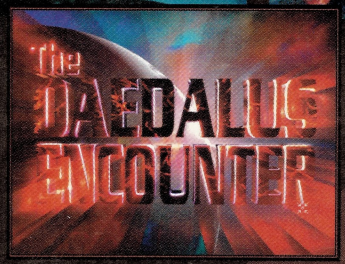
Vuonna 2135 Ensimmäinen Tähtienvälinen Sota on tuonut yhteen torjuntahävittäjä Talonille luutnantti Ariel Mathesonin (Carrere), aliluutnantti Zack Smithin (Bocher) ja tykkimies Casey O'Bannonin (katsoja). Ja heti kimppuun pomppaa lentueellinen Vakkar-vihollisen hävittäjiä. Turpiin tulee, ja Casey melkein kuolee kun miehistö pelastautuu aluksestaan. Koomasta herätessään Caseylle selviää, että hänelle on tehty niinsanotusti robocopit.

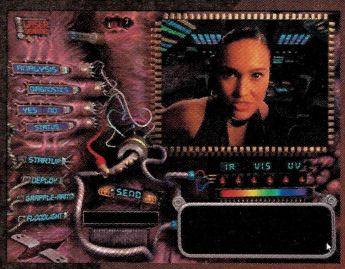
Sota on ehtinyt loppua, joten kaverukset ostavat wanhan rahtialus Artemiksen, jolla lähdetään ryöstelemään hylkyjä taannoisilta taistelutantereilta.

Ariel & Zack ovat pöllineet Caseyn purkkiin säilötyt aivot sotilaallisesta tutkimuslaitoksesta ennen kuin Caseylle ehdittiin rakentaa edes puhekykyä, saati sitten kunnon kyborgikehoa. Pienenpieni luotain Caseylla on sentään käytössä, ja tämän kautta hän voi seurata Arielia ja Zackia seikkailuihin eräänlaisena leijuvana R2-yksikkönä, jonka tehtävänä on nuuskia edeltä ja ratkaista pulmat, joihin näiden kahden rajoitettu aivokapasiteetti ei riitä.



Vedettyään ensin pari vesiperää Artemis kirjaimellisesti törmää hyperavaruudesta tullessaan valtaisaan alienialukseen, jonka miehistö on ilmeisesti manan majoilla, koska mokoma järkäle on kurssilla suoraan kohti läheisen kaksoistähden koronaa eikä kukaan vastaa puhelimeen. Rampa Artemis on juuttunut ekstraterrestriaalien kulkuneuvon kylkeen, eli ei auta kuin tunkea sisälle. Selviää, että alukseen ovat poikenneet avaruuden piraijat Krinit, jotka ovat tehneet kebabia koko miehistöstä, ja öklön näköisiä alieninraatoja levyttää enemmän ja vähemmän pureksittuina pitkin käytäviä.





Töpseli seinästä, Artoo

Arielin ja Zackin täytyy Caseyn avustuksella selvittää vieraan sivilisaation rakentaman aluksen salat ja kääntää sen kurssi viileämmälle kiertoradalle. Idiootti-kaverukset eivät juuri muuta osaa kuin huulenheiton, flirttailun ja sädepyssyillä leikkimisen, joten Caseyn tehtäväksi jää tunkeutuminen koloihin ja ennen kaikkea erilaisten koodilukkojen kiemuroiden selvittäminen. Koodilukot perustuvat kaikki enemmän tai vähemmän erilaisten väripalikoiden asettamisesta oikeaan järjestykseen ja vastaavat vaikeusasteeltaan Rubikin kuution yhden sivun ratkomista.

Peli? Mikä peli?

Daedalusta ei voi peliksi sanoa hyvällä tahdollakaan. Elokuvan interaktiivisuuskin jää vähälle, koska Casey-luotain on puhekyvytön toosa, eikä katsojalle juuri anneta valtaa vaikuttaa juonen kulkuun – ainoastaan siihen jatkuuko se vai ei.

Elokuva etenee luotaimen käyttöliittymäpaneelin takaa kuikuillen, jossa tärkeintä osaa näyttelee yläkulman postikortin kokoinen videoruutu. Haluttaessa homma pyörii suurilta osin myös koko ruudun kokoisena, mutta pikselöityminen oli niin pahaa, että mieluummin katseli pikkuruudusta – varsinkaan kun kokoruudun FMV:hen ei tupla-CD nykimättä riitä.

Homma etenee noin viidenkymmenen minuutin leffapätkissä, joiden välissä katsoja pääsee ratkomaan koodilukon toisensa jälkeen. Pienen pientä vaihtelua tuovat muutamat toiminnallisemmat kohtaukset, joissa esimerkiksi ammuskellaan hiiren kursorilla hyökkääviä Krinejä tai pelastetaan Zackia putoamasta pohjattomaan reaktorikuiluun.

Pikemminkin voisi sanoa, että puzzlet ovat juuri sopivan helppoja, etteivät ne pysäytä elokuvan katselun etenemistä. Mukaan on tosin päässyt yksi äärimmäisen turha sokkelo, jossa saattaa vierähtää toista tuntia ennen kuin tajuaa, että jotkut risteykset heittävät onnettoman harhailijan satunnaisesti ympäri – suoraa p-uilua sanon minä.

Missään tapauksessa Daedalus Encounter ei ole kuitenkaan huonoa ajanvietettä. Vaikka käsikirjoitus onkin kovin kliseinen, hom-

ma toimii ja jyrää vauhdilla. Katsoja tuntee olevansa elokuvassa mukana, vaikkei siihen varsinaisesti voi vaikuttaakaan. Koko hoito on pantu kasaan ammattitaidolla, ja näyttelijätkin tuntuvat nauttivan hommastaan – mitä nyt joskus pitävät niin hauskaa, että heittävät kieli poskessa ylinäyttelyn puolelle. Lavaste- ja efektimiehet ovat 3D-renderöinnin huumassaan ottaneet selviä vaikutteita H.R. Gigeriltä ja Jim Burnsilta, mikä ei kylläkään alenna lopputuloksen arvoa.

Jälki on niin ammattimaista, että Daedaluksen teknisen ja taiteellisen porukan olisi kannattanut harkita ihan rehellisen elokuvan tekemistä tällaisen sijaan.

Ikävä tosiasia kuitenkin on, että tällä "pelillä" ei ole minkäänlaista toistoarvoa, ja suoraan läpi pelattuna se hädin tuskin kestää normaalia elokuvaa pidempään: melko rankka hinta leffalipulle.

Joona Vainio



Hyvää

- Elokuvatasoiset lavasteet ja efektit.
- Toimiva ohjaus.
- Ammattitaitoiset näyttelijät.

Huonoa

- Hatarahko käsikirjoitus.
- Täyden pelin hintaan saa lyhyen elokuvan.
- Missä peli?

Hyvin näytelty kokoillan elokuva.

Tieteiselokuva

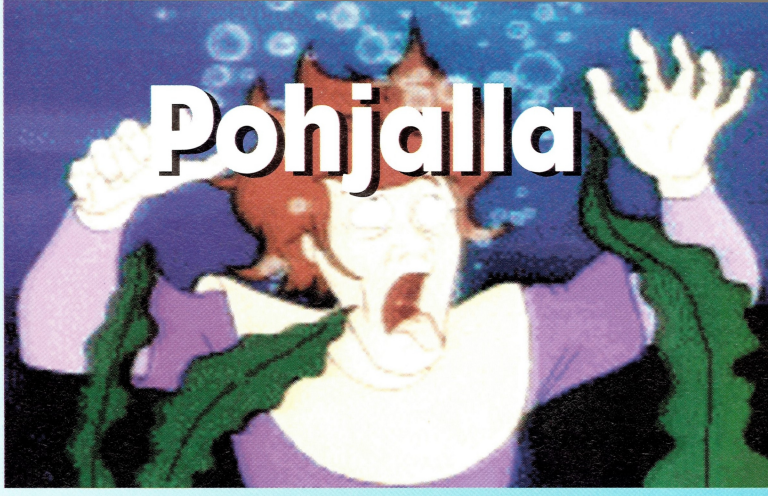
Elokuvapisteet

78

Pelipisteet

MIKÄ IHMEEN PELI

Pohjalla



Kingdom – The Far Reaches

Interplay

PC

Versio: I.26
Minimi: 386/16SX, 2 Mt, CD 150 kt/s
Äänituki: Sound Blaster, (Pro), AdLib, PAS
Ohjaus: H
Kiintolevy: hyvin vähän

Testattu: 486/66, 8 Mt, SB 16, CD 300 kt/s

Interaktiivisten elokuvien rynnäkkö jatkuu Kingdom – The Far Reachesilla, joka tavallisuudesta poiketen onkin "ihan oikeasti" piirretystä elokuvamateriaalista digitoitu satuseikkailu kaikille ällösöpöilyn ja naurettavien fantasianimien ystäville. Kysymys kuuluu: kauanko he pysyvät moisen ystävinä?

Olipa kerran on nimeni tää

Olipa kerran Viiden Kuningaskunnan maassa mahtava taikaamuletti, joka särkyi viiteen osaan, ja osaset katosivat. Pimeyden voimat laskeutuivat maan päälle ja paha velho Torlok nousi hirmuvaltiaaksi kukistettuaan hyvien maagien neuvoston ja Hopeakuninkaat. Sepäs originellia.

Pelaaja on hyvien hallitsijoiden jälkeläinen, maagin orpo oppipoika Lathan, jonka tehtävänä on (tietysti) etsiä mahtiamuletin osat ja syöstä Torlok kätyreineen vallasta, jotta kaikki voisivat elää onnellisena jatko-osiin asti. Siinä sivussa tulee vielä pelastaa kaunis prinsessa Grace Delight (armoa!).

Touhu on juuri niin debiiliä kuin juonikuviosta voi päätellä. Kingdomin stoori ja animaatioiden taso ovat paljon lähempänä jotain TV:n Mutant Masters of The Multiverse -kamaa kuin Disneyn tai King's Quest seiskan herttaisen höpsöjä satueepoksia. Mainittujen tusinapiirrettyjen tapaan peli on sitä pelaavien natiaisten hengenlahjojen julkeaa aliarviointia, vanhemmista puhumattakaan.

Äkkikuolema vaanii

Käyttöliittymä on armollisen yksinkertainen. Matkanteko Viiden Kuningaskunnan maassa tapahtuu karttaruudun kautta, jossa näkyvät kaikki kulloinkin mahdolliset määränpäät. Lathan tallustelee uuteen paikkaan määränpäätä klikkaamalla. Usein tätä seuraa pieni keskustelunpoikanen (jonka kulkuun ei voi itse vaikuttaa), ellei kyseessä satu olemaan yksi lukuisista pelin äkkikuolemapaikoista, joista ei useimmiten anneta minkäänlaista varoitusta tai paon mahdollisuutta.

Jos käy niin onnellisesti, että vaaran uhatessa pelaajalle annetaan mahdollisuus vaikuttaa tapahtumiin, ilmestyy ruudun alareunaan pieni tiimalasti. Ennen ajan loppumista pelaaja toivon mukaan löytää inventaariostaan tilanteeseen sopivan esineen tai taian ja pääsee pälkähästä. Pakoon on turha yrittää.

Poika, se on peli!

Näin "interaktiivisen elokuvan" kulta-aikana on vaihteeksi virkistävää nähdä CD-tuotos, josta on edes yritetty tehdä oikea peli lyhkäisen B-elokuvan sijaan. Interplay on yrittänyt kyhätä piirrettyjä elokuvajaksoja yhteen nivomalla ihan oikean seikkailupelin, ja onkin onnistunut laittamaan soppaan kaikki seikkailujen pahimmat kliseet ja kompastuskivet. Pelaaminen muodostuu siitä iänikuisesta rumbasta, jossa paikasta A on haettava taikaesine B, jolla päästään paikkaa C vartioivien hirviöiden ohi, jotta päästäisiin hakemaan taikaesine D, jotta voitaisiin... (repeat to fade). Ja tietysti mukana on se pakollinen sokkelo, joka uhmaa kaikkia paperilla ja kynällä kartoituksen lakeja.

Vaikka pelin rakenne onkin vielä äärimmäisen yksinkertainen, se alkaa jo lähestyä "oikeaa", joskin alkeellista seikkailupeliä. Ikävä kyllä se on ainoa Kingdomin hyvä puoli, sillä käsikirjoitus ja dialogien taso on yhtä nautittavaa katselemista kuin Prätkähiirten uusinnat mandoliinikrapulassa. Kingdom - The Far Reaches on kuitenkin peli, ja se on jo paljon enemmän kuin mitä useimmista "interaktiivisista elokuvista" voi näinä päivinä todeta.

Joona Vainio





Hyvää

- Lähestyy jo oikeaa seikkailupeliä.
- Musiikki.

Huonoa

- Suttuisesti digitoidut kuvat.
- Älyttömät äkkikuolemat.
- Kestämättömän lapsellinen tarina.

Toisen luokan animaattoreiden kuvittama, kolmannen luokan käsikirjoitukseen pohjautuva seikkailupeli, jota en suosittele sen ikäisille suomalaisille, joilla on jo riittävä puhutun englannin ymmärrys. Ja sitä nuoremmat eivät onneksi joudu koko tekeleen kanssa tekemisiin.

Seikkailu

45

Pizza Tycoon

MicroProse
PC, Amiga
Versio: 2.00
Minimi: 386SX/16, 4 Mt, (EMS)
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), PAS
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 10 Mt
Testattu: 486/33, 8 Mt, SB Pro

SimPizza Pizza-Huttua

●● Pizza! Voiko mikään muu ruokalaji yhtä tehokkaasti nostattaa jo pelkällä herkullisella nimellään veden kielelle? (Kebab! Mmmm... -nn) Vaan mitä nostattaa ja mihin MicroProsen Pizza Tycoon?

Pizza Tycoonin perimmäisenä tarkoituksena on vaatimattomasti kasvattaa oma pizzeriaimperiumi maailman suurimmaksi ravintolaketjuksi. Valitettavasti pelaajalla ei ole käytössään McDonald'sin lisenssisopimusten kaltaisia nimija rahasampoja.

Pizza Tycoonia voi pelata kahdella eri tavalla: tavoitepolulla, jossa pelaajan tulee saavuttaa ennalta määrättyjä tavoitteita tiettyyn päivämäärään mennessä tai kehittämällä täysin vapaasti oman pizzaimperiumin.



Nirso tuomaristo arvostelee kanapizzan leipomisen alkuperäiseen reseptiin verrattuna. Hyvin näyttää sujuvan.

Ravintolani on linnani

Pizzaporhon elämä alkaa kotikaupungin valinnasta, josta jatketaan etsimällä sopiva majapaikka omalle ravintolalle. Valintaan vaikuttaa vuokran lisäksi myös se, minkälaisia rakennuksia lähialueelta löytää: koulut tuovat asiakaskuntaan lapsia, kirkot eläkeläisiä, diskot nuorisoa ja niin edelleen.

Lähiseudun rakennukset ja niiden käyttäjäkunta määräävät aika pitkälle pizzerian tyylin ja ruokalistan: kännyköillä aseistautuneita liikemiehiä on turha houkutella nuorisoon tepsivillä flippereillä ja videopeleillä. Ravintolan sisustuksella onkin melkoisen suuri vaikutus asiakaskunnan viihtyvyyteen.

Pizzerian sisustus vaikuttaa helpolta nakilta, mutta on itse asiassa yksi koko pelin avainkysymyksiä, eikä lainkaan niin helppoa kuin saattaisi luulla. Tuolit ja pöydät pitää "linkittää" toisiinsa, eli asettaa juuri sopivan lähelle. Itse menetin monta asiakasta kun en huomannut muutaman tuolin olevan liian kaukana pöydästä. Pöhköt virtuaaliasiakkaat kun eivät osanneet itse siirrellä tuoleja...

Pizzerian sisustamisen jälkeen on vuorossa vakiopizzojen valmistaminen. Pelin mukana seuraavan keittokirjan ohjeiden mukaan tulee aluksi valmistaa ainakin neljä peruspizzaa. Vakiopizzoilla pärjää hyvin varsin pitkälle – omia joutuu suunnittelemaan vasta paljon myöhemmin.

Pizzojen valmistus on yksi pelin hauskimpia vaiheita. Ruudulle läväytetään pizzanpohja, jonka päälle pelaaja heittää haluamansa ruoka-aineet. Lopuksi gastronomiraati arvioi lopputuloksen ja antaa räiskäleelle arvosanan. Valmispizzojen leipominen on itse asiassa varsin ovela kopiosuojaus: mikäli leipomisesta ei ole hajuakaan ei pizza mene kaupaksi, eikä pelistä tule mitään.

Ravintolassa tarjoiltavan ruuan laatu riippuu paitsi kokista ja pizzauunista, myös ruoka-aineiden laadusta. Aineiden laatu vaihtelee aina häkeissä matkanneesta hormonikarjasta silkkityynyllä teurastamoon kuljetettuun eurodirektiivilihaan. Sianruoka ei mene kaupaksi kuin alimman tason räkälässä, joten kannattaa valita hieman tasokkaampi farmari hovihankkijaksi.

Lopuksi on vielä palkattava ravintolaan vähintään yksi kokki ja yksi tarjoilija. Johtajankin voi palkata huolehtimaan juoksevista asioista, mutta alussa pärjää ilmankin. Alijohtajan palkkaaminen tulee ajankohtaiseksi viimeistään siinä vaiheessa kun hoidettavana on useampi ravintola.

Ja eikun syömään.

Asiakaspalautetta

Kun ravintola on avattu mittavan mainoskampanjan myötä voi alkaa odotella ensimmäisiä asiakkaita. Mikäli kaikki sujuu hyvin, alkaa päivän mittaan ilmestyä ihmisiä ruokailemaan. Jokaiselta asiakkaalta voi käydä kertaalleen kysäisemässä, mitä mieltä hän on ravintolan sisustuksesta ja ruuan laadusta.

Asiakaspalaute on aluksi lähes poikkeuksetta negatiivista, eikä asiaan vaikuta, vaikka lattiat olisivat hienointa marmoria ja pizzoja paistettaisiin Ranskan parhaitten kokkien voimalla. Myöhemmin kun ravintola alkaa saada mainetta, alkaa kuulua välillä kehujakin.

Jokaisesta pelipäivästä muodostuu pieni rutiini: ruokatrenditsekkaus lehdistöstä, mahdollisesti uusien mainosten ostaminen, ruokavaraston täydentäminen ja mikäli siltä tuntuu – uusien pizzojen leipominen. Jossain kaukaisessa tulevaisuudessa on toisten pizzerierioiden avaaminen.

Mikäli kilpakumppanit uhkaavat päästä niskan päälle, voi heitä palauttaa ruotuun tihutöitä tekemällä. Kiusanteko on ihan mielenkiintoista, mutta pilailuvehkeet maksavat maltaita. Miltä kuulostaa kaksituhatta dollaria per hajupommi? Jos hintataso tosielämässä olisi moinen, olisivat ne pikkupoikana tehdyt koiruudet jääneet tekemättä (tai sitten olisin rikas).

Pilailuvehkeiden lisäksi asekauppiailla on tarjolla kovempaa tulivoimaa aina liekinheittimestä sinkoon, jälkimmäisiä vain ei saa käyttää kanssapelaajia vastaan. Yksi 122 RsKes Apilas tekisi terää kainaloon ahtautuvan Svantte-pizzerian kalustolle.

Lisähienoutena rahoissaan rypevät voivat keinotella maakaupoilla ja tehdä töitä mafialle sekä tietysti maksaa suojelurahaa. Mafia on kyllä ihan turha kiusa pelissä – varsinkin kun poliisi viittaa viulukotelomiehille kintaalla. Ettei vain 'Prose yleistä italiaanoja mafiosoihin?

Siinäpä se – näin peli kulkee päivästä toiseen.

Omituisia pizzoja

Pizza Tycoonissa on yksi suuri paha vika: sen pizzat. En oikein usko, että kukaan haluaa syödä tomaattimössöllä pohjustettua pizzaa, jossa lähin lihaa muistuttava tuote on pitkulainen mozzarellan siivu. (Margaritaan ei kuulu kuin tomaatti ja mozzarella! –tl)

Normaali suomalainen kinkkupizzaluomus ei myynyt lainkaan. Omien pizzojen tekeminen on hauskaa, mutta lopputulokset ihan mälsiä kun tuomaristo ei tykkää syötävistä pizzoista. Hyvät arvosanat (lue: myyvät) saavat pizzat ovat tiukkojen kokoamissääntöjen tuloksia.

Jostain kumman syystä pizzerian tuotteet on rajattu vain likilaskuisiin nälänherättäjäohukaisiin. Kunnon miehinen ravin-

Ossin kinkkuylläripizza



Ainekset

1	K-kaupan pakastekinkkupizza
1	pieni paketti lihapyöryköitä
1	purkki tomaattimurskaa
1,5 l	Coca Colaa (sokericolaa, ei kevytlitkua)
300 g	Emmental-juustoa raastettuna
200 g	sinappikurkkusalaattia

Poista ensin valmispizza kääreistään ja aseta se pohjapuoli alaspäin posliinilautaselle. Pilko lihapyörykät kukin neljään osaan ja levitä tasaisesti pizzanpohjan päälle. Kuoruta sekoitus tomaattimurskalla ja sinappikurkkusalaatilla.

Peitä komeus juustoraasteella ja lykkää mikroaaltouuniin kolmeksi minuutiksi. Kun vehje sanoo ”plim”, on Ossin kinkkuylläri valmis nautittavaksi.

Huom! Ossin kinkkuylläri ei ole aito Ossin kinkkuylläri, mikäli sitä ei nautita aidon runsassokeripitoisen Coca Colan kera.

to, pannupizzat, loistavat poissaolollaan. Lisäksi jokaisessa itseään kunnioittavassa ruokapaikassa pitäisi olla tarjolla muutakin italialaista ruokaa pizzojen lisäksi, ainakin leipää, salaatteja ja pastaruokia.

Kaikkein karmeinta on kuitenkin se, että juomalista puuttuu ihan tyystin! Vesijohtovettäkö pitäisi juoda? Ei Ossin kinkkuylläri ole mitään ilman Coca-Colaa, eikä Francescana ilman valkoviiniä ja kevyttä aperatiivia. (Olutta!)

Don Martin -ukkoja

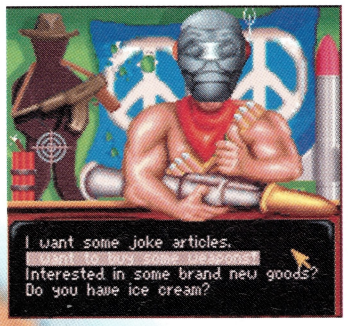
Pizza Tycoonin tekninen puoli on kohtuullisen kunnossa. Peli tosin nirsoilee äänikortin ajurin kanssa (pitää ladata käsin, ei asennusohjelman luomalla komentojonolla), mutta suurempia bugeja ei tullut vastaan.

Pelin musiikki on europelien yleiseen tyyliin karmeaa – mokomaa rimputusta ei jaksa kuunnella muutamaa minuuttia kauempaa. Efektipuoli puolestaan on sentään astetta parempi, mutta ilmankin tulee varsin hyvin toimeen.

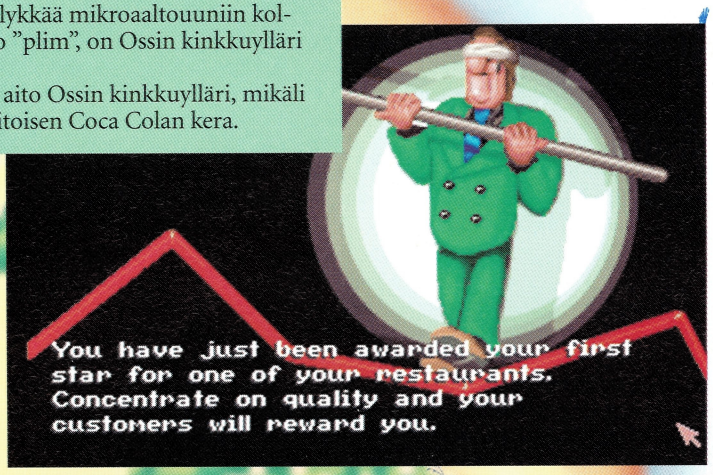
Graafikot puolestaan ovat tehneet hieman skitsofreenista työtä. Pelin henkilögrafiikkaa on kahta laatua: Don Martin -ukkoja ja outoja olioita. Edelliset ovat hauskoja ja katsottavia, mutta murtikat todella mauttoman näköisiä. Piirtäjien tyyli- ja tasoero on todella huomattavaa.

Lama-ajan pettupizzaa

Pizza Tycoonissa on potentiaalia, kunhan muistaa, että sen pelimaailma on kuin Marvel Universumista: mukaillen todellisuutta



MITÄ?! Hajupommit $2000?



Tasapainoilua talousalueilla.



Pizzakisassa pitää yrittää rakentaa mahdollisimman paljon esikuvansa kaltainen pizza mahdollisimman nopeasti.



He tekevät sinulle tarjouksen, josta et voi kieltäytyä.

vastaava. Pelissä on kuitenkin kolme ilkeää seikkaa, jotka pudottavat sen pisteitä.

Ensinnä: maailmankaikkeuden ärsyttävin kopiosuojaus. Manuaalista pitää katsoa mallia valmiista pizzasta ja leipoa se. Tämä on ihan mielenkiintoista kerran tai pari, mutta kun pelaamista opettelee ja ruokalistan joutuu leipomaan ryppyotsaisen tarkasti joka hemmetin kerta alusta alkaen alkaa käämi palaa ja V-käyrä nousta jytisten.

Toiseksi: peli käyttäytyy oudosti. Esimerkiksi johtaja ei osaa ostaa raaka-aineita, vaikka selvästi väittää osaavansa tehdä tämän. Jostain limbosta ilmaantuu rahaa syöviä porsaanreikiä ja taalat katoavat kuin jääkärin päiväraha iltavapaalla.

Kolmanneksi: peli on hävyttömän vaikea. En pysynyt kahden viikon testijakson aikana plussasaldolla yli kahta kuukautta, vaikka yritin niska limassa alusta alkaen useampaan otteeseen. Edistystä tosin tapahtui, mutta hitaasti, ylen hitaasti.

Hävytön vaikeustaso kaataa loppujen lopuksi Pizza Tycoonin. Olisipa elossapysyminen helpompaa ja kopiosuojaus vaikka vain kertaalleen asennuksen yhteydessä, niin tässä olisi aineksia vaikka mihin.

Ossi Mäntylahti

Hyvää

- Mielenkiintoinen ja mehukas idea.
- Pelin mukana tulee pizzakeittokirja.

Huonoa

- Liian rajoittunut.
- Osaksi mauton grafiikka.
- Ihmeelliset pizzat.
- Kopiosuojaus syvimmästä hornasta!

Pizza Tycoonissa on potentiaalia hyvään peliin. Huono pelisuunnittelu ja yletön vaikeus pilaavat kuitenkin lupaavan pelin.

Strategiapeli

77

Com PELIT

Uusimmat PC ja PC CD-ROM pelit



11TH HOUR
–/399



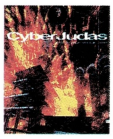
ACROSS THE RHINE
329/–



CHAOS CONTROL
–/329



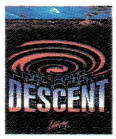
COMMAND AND CONQUER
–/369



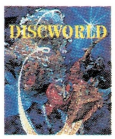
CYBER JUDAS
–/329



DARK FORCES
–/349



DESCENT
299/299



DISCWORLD
329/349



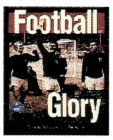
DUNGEON MASTER 2
329/329



FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
329/329



FLIGHT UNLIMITED
–/329



FOOTBALL GLORY
299/299



FULL THROTTLE
–/299



HARVESTER
–/449



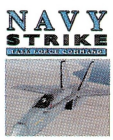
HIGH SEAS TRADER
299/299



LORDS OF MIDNIGHT
–/299



LOST EDEN
–/299



NAVY STRIKE
–/329



NHL HOCKEY 95
–/299



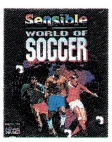
ORION CONSPIRACY
–/299



PHANTASMAGORIA
–/329



PSYCHO PINBALL
299/299



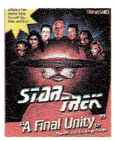
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
269/–



SIM TOWER
329/329



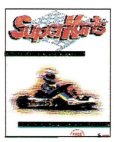
SIMON THE SORCERER 2
299/329



STAR TREK: THE NEXT GENERATION
–/349



STARDUST SUPER EDITION
239/239



SUPER KARTS
269/329



SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO
299/299



TIE FIGHTER DATA DISK 1
179/–



UFO 2
329/329



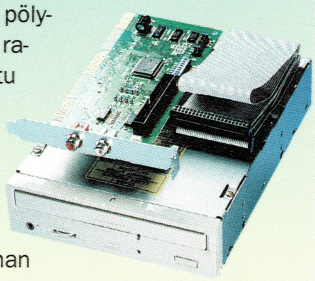
ULTIMATE SOCCER MANAGER
269/269

1830 RAILROAD AND ROBBER BARONS	299	329
ABSOLUTE ZERO		329
ACES COLLECTION		329
ACES OF THE DEEP DATA DISK	179	179
AIRPORT		329
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	239	239
APACHE LONGBOW		329
BALDIE	299	299
BIOFORGE		399
BRETT HULL HOCKEY 95	329	329
CHAOS ENGINE 2	269	299
CIVILIZATION NETWORK		329
CIVIL WAR		329
COMBAT AIR PATROL	299	299
DISCWORLD	329	349
EARTH SIEGE DATA DISK	179	179
ELFMANIA	299	299
ELITE 3	299	329
EMPEROR'S NEW CLOTHES		329
FLIGHT SIMULATOR 5.1	329	329
GAZILLIONAIRE		329
GREAT NAVAL BATTLES 3		299
HIDDEN WORLDS		329
JAGGED ALLIANCE	269	299
KING PIN BOWLING	149	149
KINGDOM		329
LAST DYNASTY		329
LOADSTAR		329
MERCHANT PRINCE 2	329	329
MICRO MACHINES 2	299	299
NASCAR TRACK PACK	149	179
PINBALL MANIA	299	299
POLICE QUEST COLLECTION		299
RAVENLOFT 2		299
SENSIBLE GOLF	329	329
SILVERLOAD		329
SIM CITY 2000 COLLECTION		329
SIM ISLE		329
SIM TOWN		329
SLIPSTREAM 5000	299	299
SMURFS		299
SPACE QUEST 6		329
STRIKER 95	239	269
TIE FIGHTER DATA DISK 2	179	
TOP GUN		349
USS TIGONDEROGA		329
VIRTUAL POOL	329	329

Mitsumi Quatro Speed FX-400

CD-ROM -asemien johtava valmistaja hinnoitteli nelinopeusasemat uusiksi. Nyt ei enää kannata odottaa hintojen alentumista vaan syöksyä kiinnostavien CD-ROM -ohjelmien mukaan.

- Nelinopeusasemassa siirtonopeus n. 600 kt/sekunnissa ja keskimääräinen hakuaika 250 ms.
- MPC Taso 2-yhteensopiva.
- Multisession Photo-CD, MPC, CD-ROM XA ja ISO 9660 -yhteensopiva.
- Erittäin pölytiiviiksi rakennettu asema takaa pitkän ja ongelmattoman käytön.
- Mukana ATID-liitäntä, ohjelmisto ja äänikaapeli.



1.195,-

Lisävarusteena ohjainkortti 99,-

Disk boxs



DISK BOX 100 49,-
- Hyvä säilytyslaatikko sadalle 3,5 tuuman disketille.
- Suunniteltu kestäväksi
- Metallinen lukko, johon mukana kaksi avainta.



DISK BOX CD 149,-
- Säilytyskotelo 30:lle CD:lle.
- Voit pinota laatikoita päällekkäin.
- Voit lukita laatikon.
- Tulee helposti koottavassa paketissa.



DISK BOX 240 169,-
- Säilytyslaatikko 240:lle disketille.
- Mahdollisuus pinottavuuteen.
- Metallinen lukko, johon kaksi avainta.
- Tulee helposti koottavassa paketissa.
- Voit laittaa muistilapun kuoreen.

PC tarvikkeet



Sound Blaster 16 IDE	595,-
Sound Blaster AWE 32 VE	1250,-
Sound Blaster AWE 32	1695,-
Gravis Ultrasound Max CD3	1095,-
Gravis Ultrasound CD3	895,-
Gravis Ultrasound Ace	775,-

Topline-modeemit

Topline 9624	Kortti	440,-		
Topline 1414	Kortti	745,-	Ulkoinen	845,-
Topline 1414	PCMCIA	1395,-		
Topline 1428	Kortti	1495,-	Ulkoinen	1595,-



Gravis PC
199,-



Tornado PC
149,-



Quatro PC
199,-

SpeedMouse 2 PC 149,-
- Kolminäppäiminen sarjaporttiin kytkettävä hiiri
- Täysin mikrokytkimillä toteutettu
- Tarkka: 400 DPI
- Helppo liikuttaa

Amiga pelit ja tarvikkeet

SENSIBLE GOLF
239

ULTIMATE SOCCER MANAGER
239

JUNGLE STRIKE
239

SUPER SKIDMARKS
239

BEAJOLLY COMPILATION	269
BLOODNET	239
CANNON FODDER 2	99
COLONIZATION	269
FOOTBALL GLORY	239
MORTAL KOMBAT 2	239
ON THE BALL: LEAGUE EDITION	239
PIZZA TYCOON	269
PREMIER MANAGER 3	239
PREMIER MANAG. 3–MULTI EDIT	149
SENSIBLE WORLD SOCCER	239
THEME PARK	269
UFO	269

Myös kaikki muut Amiga-pelit. Soita ja kysy lisää!

Quatro AM 149,-

Topstar AM 199,-

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

Toimitusehdot: Joitakin ilmoituksessa mainittuja pelejä ei vielä ole julkaistu, mutta voit jättää niistä tilauksen, jolloin lähetys tapahtuu välittömästi pelin tultua maahan. Tarjouspelien hinta nousee normaaliksi alennetun erän loputtua. Hinnat on tarkistettu ilmoituksen tekovaiheessa ja ne ovat postimyyntihintoja, joihin lisätään toimituskuluja 30–50 markkaa.

Atari Jaguar-pelikonsoli

Usaversio kristallinkirkkaalla kuvalla. Pakettiin kuuluu peliohjain, Scart-kaapeli ja Cybermorph-peli.

CD-ROM-asema 1295,-
Scart-kaapeli 195,-



1495,-

ALIEN VS. PREDATOR	545
BUBSY	449
CANNON FODDER	495
DEMOLITION MAN	495
DOOM	545
DUNGEON DEPTHS	495
FIGHT FOR LIFE	545
FLASHBACK	495
HOVER STRIKE	495
IRON SOLDIER	595
KASUMI NINJA	495
LEGIONS OF THE UNDEAD	495
LOST EDEN	495
PINBALL FANTASIES	449
SENSIBLE SOCCER	545
SPACE WARS 2000	495
SYNDICATE	495
THEME PARK	495
WOLFENSTEIN 3D	545

Gold Star 3DO

Gold Starin 3DO-laite uudella entistä edullisemmalla hinnalla! Pakettiin kuuluu 3DO, Fifa Soccer-peli ja konsolityyppinen ristiohjain.



Kuvassa Panasonic-malli.

2995,-

11TH HOUR	495
FLASHBACK	449
FLYING NIGHTMARES	449
GEX	495
HELL	395
JAMMIT	495
LOST EDEN	395
PANZER GENERAL	449
QUARANTINE	395
RETURN FIRE	495
RISE OF THE ROBOTS	495
ROAD RASH	495
SLAM AND JAM '95	495
SUPREME WARRIOR	495
THEME PARK	495
VR STALKER	449
WAY OF THE WARRIOR	495
WING COMMANDER 3	495



FIFA SOCCER **495**



OFF WORLD INTERCEPTOR **495**



REBEL ASSAULT **495**



SAMURAI SHODOWN **495**



DAEDALUS ENCOUNTER **495**



SUPER TURBO STREET FIGHTER 2 **545**

Megadrive

Tarjouspaketti 1: 995,-
Megadrive II, Zool-peli, 2-peliohjainta.

Tarjouspaketti 2: 1295,-
Megadrive II, Virtua Racing-autopeli, peliohjain.

Tarjouspaketti 3: 1195,-
Megadrive II, Lion King-seikkailupeli, peliohjain.

Jokaiseen Megadrive-pakettiin sisältyy tarvittavat liittimet ja 6 kk:n takuu.

ASTERIX 2	449
ATP TENNIS	495
CANNON FODDER	449
DAFFY DUCK	449
DEMOLITION MAN	449
JELLY BOY	449
KAWASAKI SUPERBIKES	449
MANCHESTER UNITED SOCCER	449
MICRO MACHINES 2	449
MORTAL KOMBAT 2	545
NBA ACTION 95	495
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	495
PGA TOUR GOLF 3	449
PSYCHO PINBALL	449
PUTTY SQUAD	449
RISTAR	449
ROAD RUNNER	449
SAMURAI SHODOWN	449
SMURFS	449
SOLEIL	495
SPEEDY GONZALES	449
STARGATE	495
STORY OF THOR	595
STRIKER	495
TRUE LIES	495
WARLOCK	495



ADDAMS FAMILY VALUES **449**



THEME PARK **495**



WAYNE GRETZKY NHLPA ALL STAR HOCKEY **495**



ROAD RASH 3 **449**

Super Nintendo

Tarjouspaketti 1: 845,-
Super Nintendo PAL, Star Wing-peli, peliohjain.

Tarjouspaketti 2: 1195,-
Super Nintendo PAL, Super Mario All Stars ja Fifa International Soccer-pelit, peliohjain.

Tarjouspaketti 3: 1195,-
Super Nintendo PAL, Donkey Kong Country-peli, peliohjain.

Laite vaatii Scart-liitännällä olevan television.

BIG SKY TROOPER	595
DROPZONE	495
F1 WORLD CHAMPION EDITION	495
FEVER PITCH SOCCER	495
FIREMEN	495
FLINTSTONES	495
HAGANE	495
ILLUSION OF TIME	495
INTERNAT. SUPERSTAR SOCCER	495
JELLY BOY	495
JUSTICE LEAGUE	595
LORD OF THE RINGS	495
MANCHESTER UNITED SOCCER	495
MARIO ANDRETTI RACING	495
MORTAL KOMBAT 2	595
MR TUFF	495
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	645
NHL HOCKEY 95	495
NINJA WARRIOR	495
OPERATION STARFISH	495
POCKY & ROCKY 2	495
PUTTY SQUAD	495
SIDE POCKET	495
SINK OR SWIM	495
SPIDERMAN	595
STARFLEET ACADEMY	495
STARGATE	595
SUPER TURRICAN 2	495
THE SHADOW	495
TRUE LIES	595
WARLOCK	595
WILD GUNS	495



ADDAMS FAMILY VALUES **495**



JUNGLE STRIKE **495**



THEME PARK **495**



AsciiPad MD **149,-**



AsciiPad 6 MD **199,-**



AsciiPad SN **149,-**

Peliohjaimia löytyy joka lähtöön. Kysy lisää. Kaikissa erityisominaisuuksia, jotka tekevät peleistäsi monipuolisempia.

Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin. Tuotenimet ovat valmistajien rekisteröimiä tuote- ja tavaramerkkejä.

ON-LINE BBS & INTERNET

On-Line BBS tarjoaa modeemin välityksellä monipuolisia hyöty- ja ajanvietepalveluita. Käytössäsi ovat Internet, On-Line-pelit, E-Mail-pelit, MUDit, tiedostoalueet, keskustelualueet jne. Maksat käyttämäsi ajan kätevästi valitsemallasi maksutavalla.

On-Line BBS käyttömaksut:
Laskutusvaihtoehdot:
49 mk/kk, 199 mk/6 kk tai 299 mk/vuosi.
Modeemiyhteyden hinta, jonka Tele tai puhelinyhtiö laskuttaa normaalin puhelinlaskun yhteydessä on edullinen:
Riippumatta siitä, mistä Suomesta soitat, on yhteyshinta vain 10,5 p/min.+ ppm. Siis vain noin 6 mk tunnissa! Tarkista hinta puhelinyhtiöstäsi.
Käyttösi laskutetaan kuukausittain pelaamasi ajan ja minuuttihinnan mukaisesti!

Toimi näin:
1. Soita modeemillasi numeroon 106771
2. Kirjoita usernameksi: on-line
3. Paina passwordiksi enteriä
4. Kirjoita On-Line BBS:n loginiksi: uusi
5. Luo oma käyttäjätunnuksesi
6. Palauta tilauskuponki täytettynä ja allekirjoitettuna.

Liity tiedon valtatien käyttäjäksi tilauskupongilla.

Kun liityt Internetin käyttäjäksi suoraan edullisella 299 mk:n vuosisopimuksella ja palautat kupongin allekirjoitettuna kesäkuun 95 loppuun mennessä, saat paluupostissa 199 mk:n arvoisen Tornado-peliohjaimen PC:llesi!

KYSY LISÄÄ
HOTLINE
0600-9-2004
PL 536, 90101 OULU

Neuvontapuhelin 5.30 min.+ppm., ark. 9-20, la. 10-15

Huom! Internetin perusmaksu hyvitetään pelimaksuistasi!

Palvelemme ma-pe 9-20, la 10-15

Nopeat puhelintilaukset:

0600-9-2001

(5.30/min.+ppm.)

Soita tilauskeskukseen!

Maksuttomat kuponkitilaukset





☐ Liityn tiedon valtatien käyttäjäksi ja maksan käyttöni laskutusjaksolla: ☐ 49 mk/1kk, ☐ 199 mk/6 kk, ☐ 299 mk/v.

Käyttäjätunnus On-Line BBS:ssä _____

Minulla on ☐ Amiga, ☐ PC, ☐ Super Nintendo, ☐ Megadrive.

☐ Tilaan seuraavat tuotteet (muista mainita laite)

_____

_____

_____

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

☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐/☐☐ Voimassa

Tilaaja: .....

Osoite: .....

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

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

Postita tilaus jo tänään!

Com 2001 Oy maksaa postimaksun

Com 2001
PL 536
90101 OULU
PUH. 0600-9-2001
FAX 0600-9-2003
5.30/min.+ppm.

Vastauslähetys 90100/537

PE9505

REILUN PELIN JÄSEN
SSML

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

Commi, Com 2001 Oy:n noutopiste on Oulun Galleriassa, Isokatu 23, 2. kerros. Avoinna ark. 11-18 la. 10-15

Commissa pelaa kaikki!

Jungle Strike

Gremlin
PC, PC CD-ROM
Minimi: 386/25 MHz, 550 Kt, 3 Mt EMS
Äänituki: Sound Blaster, Roland, AdLib
Ohjaus: J, N
Kiintolevy: 4 Mt
Testattu: 486/100, 8 Mt, VGA-VLB, SB Pro

(Pelit 2/95, Amiga 75 pistettä.) Jungle Striken perusidea ja toteutus on tuttu Desert Strikesta: isometrinen, sivuvinkkelistä tiirattava sopivasti strateginen räiskintä. Grafiikka on vaihtelevampaa ja pelattavuutta piristävät helikopterin lisäksi ohjastettavat moottoripyörä, ilmatyynyalus ja hävittäjä.

CD-versiota on siunattu uskomattoman ponnettomasti näytellyillä videopätkillä. Näyttelijäntyö on parhaimmillaan sitä luokkaa, että voidaan puhua tahattoman komiikan mestariteoksesta.

Grafiikka täyttää tehtävänsä, mutta on kokonaisuutena keskinkertaista. Räjähdykset eivät vakuuta ja äänet ovat kurjat. Helikopterin propellien sätkätys käy tanakasti hermoille, eikä CD-levyä käytetä lainkaan äänitaustan kohentamiseen.

Kontrollit vaativat tiuhaa näppäimistön haromista. Kahden napin ohjain sentään huomioidaan, mutta joku olisi voinut vihjata Gremlinille nelinappisten ohjaimien olemassaolosta. Tuolloin kontrollit olisi voitu virittää originaalia vastaaviksi, jolloin peliä olisi pelannut huomattavasti mieluummin.

JTurunen

Toiminta

78

Alien Olympics

Mindscape
PC CD-ROM
Versio: 1.0.0
Minimi: 386DX
Äänituki: AdLib, Sound Blaster, Roland
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 700 kt
Testattu: 486/100, 8 Mt, SB Pro, VLB-näytönohjain



Teoriassa on hyvä, että perusarvoja kunnioitetaan. Nopeaa napinnaputusta edellyttävät urheilupelit olivat aikoinaan hurja menestys, ja Konamin Track and Field -kolikkopeliä moni muistelee kaiholla. Tällä kertaa etsitään galaksin nopeinta näppäimistönkurittajaa Mindscapen Muukalaismestaruusmenoissa.

Lajeja on kaikkiaan viisitoista. Osassa juostaan, osassa uidaan ja osassa juostaan ja lopulta hypätään. Hysteeristä napinhakkaamista seuraa tarvittaessa oikein ajoitettu ja suunnattu loikka. Skeet-ammunta ja jousiammunta ovat mukana suoraan esikuvista kopsattuina. Kokonaisuutta komistavat Thrust-klooni Jetpack Tag ja Pacman-vaikutteinen survival-leikki.

Kotelon kuvissa Alien Olympics näyttää hassulta, jopa hyvältä. Lumous haihtuu kuitenkin nopeasti pelin kimppuun päästyä. Vaikka valittavissa olevat hahmot ovatkin hilpeitä, niiden animaatio ei innosta. Toteutus on sisältöön nähden riittävä, muttei missään nimessä hohdokas. Tapahtumat etenevät aivan liian verkkaisesti.

Yksin pelattuna Alien Olympics on häkellyttävä kokemus. Nakuti-nakuti-nakuti-naps. Nakuti-nakuti-nakuti-naps. Spläts. Nakuti-nakuti-nakuti-naps. Spläts. Selkäydin meinaa räjähtää. Kavereiden kanssa äheltäessä voi sentään vahingoniloisesti ilkkua muiden mönkään menneille kahden millimetrin hyperloikille. Kaikkiaan kahdeksan hemmoa voi yhtä aikaa olla kisoissa mukana. Paria lajia lukuunottamatta kisatapahtumat etenevät vuorollaan, joten hekumallisiin näppäimistönmurskajaisiin ei ylletä.

Yllättäen parasta Alien Olympicsissa on sen mukana tuleva bonuspeli Magician Apprentice, joka on kelvollinen PC-tasohyppely. Loisteliaat taustat, hyvin animoidut hahmot ja upea musiikki houkuttelevat pelaamaan sitä toisenkin kerran. Hidas tempo ja mielikuvituksetoon pelidesign lannistavat lopulta.

Tarkemmin Alien Olympicsin ohjevihosta selaillessa paljastuu mielenkiintoinen yksityiskohta: pelin alkuperäisversio on tehty Gameboylle! Kenenköhän idea on ollut kääntää peli PC:lle?

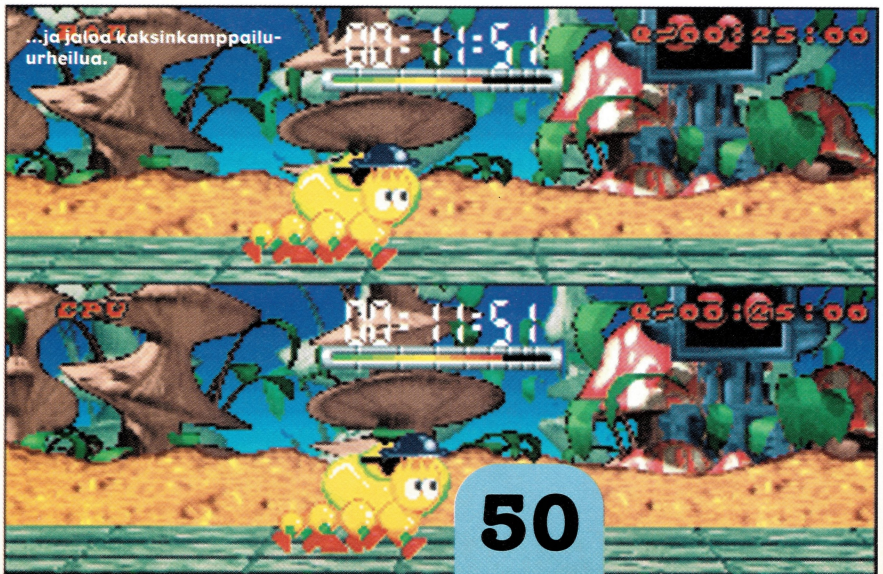
Nämä pelit olisi pitänyt pakata Kids Fun and Play -paketiksi ja laittaa kanteen ”4–6-vuotiaille”-lätkä. Muille Alien Olympicsia ei voi suositella edes nostalgiasyistä.

JTurunen

”Urheilu”

50





Tower Assault – Alien Breed

Team 17
PC, PC CD-ROM
Minimi: 386/25 MHz (suositus 33 MHz), 500 kt, 2 Mt EMS/XMS, VGA
Äänituki: Sound Blaster, GUS
Ohjaus: J, N
Kiintolevy: muutama hassu tavu
Testattu: 486/100, 8 Mt, VGA-VLB, SB Pro

Alien Breed -vyörytys jatkuu Tower Assaultin PC CD-versiolla. Sokkelo-shoot'em up-teema on entinen, eivätkä grafiikka tai äänetkään tuo tullessaan uusia oivalluksia.

Kaiken kaikkiaan Tower Assault on kuitenkin erittäin sujuva käännös alkuperäisestä Amiga-versiosta. Vieritys on soljuvaa, siistiä, tunnelmalliset äänet entiset.

Näennäisvapaa reitinvalinta piristää aluksi, samoin juonen eteneminen pikkuhiljaa sieltä täältä löytyviä tietokonepäätteitä tutkimalla. Peli käy kuitenkin suht nopeasti uuvuttavaksi, jopa tylsäksi samojen vaiheiden edestakaisin tallusteluksi.

PC on jo kyllästetty 3D-käytäväräiskinnöillä, joihin verrattuna Tower Assault on vanhanaikainen. Ilmeisesti Team 17:n kaverit ovat oivaltaneet saman, koska ovat väsäämässä nopeille Amigoille Alien Breed 3D:tä.

JTurunen

Ammuskelutoiminta

76



lyhyesti

Machiavelli – The Prince

MicroProse

PC, PC CD-ROM
Minimi: 386, 4 Mt, CD-ROM 300 kt/s, MSCDEX 2.1 tai uudempi, SVGA, hiiri
Äänituki: Sound Blaster, Gravis Ultrasound, General Midi
Kiintolevy: 10 Mt
Testattu: PC 486/80, SB AWE 32, Mitsumi CD-ROM

(Pelit 3/94, 85/91 pistettä.) Pakkauksen takakannen mukaan "Machiavelli perustuu QQP:n keskiaikaiseen kauppa- ja sotastrategiapeliin Merchant Prince". MicroProsen markkinointi liioittelee, ennemminkin kyseessä on Merchant Princen versio 1.3. Ei silti, olihan Merchant Princekin hyvä peli ja Machiavelli-nimellä julkaistuna se jopa hieman paraneekin.

Suurimmat muutokset tässä Venetsia-henkisessä juonittelussa ovat kosmeettisia, ääniä on lisää ja ennestäänkin hyvää käyttöliittymää on hieman paranneltu, esimerkiksi turhia menuruutuja on vähennetty. Strategiapuoli on lähes entisellään, pienenä muutoksena kauppaamiseen on tullut uusia mahdollisuuksia: kaupunkeihin voi nyt rakentaa varastoja, joiden avulla voi tavaroita hamstrata ja myydä sitten kun kysyntä on huipussaan.

Kuten Merchant Princekin, myös Machiavelli on hieman kuivakkaa tahkoamista yksinään ja toimii parhaiten kaksinpelinä.

Pekka Ihanne

Kevyt strategia
Yksin 84
Kaksin 90

PELIT HUIPPU

USS Ticonderoga

Intelligent Games/Mindscape

PC CD-ROM
Minimi: 486DX, 8 Mt, CD-ROM 300 kt/s, SVGA, hiiri
Äänituki: Sound Blaster
Levytila: 14 Mt
Testattu: PC 486/80, Sound Blaster AWE 32, Mitsumi CD-ROM

Ticonderoga-luokan modernit ohjusristeilijät ovat Yhdysvaltojen meristrategiassa paljon vartijana. Nämä jeevelin kalliit alukset suojelevat yleensä saattueita tai lentotukialuksia. Kehittyneen elektroniikkansa ansiosta Ticonderogien eli Aegisten tulenjohtokyky on erinomainen ja ne pystyvät toimimaan tehokkaasti niin lentokoneita kuin myös ohjuksia, pintamaaleja ja sukellusveneitä vastaan.

Intelligent Gamesin Ticonderogalla seilataan kolmessa eri kampanjassa venäläisiä, iranilaisia ja korealaisia vastaan. Tehtäviä on rajallinen määrä eikä seuraavaan pääse ennen kuin edellinen on pelattu läpi. Itse sotapelin lisäksi Ticonderoga on tulvillaan poikkeuksellisen hyvin renderoituja kuvia. Vaikka kuviin yleensä kyllästyy nopeasti, Ticonderogassa riittää komeita välianimaatioita ja mausteita varsinaisen strategian lisukkeeksi.

Pelaaminen tapahtuu taistelukeskuksen kartoilla, jotka Naton kalustosymboleineen muistuttavat huomattavasti Harpoonin karttoja. Kurssin määräämiseen, tutkien ja kaikuluotaimien käyttöön sekä asejärjestelmien aktivointiin on valitettavasti eri kartat, joita joutuu zoomaamaan ja keskittämään erikseen. Normaalien asejärjestelmien lisäksi käytössä on myös helikoptereita EW-toimintaa ja sukellusvenejahtia varten, samoin muita aluksia pääsee ja joutuukin käskyttämään. Hyvänä piirteenä tehtävistä on lähes mahdotonta päästä läpi ilman kaluston oikeaa hyödyntämistä.

Ticonderoga vaikuttaa aluksi siltä tavalliselta CD-peliltä – paljon kuvia eikä sitten muuta. Korean pinnan alta paljastuu kuitenkin kelvollinen ja viihdyttävä merisotapeli. Mainio peli myös noviisille.

Pekka Ihanne

Merisotapeli 84

Transport Tycoon World Editor

MicroProse

PC
Versio: 1.0
Minimi: 386/4 Mt RAM, VGA, hiiri
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), Soundscape, Soundman Wave (16), GUS, AdLib Gold, PAS (16), AWE 32, Sound Canvas, General Midi, Roland LAPC-I/MT-32
Kiintolevy: 2 Mt
Testattu: 386/40, 8 Mt RAM, SB

Transport Tycoon World Editorin avulla pelaajalla on mahdollisuus vaikuttaa täydellisesti siihen, millaisessa maailmassa hän yhtiötään ryhtyy kehittämään, lupailee pakkauksen takakansi.

TTWE tarjoaa maailman editoinnin lisäksi myös kokonaan uuden grafiikkasetin, jonka futuristisista rakennusten ja erämaatyyppisen maaston laavajokineen olisi kuulemma tarkoitus kuvata Marsia, jos sen asuttaminen olisi aloitettu 30-luvulla. Itse peliin uusilla grafiikoilla ei ole vaikutusta, vaan niitä voi vaihtaa vaikka kesken kaiken jos kyllästyy vanhoihin. Teoriassa World Editorilla pelaajan pitäisi voida vaikkapa luoda pelialueeksi oma kotiympäristönsä.

Näin siis teoriassa, sillä käytännössä ohjelmaa voisi luonnehtia enemmänkin Transport Tycoon Town Editoriksi: Järeät työkalut maaston muokkaukseen puuttuvat tyystin. Pelaajan tekeminen keskittyy siis kaupunkien ja teollisuuslaitosten sijoitteluun. Kaupunkeja luotaessa pelaaja saa määritellä kaupungin summittaisen koon (pieni, keskikokoinen, suuri) ja suurentaa sitä halutessaan. Kaupungin muotoon tai rakennusten sijaintiin ei voi vaikuttaa. Teollisuuslaitokset saa toki sijoittaa haluamiinsa paikkoihin, joskin suuremmat laitokset vaativat tietenkin laajemman alueen tasaista maata. Samantyyppisiä teollisuuslaitoksia ei myöskään saa olla yhden kaupungin liepeillä yhtä enempää.

Kuten arvata saattaa, Transport Tycoon World Editorin avulla pelaaja voi pedata itselleen loisteliaat kuljetusyhteydet sijoittamalla teollisuuslaitokset lähelle toisiaan ja tasoittamalla maastoa sopivissa kohdin. Itse asiassa World Editorin avulla pelaajalle suorastaan tyrkytetään kultaa ja kunniaa, sillä muovailemalla alueen haluamakseen saa peliä helpotettua niin paljon, ettei epäonnistuminen ole juuri mahdollista. Tämä lieneekin ohjelman tärkein funktio, sillä pelaajan luovuudelle editori jättää kovin vähän tilaa.

TTWE on yksinkertainen käyttää, eikä manuaalia juuri tarvita (onneksi, sillä manuaalien teossa Prose ei ole itse pelistä oppinut yhtään mitään). Editori ei ole edes erillinen ohjelma, vaan installoituu yhteen suoraan itse Transport Tycoonin kanssa. Mukava pikku editori Transport Tycoonin hienosäätöön, jota ilmankin tulee kuitenkin mainiosti toimeen.

Mikko Alapuro

Lisälevyke strategiapeliin 80

The Official Coca-Cola® Charts



Kesä on ulkona parhaimmillaan ja aurinko häikäisee! Kesällä ei varmasti tule paljon elokuvissa käytyä, mutta silti voi miettiä **mistä elokuvasta tulisi hyvä peli ja miksi?** Nyt kipinkapin postiin lähettämään postikortti, ja huomaa, vain perustellut ehdotukset voivat voittaa!

Samalla voitte kertoa, **mitä peliä juuri kesällä kannattaa pelata ja miksi?**

Kaikki kortit, joissa on nimi, osoite ja hyvä perustelu, ja jotka saapuvat toimitukseen **15.7. mennessä** osallistuvat arvontaan. Palkintoina tällä kertaa kesäauringon häikäisyä vastaan **10 Coca-Cola-lippistä**.

Kortit osoitteella
Pelit
Coca-Cola Charts
PL 64
00381 Helsinki

P.S. Elokuussa aletaan tehdä sitten uutta Kaikkien aikojen paras peli -ikuisuustaulua.

Coca-Cola® Coca-Cola® Coca-Cola®

Mitä aion kesällä pelata?

Theme Park
Koska asun liian kaukana Linnanmäestä.
Tero, Joensuu

Mortal Kombat II
Sub-Zero jäädyttää ja jäädyttää.
Mikko, Helsinki

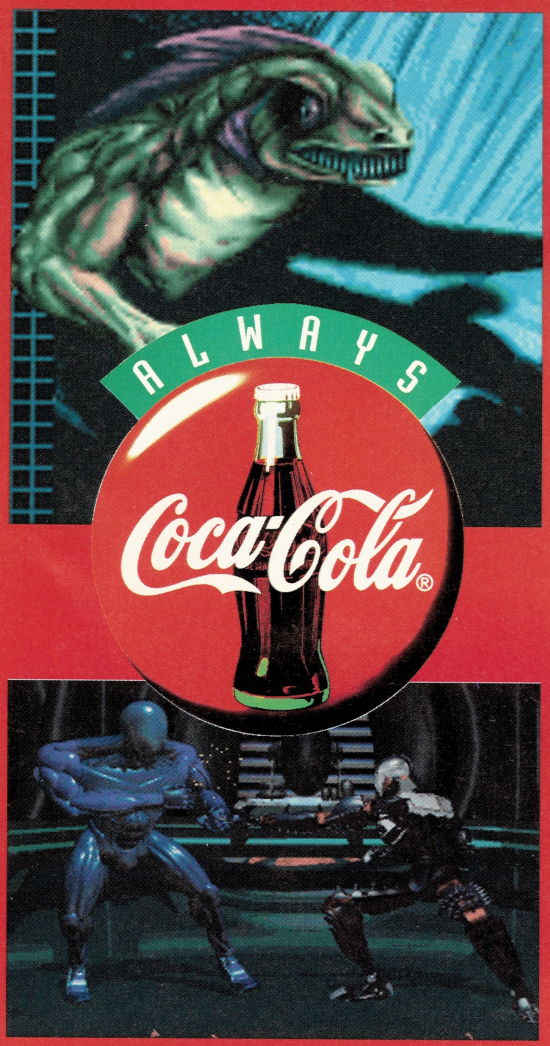
Ski or Die
Koska täytyy pysyä vireessä seuraavaa talvea varten ... ja siihen on aikaa.
Timo, Jyväskylä

Alone in the Dark 1, 2, 3
On hauskaa katsella, kun luurangot tanssivat.
Teemu ja Kalle, Kotka

X-Com: Terror From The Deep
Haluan kokeilla, millaista se on vedessä.
Keiko, Kontiolahti

Settlers
Koska on lama haluan spriteille töitä.
Timo, Helsinki

Monkey Island 2
Koska haluan lomalle Indy-saarelle.
Timo, Helsinki



Kuinka kauan olen pelannut?

Doom
Puoli vuotta siinä meni, mutta onpa läpi!
Kimmo, Iisalmi

NHL Hockey
Neljästä viiteen tuntia joka päivä: ei saa hävitä muille.
Teemu, Kuoppa-aho
Liian kauan.
Jani, Sonkajärvi

Tetris
Pelasin noin vuoden, kunnes kyllästyin. Syynä oli kait mielenhäiriö.
Heidi, Kiiminki

Monkey Island 2
Olen pelannut 3 kuukautta, koska aina ei pääse eteenpäin.
Arto, Runni

Theme Park
Olen pelannut joulusta asti. Kerrankin saa törsätä.
Heidi, Kiiminki

Pinball Fantasies
Aion pelata niin kauan, että pistetaulukko loppuu kesken.
Tuomas, Rovaniemi

Stunt Island
Elokuun 15. 1994 oli vuosipäivä.
Vesa, Marinkainen

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

VOITA
Coca-Cola
LIPPIS

KAIKKIEN AIKOJEN PARAS PELI

Lista on lopullinen!

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





Coca-Cola -voittajat

Toukokuun 12. päivään mennessä saapui toimitukseen noin 150 korttia, joista arvoimme 10 onnellista. Kannattaa todella lähettää kortti, koska tälläkin kertaa joka 15. voitti!

Viisi ensimmäistä saa palkinnoksi Cokis-farkkupaidan ja viisi seuraavaa Cokis-paidan. Vielä kerran onnittelut, palkinnot tulevat postitse piakkoin.

Timo Kilpiö, Jyväskylä
Timo Pakkanen, Tolkkinen
Antti Suominen, Pori
Arto Lappalainen, Runni
Maija Koivula, Helsinki
Kimmo Kokkonen, Iisalmi
Teemu Autio, Kuoppa-aho
Jarmo Huotari, Kemi
Ville Lindholm, Porvoo
Heidi Wikman, Kiiminki

Onnea voittaneille ja kiitokset kaikille kortin lähettäneille.

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

Ratkaise

PAGAN Ultima VIII

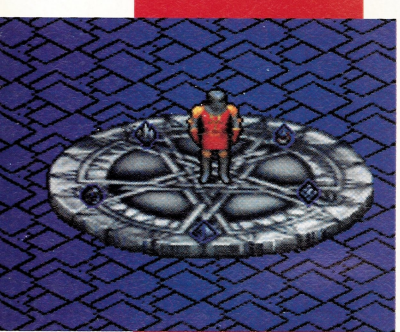
Osa 2

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.

Taikakouluja ja titaaneita



Bane odottelee maagioppilaansa tuloksia silmä tarkkana.



Kaikki Backrock-esineet ovat paikoillaan ja sankari on saanut itselleen kaikkien muiden titaanien voimat.



Avatar valmistelee tuliloitsuja ennen maagimestarin testiin astumista.

Olet juuri saanut kuulla olevasi viides titaani, mahdollisesti jopa muita voimakkaampi. Ehkäpä Paganista sittenkin voi karata... Jatkamme Ultima kasin ratkaisua päivitetyllä versiolla 2.12, joka löytyy Pelit-BBS:stä nimellä U8ENG212.ZIP.

Tiedät nyt, että poistuaksesi Paganilta sinun täytyy kerätä haltuusi muiden titaanien voimaesineet. Aloitat etsintäsi siirtymällä Myrthanilta saamasi härvelin avustuksella Hall of the Mountain Kingiin, jossa astut riimuteleporttiin ja kiirehdit takaisin Stone Coveen. Nyt on aika mennä luolan alemmasta pienestä ovesta, mistä kuljettuasi hakeudut heti vasemmalta löytyvien suurilla tuplaovilla suljettujen raunioiden luo (Conventicle of the Dead). Mene niin lähelle ovia, että näet sisällä olevan maakappaleen reunan. Loitsi Create Golem maahan ja käske otuksen avata ovet puolestasi, säästyt turhalta avainten etsinnältä.

Astu sisälle raunioon ja kiipeä huoneen keskellä olevan haudan viereen. Taikomalla Open Groundin avaat haudan ja poimit paljastuneen Heart of Earthin, Lithoksen voimaesineen.

Tyytyväisenä edistykseesi palaat katakombeihin, jossa menet oikealta löytyvästä ovesta Key of Scionilla Hydroksen vankilana toimivalle järvelle. Tällä kertaa katsot kuitenkin vain paikalla olevaa siirrintasoa ja loikit takaisin luolastoon. Sisällä menet Key of Scionilla ovesta, jonka jo kerran ohitit muutaman kivisillan jälkeen matkallasi Stone Coveen. Taivasalla päädyt hetken patikoinnin jälkeen sillalle, jonka ylitettyäsi saavut ilmatitaania palvovien theugristien luo Argentrock Islelle.

Myrskytuulen koeteltavana

Saarelta löydät uuden siirrintason, jota vilkaistuasi etsit käsiisi Xavierin. Keskustelussa kuulet testeistä, joiden avulla pääset theugristiksi, ja päätät ottaa osaa moiseen yritykseen. Etiikkatestiin löydät apua luostarin kirjastoa tutkimalla, ja selvittyäsi näin ensimmäisestä tehtävästäsi Xavier komentaa sinut Windy Pointille kestävyystestiin.

Teet työtä käskettyä kiipeämällä länsirannalla kohoavan kukkulan riimulla merkitylle huipulle, jossa taistelet hetken valtoimenaan puhaltavia tuulia vastaan. Selvittyäsi testistä putoamatta palaat kertomaan asiasta Xavierille, joka opastaa sinut Stellosin luo jatkokoulutukseen. Uusi opastajasi kertoo focuksista ja niiden valmistamisesta. Saat avaimen luostarin kellariin, josta käyt noutamassa kahdeksan hopeamurikkaa. Siirry pikaisesti Tenebraeen, jonka seppä kyhää sinulle tarvitsemasi focukset käden käänteessä.

Takaisin Argentrock Islella kävelet temppeliin, jossa asettelet focukset yksi kerrallaan huoneen keskellä olevalle alttarille. Saatuasi näin voimaa taikaesineisiisi kerrot innostuneena asiasta Stellosille, joka ohjaa sinut jälleen uuteen testiin kellarissa. Maan alla menet heti portaiden jälkeen vasemmalle, jossa huomaat maassa makaavaan haavoittuneen thoraxin. Loikkaa otuksen luo ja paranna se Restoration-taialla. Eläimen haihduttua paikalta tee samoin ja jututa taas Stellosta, jolta kuulet Xavierin hukanneet yhden focuksistaan.

Oppisi eivät tunnu pääsevän pitemmälle koko yhteisön päivitellessä varkautta, joten päätät ratkaista mysteerin yksiksesi. Aloita tutkimuksesi haastattelemalla Xavieria, ja tämän jälkeen jututa Cyrrusta ja Torwinia. Palaa vielä vertailemaan tietojasi Xavierin kanssa, ja tämä kertoo Torwinin viimeaikaisista toilailuista. Saatuasi näin johtolangan kyselet Cyrrukselta oudosti kadonneen Torwinin olinpaikkaa, mutta poika väittää olevansa asiasta tietämätön. Epäilevänä taiot Hear Truthin ja toistat kyselysi. Tällä kertaa pystyt lukemaan Cyrruksen puheen välistä Torwinin menneen Windy Pointille, joten säntäät sinne varkaan perään.

Kukkulalle ehdittyäsi et pysty pysäyttämään vetiseen hautaan syöksyvää Torwinia, joten tyydyt viemään pojan pudottaman focuksen takaisin Xavierille. Kuultuaan onnettomasta tapahtumas-

ta Stellos jatkaa koulutustasi ohjaamalla sinut viimeiseen testiin. Kiipeä Windy Pointille ja astu meren reunalla olevien pilareiden väliin. Kerättyäsi hetken rohkeuttasi hyppäät avomerelle, ja helpotukseksesi laskeudut turvallisesti kivelle.

Loiki Stratoksen luo, ja ilmatitaani antaa sinulle lahjaksi Air Walk -focuksen. Juttutuokion päätyttyä taio Reveal ja paljastat viereisellä kivellä olevan Breath of Windin. Loitsit esineen luoksesi Aerial Servantilla ja siirryt Carthax Lakelle Stratoksen voivotusten saattelemana.



Pagan on jäänyt taakse, mutta millainen Britannia sankaria odottaa?

Padot murtukoot

Lyhyen loikkimisen jälkeen saavut kuivan järven keskustassa majailevan Hydroksen asuinpaikkaan. Lupaudut auttamaan vesititaania tämän hädässä ja menet kraaterin lounaisnurkan luolaan, jossa etsidyt muutaman portin läpi veden ääressä olevalle haudalle. Taio Open Ground ja maa aukeaa päästäen veden virtaamaan vapaasti. Palaa Hydroksen luo vain kuullaksesi tämän kylmät jäähyväiset.

Koska vesititaanista ei ole enempää iloa hiivit takaisin katakombeihin, jossa etsit tiesi kahdelle rullaovelle, josta toinen läheistä vipua väännettäessä aina nousee ja toinen laskee. Astu ensimmäisen oven päälle ja vedä vivusta Aerial Servantilla, ja voit vapaasti jatkaa eteenpäin Key of Scionin avulla.

Saavut laavajärven reunalle, ja paikalle ilmestyvä noita kehoittaa sinua etsimään käsiisi Bane-nimisen taikurin. Tyypin haihduttua taio Air Walk ja loikkaa laavan yli tukevammalle maalle. Etelämmässä pujahdat luolansuun läpi tulitaikureiden laaksoon, jossa astut ensimmäiseen taloon vasemmalla. Jututa huoneessa häärivää Banea, ja lupaudu apuriksi tämän juonitteluissa ensimmäisen acolyytin pään menoksi.

Tehtävänäsi hankkia tietoosi Vardionin oikea nimi luikertelet miehen suosioon. Lyhyen keskustelun jälkeen olet nimeä rikkaampi ja riennät oitis kertomaan asiasta Banelle. Muutaman manauksen kuluttua maailmassa on yksi taikuri vähemmän ja Mestaritaikuri komentaa Banen kouluttamaan sinusta acolyytin. Saat opettajaltasi avaimen kirjastoon, missä lukaiset kirjat ja kaivat avaimen arkusta.

Palaa Banen luo ja osallistu kokeeseen, jossa joudut valmistamaan kolme taikaa huoneessa olevalla viisikulmiolla (kuvasta selviävät nurkkien nimityksen ja paikat). Selviät tehtävistäsi menestyksekkäästi, ja Bane lähettää sinut Mestarin linnakkeeseen viimeisiin kokeisiin.

Tulta taivaalla, tulta maassa

Linnakkeen ovien kumahtaessa kiinni takanasi Mestari ilmestyy ja toivottaa sinulle onnea edessä oleviin testeihin. Tyypin haihduttua ravaa portaat alas ja jututa vastaan kävelevää demonia. Luolasta löytyvät taikaroippeet ovat käytössäsi, joten valmista Flash, Endure Heat, Extinguish, Banish Daemon ja Armor of Flames tulevaa käyttöä varten. Loitsut repussasi astut huoneen teleporttiin vain ilmestyäksesi suuren luolan keskustaan. Tehtävänäsi on etsiä neljä sinistä symbolia, yksi kustakin ilmasuunnasta.

Vasemmalta löydät laavameren takaa takaa taikapanssarin, jonka luo pääset Endure Heatilla. Toisaalla eksyt liekkien keskellä olevan kypärän luo. Taikomalla Extinguishin kuhunkin kynttilään pääset käsiksi kypärään ja symboliin. Ylhäällä loikit piikkipallojen ja sienien ohi Flame Sting -miekan ja sen lähellä makaavan symbolin luo. Viimeiseksi menet oikealle suojaten itsesi ensin Armor of Flames -loitsulla. Tulipallojen ristitulessa poimit nopeasti talteen taikakilven ja symbolin ja hölkkäät takaisin teleportille.

Pyydä jälleen demonilta neuvoja. Tämä kertoo teleportin vievän sinut nyt luolan asemasta Mestarin asunnolle. Siirryt innostuneesti eteenpäin, ja Mestari komentaa sinut viimeiseen testiin. Tee työtä käskettyä loitsimalla Fire Bolt, Explosion ja Summon Daemon Mestaria kohti. Testaajasi on tyytyväinen, ja taikoo yllättävästi eteesi vihaisen demonin. Hyökkääjästä selviät Banish Daemon -taialla, minkä jälkeen siirryt Mestarin kanssa kutsumaan Pyrosta tämän tulisesta valtakunnasta.

Liekkimeren saattelemana tulen titaani vastaa saamaansa kutsuun. Pian Pyros kuitenkin huomaa kutsujissa heikon kohdan ja Bane kaatuu kuolleena maahan. Mestari onnistuu hädin tuskin lähettämään titaanin takaisin omaan ulottuvuuteensa, eikä hän ole laisinkaan tyytyväinen suoritukseesi. Savun hälvettyä vähät välität juuri saamistasi varoituksista ja palaat takaisin Mestarin asunnolle. Lyhyen taistelun jälkeen Mestari on kuollut ja voit poimia tämän taskusta Tongue of Flamen, Pyroksen taikaesineen. Lukaise vielä läpi kaikki huoneen kirjat ja ulkona siirry Myrthanin luo tasangolle.

Taikurin viimeinen oppitunti

Näytät Myrthanille Tongue of Flamea, ja taikuri kehoittaa sinua lukemaan portaiden yläpäähän ilmestyneen kirjan. Vilkaise teos läpi ja kerro Myrthanille haluavasi rakentaa obeliski uudelleen, niin mies opettaa sinulle Ethereal Travel -loitsun, jolla voit matkata maailmojen välillä. Tarvitset kuitenkin vielä yhden taikaesineen, jota lähdet etsimään Tenebraesta.

Etsi Devon käsiisi ja kysy tältä Tear of Seasista. Hetken miettimisen tuloksena Devon muistaa esineen olinpaikan ja antaa sinulle avaimen työhuoneensa arkkuun. Kiitellen syöksyt linnan lounaisnurkassa olevaan huoneeseen ja kahmit arkusta paljastuvan Tear of Seasin mukaasi. Nyt sinulla on kaikki viisi taikaesinettä, jotka vaaditaan Ethereal Travelin valmistamiseen. Manattuasi taikakirjaan voimaa lausut tarvittavat riimut ja jätät Paganin taaksesi – toivottavasti lopullisesti.

Britannia, here I come

Limbossa jokaisesta pääilmasuunnasta löydät yhden neljästä titaanista. Aloita vierailemalla Stratoksen luona. Loikit vain kivien yli ympärilläsi olevista esineistä välittämättä, ja lopuksi käytät Breath of Windia itse Stratokseen. Maan titaanin luokse pääset, kun kävelet laavan yli Endure Heatin avulla ja loikit muutamien leijuvien kivien yli. Jatka länteen, jossa käytä Heart of Earthia paikalle ilmestyvään Lithokseen. Tulen titaanin maailmassa joudut hyppimään laavaa vältellen pohjoiseen ja etsimään vastaan tulevasta talosta avaimen ja neljä valkeaa kuulaa. Palaa alkupaikkaan ja loiki oikealle kivipaasien avulla.

Hetken patikoinnin jälkeen saavut korokkeella olevalle laatikolle. Nyysi laatikosta lisää valkoisia kuulia ja etsiydy maassa olevan tähtikuvion luo. Aseta kunkin kärjen edessä olevaan neliöön pallo, ja hypi Pyroksen luo laavaan ilmestyviä kiviä pitkin. Onnistut täpärästi pelastamaan henkesi käyttämällä Tongue of Flamea Pyrokseen.

Hydroksen luokse päästäksesi joudut harrastamaan lisää pupujussitaitojasi. Voitettuasi titaanin Tear of Seasilla siirryt jälleen limbon keskustaan. Asettele kukin neljästä titaanien voimaesineistä lattialla olevan pentagrammiin omiin kulmiinsa (näet valoa, kun paikka on oikea). Lopuksi laita obeliskin kärki vapaaseen paikkaan ja käytä kärkeä siihen. Kärjen alkaessa hohtaa tunnet itsesi todella voimakkaaksi. Siirrä kärkeä pikkaisen (poimi ylös ja laske takaisin), ja pentagrammin keskelle kohoaa himoitsemasi Musta Portti. Luot viimeisen vilkaisun ympärillesi ennen astumistasi odottavaan pimeyteen. Toivottavasti asiat ovat kunnossa Britanniassa.

Tapio Salminen

Ratkaise Police Quest 4 Osa 2





Mediapeliä

●● Johan Careyn murhatutkimuksissa on mennyt jo kaksi päivää. Kolmas päivä alkaa valoisasti: joudut kaupunginvaltuuston eteen selittelemään tutkimuksiasi.



Yrität parhaasi mukaan vastailla kysymyksiin, kun Walker yllättäen kohoaa viereisestä penkistä lyijyputkea heilutellen. Nopeasti vedä pistoolisi esiin ja komenna hyökkääjä lattialle polvilleen. Laita hepulle vielä käsiraudat ja pääset palailemaan asemalle. Uusi raportti on jälleen ajankohtainen ja ojennatkin sellaisen Hallille, jolta myös utelet päivitystä tietoihisi.

Kipaise jututtamassa Chesteriä ja suksi ampumaradalle, jossa tällä kertaa valitse lomake 13. 5. 0. Läpäistyäsi räiskinnän menet autovarikolle, jossa vilautat virkamerkkiäsi ikkunassa ja kävelet aidan taakse pihalle. Jututettuasi vartijaa poimi auton etupenkiltä paperin palanen ja lukaise se. Ruumishuone tuntuu jälleen loogiselta vierailukohteelta, joten sinne.

Tallennettuasi jälleen kaikki Samilta saamasi tiedot menet puistoon, jossa äkäinen koira talttuu muutamalla suolakeksillä. Hurtan loitottua astut tutkimaan puuta lähemmin ja onnistut pienellä kaivamisella paljastamaan maahan kaivetun luun. Kirjaa paikka muistiin ja kaappaa luu muovipussiin.

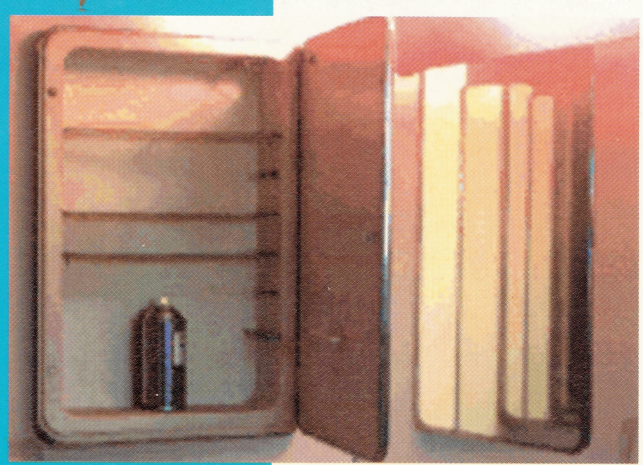
Kaasuttelet Hollywoodin ja Vinen risteykseen. Autosta noustessasi sinua tervehtii värikäs henkilö, jolle esittäydyt ja teet muutaman kysymyksen. Vieraile jututtamassa levykaupan omistajaa ja astu Bitty Kittyn baariin, missä etsit tiesi baarissa istuvan typykän viereen. Vilauta virkamerkkiäsi ja voit kysellä naikkoselta pari kysymystä sekä näyttää tälle löytämääsi kenkää. Udeltuasi Barbiesta tarjoa naiselle tulta pöydällä lojuvalla sytkärillä ja mene ulos kadulle.

Autosi on joutunut pahoinpitelyn uhriksi, joten poimi maahan pudonnut peili ja palaa sisälle baariin (toista pari kertaa, jos Barbie ei heti ole paikalla). Näytä jälleen merkkiäsi, jututa Barbieta erinäisistä asioista ja näytä tälle korkokenkää. Kun olet tyytyväinen infoosi ajelet ruumishuoneelle, jossa joudut pelastamaan Sherryn mediapelin pyörteistä.

Nokosilla teatterissa

Sherryn saatua ansaittua satikutia heität huulta Samin kanssa ja tuherrat tiedot muistiin. Käväise noutamassa Etelä-LA:sta tyhjältä tontilta köyttä ja laskeudu aseman kellariin Chesterin juttusille.

Omassa huoneessasi teet raportin ja palautettuasi sen Hallille astut pomon huoneeseen pienelle turinointituokiolle. Kerro murhaajan olevan nainen ja siirry autovarikolle, missä vilauta jälleen merkkiäsi ikkunassa ja jututa vartijaa. Itse autossa vain rekkari kaipaa tarkempaa huomiota, ja onnistutkin kirjaaman sen muistiin ennen paluutasi asemalle. Laitoksen tietokoneella näppäilet sisään rekkarin (E2BSY669) ja saatuasi kaipaa-



Hiuslakka käy miehiseen käyttöön.



Tyllerö kaipaa tulta.

masi omistajatiedot menet sosiaalitoimistoon.

Perillä esittäydyt ja pienen keskustelun jälkeen pääset tutkimaan Luella Parkerin toimistoa. Huoneessa vilkaiset tarkemmin kirjoituspöytää, josta otat mukaasi kaksi potilaskansiota ja kasetin. Lukaise vielä kansiot ja kasetin etiketti, niin voit palata aulaan jututtamaan vastaanottoapulaista. Kirjaa lopuksi asiat muistiin ja kiertele Hollywood ja mene Vinen levyputiikkiin. Näytä myyjälle kasettia ja tämä tarjoutuu vaihtamaan sen tiskin alta löytyvään rumpupalikkaan, jonka poimitkin mukaasi ja ajelet Kolmannen silmän leffateatterille.

Kun vihdoin olet löytänyt parkkipaikan pääset teatterin lippukojulle, jossa näytät merkkiäsi ja aloittelet keskustelua. Astu peremmälle teatterin aulaan, jossa voit jututtaa Mitcheliä ja juoda. Saatuasi ilmaislipun mene salin puolelle, jossa kuitenkin pian nukahdat ja sinut heitetään ulos.

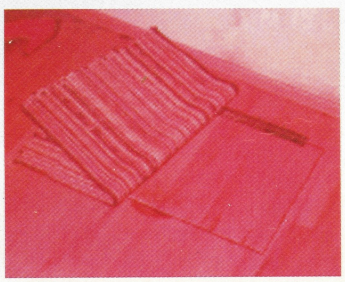
Lohduttaudut aurinkoisessa puistossa, missä koira on palannut vartioonsa. Heitä köysi koiran kaulaan ja muutaman hikisen minuutin jälkeen olet yksin likaisella kujalla.

Irtopäitä ja pahoinvointia

Punnittuasi hetken tilannetta päätät murtautua vasemmalle vievistä ovista sorkkaraudan tukevalla avulla. Sisällä saat valoa maailmaan taskulampulla, ja onnistut veitsellä vääntämään puuoven lukon auki. Käyt ovesta ja



Jääkaapissa on muutakin kuin syötävää.



Maton alle kannattaa kurkata.

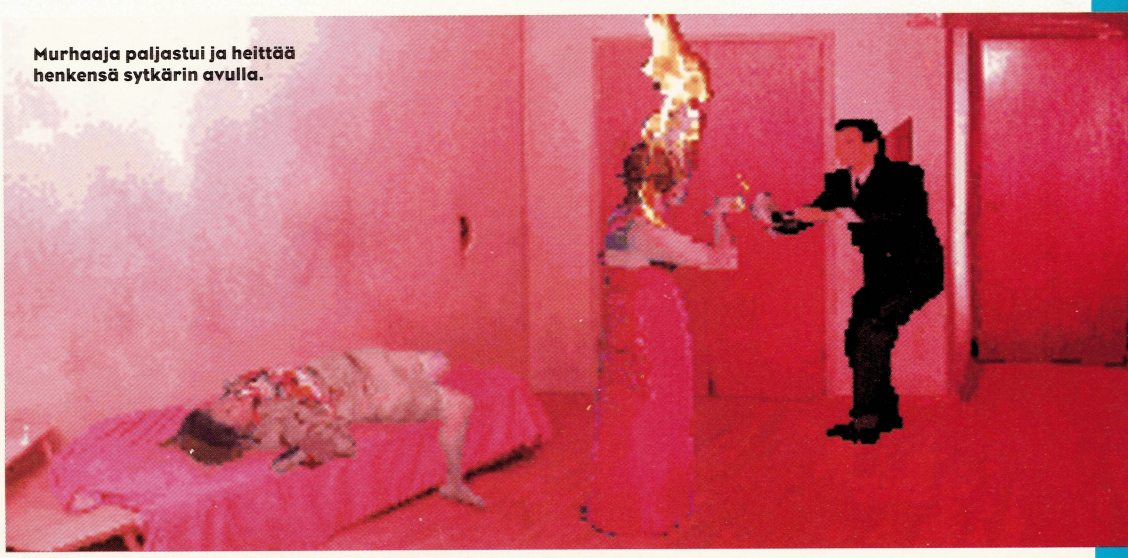
saavut portaisiin, joiden päässä raollaan oleva ovi ei vaikuta lupaavalta.

Loistavana ideana levität rutkasti liimaa rumpupalikalle ja viimeistelet luomuksen peilin palalla. Vilkaise näin kyhäämälläsi periskoopilla oven raosta ja huomaat reitin olevan selvä. Henkeäsi pidätellen nouset ovelle ja saavut likaiseen keittiöön. Vilkaisu jääkaappiin riittää muutamiin muistiinpanoihin ja lompsit eteenpäin käytävässä vartiossa seisovan koiran luo. Hauva vaikuttaa nälkäiseltä, joten annat sille auliisti koko purkin rauhoittavia.

Nopeasti löydät tiesi makuuhuoneeseen, missä onnistut avaamaan tyhjältä vaikuttavan komeron. Lattialla lojuva kenkä pääsee muistiinpanoihisi, minkä jälkeen hivutat viereisen maton sivuun ja paljastat salaluukun. Tehtyäsi jälleen lisää paperisaastetta laskeudut luukusta teatterisaliin, missä turhaan yrität herätellä unisen oloista katsojaa. Kirjaa naisen tila muistiin ja mene aulaan korjaamaan talteen hyllyn päällä näytillä olevista limutölkeistä oikeammanpuoleinen. Kolistele purnukkaa hieman ja käteesi putoaa avain, jolla onnistut avaamaan oikean puoleisen oven palattuasi saliin. Pimeyden jälleen haitatessa turvaudut taskulamppuun ja pian näet myös tähtiä.

Tuntemattoman ajan kuluttua havahdut pölyisellä lattialla koiran muristessa vieressäsi. Pelastus kuitenkin saapuu sohvan alta löytyvänä pallona, jonka kaappaat luoksesi ja heität ulos ikkunasta. Idioottihauvan loikattua lelunsa perään nouset ja hiivit keittiöön, missä löydät jääkaapista irtopään suusta tutun oloisen sytkärin. Nouda vielä vessan kaapista hiuslakkapullo ja voit valmistaa pienoiskokoisen liekinheittimen, jolla makuuhuoneesta löytyvä murhaaja on helppo eliminoida.

Tapio Salminen



Murhaaja paljastui ja heittää henkensä sytkärin avulla.

TRIOSOFT
10 VUOTTA 1985–1995

Synttärien kunniaksi taas lisää HUIMIA tarjouksia.

Klassikot CD:llä
99,- kpl

Jordan in Flight
Privateer
Wing Commander 2
Shadow Caster
Syndicate Plus
Strike Commander
Sea Wolf
Seal Team

GRAVIS
Ultrasound Max **1295,-**
Ultrasound ACE **750,-**
lisämuisti Maxiin tai ACE:een **300,-**

JOYSTICKIT

PC:lle:

Megagrip III	129,-
Phantom 2 (digitaalinen)	169,-
Gravis	250,-
Gamestar (näppäimistöporttiin)	329,-
Wing Man	250,-
Wing Man Extreme	350,-
Wireless Bandit (kaksi langatonta digit.ohjainta, vastaanotin ja kaapelit	395,-
Tornado	99,-

PC:lle

Radio Track FM-radiokortti	395,-
Modeemit	
14400 bps alk.	795,-
28800 bps alk.	1550,-
HD 3.5" 100 kpl	220,-
Kiintolevyt	
545 Mt/855 Mt	1150,-/1650,-
Screen Beat III aktiivikaiuttimet	139,-
Screen Beat Pro 50 aktiivikaiuttimet 2x25 W (sis. virtalähde)	395,-
Hiiret	95,-/129,-/220,-
1.44 Mt 3.5" asema, sisäinen	240,-

KUUMAT KESÄ-TARJOUKSET

StarTrek - The Next Generation CDROM	299,-
Dungeon Master 2 PC ja CDROM	295,-
A1200	250,-
Flight Unlimited CDROM	299,-
Virtual Pool PC ja CDROM	295,-
Psycho Pinball PC ja CDROM	280,-
Navy Strike CDROM	319,-
Slipstream PC ja CDROM	250,-
Full Throttle CDROM	299,-

CD-säilytyslaatikko	99,-
Vetolaatikko 240 disketille	149,-

AMIGALLE

Lisälevyasema	525,-
TV-modulaattori	395,-
Lisämuisti	295,-
Hiiret	149,-/179,-
Joystickit	
Q-Stick	69,-
QJ-2 Turbo	79,-
Tac-2	100,-
Quattro	100,-
Quattro GT	129,-
ZipStick	149,-
Topstar	149,-
A1200:n lisämuistit	
4 Mt	1750,-
8 Mt	2750,-

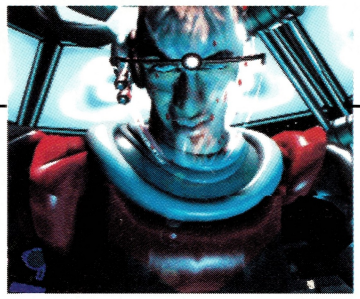
CDROM-asemat

Panasonic tuplanopeus + 10 CD:n kokoelma **1150,-**

Mitsumi nelinopeus +10 CD:n uutuus-kokoelma **1550,-**

PYYDÄ TARJOUS MUISTAKIN PAKETEISTA!

★★★



Vai elokuvia?

●● Termistä ”interaktiivinen elokuva” on muodostunut tai ainakin muodostumassa pelaajien keskuudessa kirosana. Ihan turhaan, eihän sellaisia ole oikeastaan tehtykään.

”Interaktiivisella elokuvalla” tarkoitetaan yleensä erittäin runsaasti ääntä ja kuvaa, erittäin vähän pelaamista sisältävää peliä, jonka julkaisijan takaa tai sivusta löytyy mieluiten iso viihdejätti tyyliin Warner, Viacom ja semmoiset. Näistä sitten väännetään jännittäviä juttuja tyyliin ”Hollywood tunkeutuu peliteollisuuteen”, ja kaikki pelkäävät, että lähitulevaisuudessa peli tarkoittaa seitsemää rompullista videokuvaa.

Ongelma ei ole se, että liian moni uusi julkaisu on näitä ”interaktiivisia elokuvia”, varsinainen ongelma on se, että interaktiivisia ne voivat olla, mutta elokuvien kanssa niillä ei ole mitään tekemistä.

Mikä on elokuva?

Hyvässä toimintaelokuvassa juoni kulkee, kiinnostaa ja sisältä dramatiikkaa, näyttelijät osaavat asiansa, menoa säestävät hyvä musiikki ja jykevät efektit. Kohtaukset ovat sopivan pitkiä, kamerakulmia vaihdellaan ja niin edelleen.

Multimediaviritelmissä juoni on yleensä joku suosituista peruskliseistä, näyttelijät ovat pelifirman henkilökuntaa ja musiikki on hyvää, jos se ei häiritse. Vastapainoksi tarjolla on 3D Studiolla tehtyjä animaatioita, joissa puunuket liukuvat milloin minnekin, avaruusalukset lähestyvät planeettaa minuuttikaupalla ja muuta jännää. Tai sitten suttuista videokuvaa, joissa B/C-luokan näyttelijät joko yli- tai alinäyttelevät vuorosanoja, joiden kohdalla Ed Wood Jr:kin olisi nikotellut. Ei dynamiikkaa, ei tajua ajoituksesta, ei kamerakulmista, ei mistään elokuvien perusasioista.

Jos pelifirma haluaa ehdottomasti tehdä pelielokuvia, palkatkoon sitten elokuva-alan ammattilaisia niitä tekemään. Kunnon käsikirjoittajat, muusikot ja ohjaajat voisivat jo saada jotain aikaan, olettaen että heillä on käsitys pelaamisesta. Ja ohjelmoijia ei saa päästää renderointiohjelman ääreen kuin tiukan valvonnan alla: vähän valvonta lipsuu ja tuloksena on jotain Infernon välianimaatioiden kaltaista. Hrrrrrr!

Ajatelkaa nyt: isosaappainen lisko liukukävelee useamman käytävän läpi ja aloittaa torson hallitsijansa kanssa digitoidun keskustelun, ja ”HMggFR Mkryye Fmgrfd NooGnegh”ia tulee minuuttikaupalla. Kannattaa kokeilla, jos peli irtoaa pilkkahintaan jostain: maailman väsyttävimmän typerät välianimaatiot ovat varmaan joskus kulttikamaa.

Kuuluisia edustajia

Kovaäänisin yrittäjä ”interaktiivisten elokuvien” saralla on miljoonia maksanut Originin Wing Commander 3: Heart of The Tiger. Sitä pidetään ja mainostetaan interaktiivisena elokuvana, mutta se nyt ei ainakaan ole elokuva. Vai missä elokuvassa täytyy hirveällä hakemisella itse etsiä juonenpätkät?

Miksei peli voi automaattisesti näyttää asianmukaisia animaationpätkiä? Wing Commander 2 oli paljon paremmin tehty: yksi valinta lentämiseen ja yksi valinta juonen seuraamiseen. Se on helppoa ja vaivatonta. Joka tapauksessa WC3 on ihan normaali avaruustaistelupeli, jossa on tavanomaista enemmän animaationpätkiä.

Melkein-elokuva-peleillä alkaa olla sitten se ongelma, että ne kilpailevat jokseenkin suoraan ihan oikeiden elokuvien kanssa. The Daedalus Encounterissa pääsee napsuttelemaan hiirtä joissain paikoissa, mutta samalla rahalla saa vinon pinon hyviä videoita, ilman äänikorttiongelmia, nykivää animointia ja muuta.

Mopo rulaa

Toisaalta jos ymmärtää jotain pelien päälle eikä elokuvakaan ole täysin tuntematon, voi saada jo jotain aikaiseksikin. Jos jossain olisi peliohjelmoijien ammattioppilaitos, Interaktiivisen Elokuvalinjan kurssimateriaaliin pitäisi kuulua yksi peli, joka vastaa ainakin minun käsitystäni siitä, millainen on ”interaktiivinen elokuva”. Ja se on LucasArtsin Full Throttle.

Seikkailupeliksi se on lyhyt, mutta ehkäpä LucasArts yrittää hakea uutta yleisiöä: ihmisiä, joita pelaaminen kiinnostaa, mutta jotka eivät pysty käyttämään siihen paljon aikaa.

Full Throttlessa on mielenkiintoinen juoni, se kulkee jouheasti eteenpäin, sen musiikki on erinomaista ja äänenkäyttö ennenkuulumatonta. Se on jopa näytelty hyvin, ja muistuttaa laadukasta piirroselokuvaa.

Porkkanaa on osattu käyttää: sopivan mittaiset ongelman ratkontasessiot palkitaan hyvillä, juonta ripeästi kuljettavilla animaatioilla, ja koko pelin vaikeustaso on sopiva. Mieluummin lyhyt ja nautittava peli kuin pitkä ja puuduttava, vaikka olisi se silti vähän pitempi saanut olla...

Täytyy vain toivoa, ettei Hollywood-virtaus tee tietokonepeleistä yhä enemmän ja enemmän ”koko kansan mikroviihdettä”, jossa sisällys määräytyy matalimman yhteisen nimittäjän mukaan. Pelit ovat jo aivan tarpeeksi hajuttomia, mauttomia, kliseisiä ja poliittisesti korrekteja nykyiselläänkin, kiitos vaan.

PELIT posti



Edelleen sykkivät runosuonet, lieneekö kesä herättänyt lämpimiä ajatuksia? Koulut ovat juuri sopivasti loppuneet, lupaattehan nyt kirjoitella minulle koepapereiden sijasta?

Amigan vähäinen osuus on edellisessä lehdessä julkaistun lukijatutkimuksen myötä herättänyt Amiga-fanit puolustukseen, mutta pidetäänhän sitten keskustelu asiallisena.

Ja taas on kaikki kirjeet luettu, arkistoitu ja noin puolet julkaistu tälläkin kertaa. Joten anna äänesi kuulua!

Osoite on se sama
Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

Mitä ihmettä, Wexteen?

Miksi Wexteen varoittaa vihjailusta ja sitten vihjailee itse? Ja mitä mieltä on kirjoittavassa CD-ROM-asemassa? Sehän vain helpottaa piraattikopiointia. Dosin diskcopylla voi CD:tä kopsia vaivatta, jos omistaa kirjoittavan CD-aseman ja tyhjiä CD:itä.

Hezz L:lle: Itse olen päivittänyt muuten samoin kuin sinä, mutta minullapa on tuplanopeuksinen CD-ROM ja 425-megainen kiintolevy. 3DO:ta sun muita humpuukkihommeleita ei saa missään tapauksessa arvostella Pelit-lehdessä!

Mitä Papyruksen peliannista on vuorossa seuraavaksi? Miksi nykyään vain Interplay ja MicroProse tekevät pelejä, jotka pyörivät muissakin kuin 486/33:ssa? Lähes kaikki uutuuspelit vaativat liikaa PeeCeeltäni, vaikka omistan 486SX/25:sen. Monet pelit vaativat sujuvaan pyöritykseen Pentiumin, VLB-näytönohjaimen ja 8 Mt RAMia. Mitkä näytönohjaimet saavat kunnian olla Nnirvin, Ossi Mäntylahden, Tuijan ja JTurusen koneessa? Mikä vika on (ällö-) söpöpeleissä, täytyykö kaikissa tappaa? Pelit on huippulehti ja keräilykortit ovat hienoja.

Nnirvi eduskuntaan

Kun vain tietäisin, mistä vihjailusta tällä kertaa on kyse. Vihjailen niin paljon, mm. vihjailun turmiollisuudesta, että en aina pysy tilanteen tasalla.

Kirjoittavassa CD-asemassa on se mieli, että sinne saa dumpattua kaikki Internetistä imuroidut (pikku)tuhmat giffit ja muut ehdottoman välttämättömät varmuuskopiot kiintolevytilaa syömästä. –Wexteen

Minun koneessani on ISA-väyläinen Tseng. Uutta olen ollut ostamassa jo kuukausikaupalla, mutten ole päässyt kauppaan asti. Muillakin näytönohjain on. –nn

Kritiikkiä

Pelit-lehden ulkoasussa ei ole muuta kuin kiitettävää, paitsi että nyt ei kerrota kynnystä. Pelit-purkin viestit pitäisi saada myös QWK-muodossa: viestien lukeminen helpottuisi huomattavasti. Pelit-purkki saisi liittyä Internetiin, on aivan turhaa maksaa monta sataa Internetistä ja piratismista.

Shareware-pelien laatu on parantunut huomattavasti. Nyt kun kaupallisiä pelejä ei voi enää kopioida, niin nyt kopioidaan Shareware-pelien rekisteröityjä versioita. Esimerkiksi: nyt on jo liikkeellä Heretic, One must fall 2097 ja monia muita. Joten tuskin me pääsemme koskaan eroon piratismista.

Varoitus Pelit-lehden lukijoille: eräässä Internet-oppaassa luvataan 6 tuntia ilmaista Internet-käyttöaikaa Personal EUnetissä, mutta sitä ennen pitää liittyä Personal EUnettiin ja se maksaa 250 markkaa. Mitä huijausta!

Ville P.

Jufon mielipiteet

PelitSeis-palsta on lehdessä aivan turha. Suurin vika on siinä, että vastauksen saaminen kestää liian kauan. Esimerkiksi kun luulin jääneeni jumiin Ultima Underworldissa, lähetin kysymyksiä palstalle. Seuraavana päivänä kokeilin vielä kerran, ja ihme tapahtui: Pääsin eteenpäin "mahdottomassa" tilanteessa (ja pelasin pelin läpi). Sitä paitsi mihinkään kysymykseeni ei ole koskaan vastattu Pelit-seis palstalla. Mutta ratkaisu on olemassa: Pelit-purkki! Joten lopettakaa lehden PelitSeis.

Toinen jurnaamisen asia on ratkaisut. Luuletteko, että pelin ostanut pelaaja haluaa, että eteen räväytetään koko pelin ratkaisu kerralla (tai kahdessa osassa)? Mielestäni ratkaisut voisi tilata ratkaisupalvelusta (siitä lehti saisi rahaa) tai Pelit-purkkiin voisi lisätä maksullisen "ratkaisualueen". Näin lehteen tulisi huimasti lisää tilaa, jonka voisi käyttää johonkin kaikkia hyödyttävään, eiväthän kaikki Pelit-lehden tilaajat hyödy Larry 6:n ratkaisusta. Ylipäätään pelaajat ostavat sellaisia pelejä, jotka luulevat pääsevänsä myös läpi. Joitain pikkuvinkkejä kyllä voisi lehdessäkin julkaista, mutta EI KOKO RATKAISUA!

Jufo

PelitSeis-palstan sivut ovat lukijatutkimuksen mukaan lehden viidenneksi suosituimpia! Läheskään kaikilla ei ole modeemia, joten ratkaisuja ja vinkkejä on sekä lehdessä että purkissa, joka sitä paitsi palvelee ainoastaan tilaajia. Ratkaisupalvelu palvelee vielä kesään asti, sieltä saavat irtonumero-ostajatkin apua.

Jospa olisin toimittaja

Ette usko miltä tuntui ennen ja jälkeen järkytyksen! Ennen irvistelin muiden muassa toimittajien tyyleille: joku ei saanut mielestäni sopivaa imua asiaansa, toisen kikkailun seasta ei asiaa löytynyt.

Mutta kuva paremmasta (Nnirvi) syöpyi jo MBitin ajoilta hapankaaliini. Jos minusta tulisi toimittaja, lainaisin hänen tyyliään: "asiaasiasta". Kuten arvata saattaa, pari viikkoa takaperin onni potki. Hätään ei löytynyt muita kuin kolme höyryä, joiden niskoille sysätä vastuu joko lehdestä tai sen olemattomuudesta. Ja näin pikkupainoksen viimeisinä päivinä osaan antaa huonommillekin jutuille kultaisen arvonannon. Milläs revit jutun juurista, jos maa on vulkaaninen ja kaasuja täynnä! Siksipä anoisinkin kaikille arvon toimittajille edes aikalisää tai aplauseja lukijoilta ennen jäähyä. Ja Nnirville pyyntö kaunein: ällös suutu vaan tyylisi lainaa, ettei lehdestäin tulisi vainaa.

IKOL:n lehden toimittaja
T.Rajaniemi

Ps. Asiaa/asia Aasiasta/asiasta/siasta?

"Me toimittajat senkun raadamme ja hikoilemme huonolla palkalla, vapaa-ajasta ei tietoakaan. Jne jne". Nimim. Älä kerro päätoimittajalle

Jokaiselle kehittyy ajan myötä oma tyylinsä. Toisen tyylin "lainaaminen" ei pitemmän päälle onnistu. Onnea vain lehdellesi (jos nyt ymmärsin oikein). –tl

Internetin taulukko

Internet-juttu Pelit 3/95:ssa oli erinomainen, mutta yksi asia jäi kaivelemaan. Olen nimittäin jo useamman vuoden käytellyt kotikoneellani Linuxia (ja Dossia). Nyt ostin modeemin ja olen hankkimassa tunnusta Internetiin, mutta mitäpä köyhä opiskelija muuta voi kuin maksaa modeeminkäytöstä kertyvät puhelinlaskut kiltisti vanhemmille. Joten tietenkin haeskelin listasta halvinta palvelinta, mutta pienet opiskelijaaivoni eivät oikein sisäistäneet listan antamaa informaatiota. Olisin rajattomasti kiitollinen täsmennyksestä.

Eli: Tarkoittaako esimerkiksi Muncca ry:n tunnuksen perustamisen kohdalla oleva tyhjä tila sitä, ettei tunnus maksa mitään? Entäpä mitä merkitsevät kosmiset kiekurat 1t/vrk/kk, jonka kohdalla on 42–50 mk?

Kolmanneksi puhelinmaksut, tarkoittaako suunta (90) datanumeron edessä, että purkkiin soittaminen maksaa normaalin kaukopuhelun Helsinkiin ja on muuten ilmaista? Mistäpä saisi lisäinformaatiota palvelimista? Kiitos etukäteen.

Köyhä ja tunnukseton

Tyhjät tilat kyseisessä taulukossa tarkoittavat, ettei palvelun tarjoaja veloita sentyyppistä maksua. Esimerkiksi Muncca ry ei veloita tunnuksen perustamisesta, vaan peittää kulunsa kiinteällä kuukausimaksulla.

1t/vrk/kk ja 10t/vrk/kk sarakkeissa pyrimme vertailemaan mitä Internetissä käyminen maksaa eri palvelinten kautta. 1t/vrk/kk osoittaa mitä Internetin käyttö maksaa kuukaudessa, jos käytät aikaa tunnin vuorokaudessa.

90-suuntanumero tarkoittaa vain, että palvelin on Helsingin verkkoryhmässä.

Lisäinfoa saat parhaiten puhelimitse palveluiden tarjoajilta. Kannattaa muutenkin selvittää viimeisimmät hintatiedot, sillä ainakin kahden listan palvelimen hinnat ovat jo muuttuneet. –kl

Macci mukaan

1. Onko Pelit-lehdessä arvosteltu peli Megarace? Jos ei niin arvostelkaa ihmeessä!

2. Kun nyt C-64:kin häipyi lehdestä, niin miksei tilalle voisi tulla Macintosh? Samaa ehdotettiin yhdessä vuoden 92 Pelit-lehdessä. Lehdessä voitaisiin arvostella vaikka vain 1–2 Mac-peliä.

3. Pelit-lehteen pitäisi tulla oma simulaattoripalsta!

4. Pelit-lehden mukana voisi tulla diskettejä (esimerkiksi pelien demoja kuten ulkomaisissa lehdissä)!

5. Nigel Mansell's PC:lle on täydellinen P!

Kaksi poikaa Macilla ja PC:llä

1. On, numerossa 4/94 ja sai 40 pistettä. 2. Lukijoista vain puolella prosentilla on Mac! 3. Sen pyydetyn roolipelipalstan lisäksikö? 4. Niin voisi. 5. Vai niin.

The Big Red Adventuren hahmot

Kuka muu tietää, että The Big Red Adventuren hahmot ovat Dynabyten omia hahmoja, eli niitä ei ole matkittu LucasArtsin Day of the

KUUKAUDEN KIRJE

Mitä te siellä teette?

Kerroitte, että teette peliarvostelut kotona. Mitä kummaa te päivisin siellä toimituksessa sitten teette?

Ihmettelijä

Kirjoitamme ne arvostelut, vastaamme puheluihin, editoimme avustajien lähettämiä tekstejä, kirjoitamme kaikki palstat (PelitSeis, posti, uutiset jne), lähettelemme kilpailupalkintoja, hoidamme Pelit-BBS:ää, taitamme lehteä, teemme kuvia lehteen jne. Nuo olivat ne aikaa vievimmät, riittääkö?

Tentaclesta. Hahmot esiintyivät ensimmäisen kerran noin pari vuotta sitten ilmestyneessä Dynabyten pelissä Nippon Safes Inc. Juuri tuossa pelissä Doug sai tehtäväkseen ryöstää pankin, mutta jäikin kiinni itse teossa. Dino halusi auttaa, mutta hälytin rupesikin soimaan ja Doug häipyi, jolloin Dino-parka jäi kiinni autovarkaudesta. Ja sitten vielä Donna, joka narahti strippauksesta. Joten ainakin muistaakseni sama mysteerimies passitti kolmikon telkien taakse. Mutta kolmikko sai tilaisuuden parantaa tapansa ja siitähän se seikkailu sitten alkoikin. Nippon Safesia ei Suomessa näkynyt, eikä sitä tietääkseni missään lehdessä arvosteltukaan. Eli The Big Red Adventure on tavallaan jatkoa Nippon Safesille.

Dino

Minä en ainakaan tiennyt, kiitos valistuksesta. (Minäpä tiesin. –nn)

Stargate

Kävin katsomassa viisi kertaa elokuvan Stargate. Acclaim on tekemässä peliä elokuvasta. Voisitteko katsastaa sen?

Keräilykorttisarja on upea! Montako korttia kaikkiaan on tulossa?

Mara Jade

Stargaten arvostelu tulee, jos se ilmestyy muillekin kuin konsoleille ja jos saamme sen käsiimme. Keräilykortti tehdään kaikista Pelit-lehden vakituisista avustajista, eli muutama niitä vielä tulee.

Musiikkia ja jalkapalloa

Tuija, mikäs vika Sepulturassa on? Sanot pitäväsi Doorsista... Suosittelen, että lainaat kaverilta Amorphis-nimisen yhtyeen Tales From the Thousand Lakes CD:n. Siinä on heviversio Doorsin Light My Firestä. Olen varma, että pitäisit siitä ja sen jälkeen kyllä menee Sepultura, Obituary, Paradise Lost ym.

Älkää julkaisko sellaisia vinkkejä, joissa ei kerrota, mitä vinkin myötä käy. Aina ei tiedä tekikö ohjeen mukaan ja silloin sitä ei huomaa. Valitkaa vinkit siten, että myös vanhempien pelien vinkkejä olisi mukana.

Ilmestyvistä peleistä yllättävän suuri osa on jalkapallo- tai manageripelejä. Miksi ette arvostele niitä?

Vihainen jalkapallopelejä pelaava musiikkia kuunteleva Teemu

Viime aikoina olen kuunnellut Jorgos Dalarasta ja egyptiläistä kansanmusiikkia... Lainaapa kavereiltasi, pidät taatusti! :) –tl

Kyllähän arvostelemme futistakin (JTurunen), ja manageripelejä (Mikko Alapuro). Esimerkiksi Pelit kolmosessa Premier Manager 3 sai 78 pistettä ja Amiga-versio FIFAsta 70 pistettä. Älä enää ole vihainen!

Lukekaa manuaalia

Numerossa 3/95 Little People kyseli, miten vuoristorata toimii. Kyseisen kaltaiset asiat selviävät manuaalista. Miksi julkaisette tuollaisia kysymyksiä, joihin löytyy vastaus manuaalista?

Antti Piracy

Yritämme välttää mainitsemasi kaltaisia kysymyksiä, mutta joskus kirjeestä näkee, ettei esimerkiksi pelaajan englanninkielen taito riitä, jolloin annamme vinkin. Tai sitten emme yksinkertaisesti muista koko manuaalia ulkoa...

Myöhässä

Olen huomannut, että PelitSeis-palstalla on ollut joitakin kysymyksiä, joihin saa vastauksen vasta 5–7 lehden jälkeen. Moni tietää kysymykseen vastauksen, muttei vain viitsi kirjoittaa sitä.

Nopeampia vastauksia

Myönnetään, joskus vastaukset viipyvät pitkäänkin. Mutta toisaalta aika moni muukin lukija saattaa olla samassa kohdassa jumissa, ja heille apu saattaa olla hyvinkin pikainen. Joten jälleen periaatteella: lukekaa myös muut vastaukset ja kysymykset, ei vain omianne.

Löytynyt Virus 5LO

Huomasin viruksen shareware-ohjelmalla F-Prot. Virus kasvattaa exetiedoston kokoa ja muuttaa sen päivämäärän. Tietäisikö joku konstin millä virus saadaan pois exe-tiedostosta? McAfeen Scan -ohjelmalla virus poistuu, mutta exe ei enää sen jälkeen toimi.

Neuvosta kiitollinen isä

Jotkut virukset tuhoavat exe-tiedostot käyttökelvottomiksi. Tuossa tilanteessa ei oikein auta muu kuin ohjelman asentaminen uudestaan.

PC-pelejä Amigassa

Maaliskuun Pelit-lehdessä toimitus vastasi nimimerkille Intel Outside hieman epäilevään sävyyn PC-pelien toimivuudesta Amigassa. Puheena olleesta Emplantista en pysty sanomaan mitään, mutta omassa A4000/040-koneessani toimii 486LC2 50 MHz Vortex Golden Gate PC-emulaattori. Ehkä toimituksen olisi joskus hyvä tutustua myös isompiin Amigoihin, sillä Amiga ei ole yhtä kuin A500.

Olette oikeassa siinä, että isommilla Amigoilla harvemmin pelataan. Ehkäpä pelaamiset jää vähemmälle, koska pelin tekijätkään eivät juuri välitä ottaa huomioon isompien ja tehokkaampien koneiden ominaisuuksia. Joskus jopa ongelmia tulee saada peliä toimimaan alkuunkaan 68040-prosessorin kanssa. Vaikka on sekin saavutus, että monet uusista Amigan peleistä toimivat myös 8 vuotta vanhoissa Amigoissa. Monetko PC-pelit enää toimivat 80-luvun laitteissa?

Multimediaa vuodesta 1985

Se, miksi sekä pelintekijät että me otamme huomioon ainoastaan "pienet" Amigat johtuu siitä, että niitä on myyty huikeasti eniten ja nimenomaan ne ovat pelikäytössä.

"Toimivuusongelmat" ovat lähes aina kone- tai ohjelma (peli) kohtaisia, siksi ei voi varmuudella sanoa, että toimii tai ei.

Tapio Salminen aloitti kirjoittelun muutamalla ratkaisulla, ja pääsi niiden avulla luikertelemaan toimituksen suosioon. Nähtyään System Shockin CD-version hän kyllästyi 486:eensa ja on tätä nykyä köyhä, mutta onnellinen Pentium 90:n omistaja.

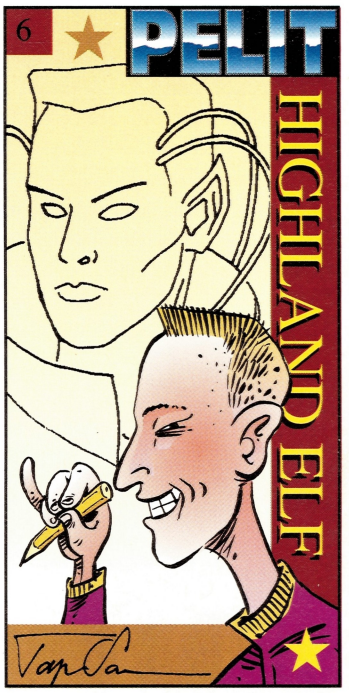
Ominta alaa ovat seikkailupelit, joista erityisesti Sierran tuotokset ovat lähellä sydäntä. Myös avaruussimut ja roolipelit maittavat, ja Ultima-hulluus on vallinnut talossa jo usean vuoden ajan. Ainoa kokeilemisen arvoinen urheilupeli tähän päivään mennessä on ollut NHL-hockey.

Maailmankaikkeuden paras peli on yhä Monkey Island 2:n, joka leijailee ylhäällä omissa sfääreissään. Jäljessä seuraavat saman sarjan ykkösosa, Gabriel Knight ja Serpent Isle. Visio täydellisestä pelistä olisi ilman kompromisseja tehty aito kyberpunkseikkailupeli.

Pelaamisen ohella Tapio lukee Kingiä, Anne Ricea, Tolkienia, Pratchettia ja tonneittain Star Trek -pokkareita. Myös lähes kaikki sci-fiin ja kyberpunkiin viittaava uppoaa. Sarjakuviin vuodessa katoavaa rahamäärää ei uskalla laskea, ja vakituisella lukulistalla ovat Sandman, Books of Magic, Preacher, The Invisibles ja Black Orchid. Lisäksi hyllyyn kerääntyvät kaikki irti saatavat Gibbonsin, Shirowin, Millerin ja Gaimanin työt.

Elokuvista ei Blade Runner Director's Cut ole vielä kohdannut voittajaansa, lähelle kuitenkin ovat päässeet niin The Last of the Mohicans, Terminator kuin Aliens Special Editionkin. Musiikkipuolelta lähes kaikki kelpaa, mutta useimmiten ämyreistä raikaa kunnon Death/Black/Doom-metallia (Bolt Thrower, Amorphis).

Jatkamme kirjoittajiemme esittelyä kauniiden keräilykorttien muodossa. Vuorossa on Tapio Salminen, lisäkortteja tulee sitä mukaa, kun lehteen mahtuu. Wallun, Tuijan, Nikon, Sarin, Jyrki J.J. Kasvin ja Ossi mäntylahden kortit löytyvät edellisistä lehdistä.



Kun piirtämiseltä tai pienoismallien kokoamiselta ehtii, Tapio pelaa myös ahkerasti roolipelejä. Cyberpunk ja Shadowrun ovat suosikkeja, mutta paras kaikista on Vampire, joka on yksinkertaisesti mahtava. Lautapeleistä Blood Bowl tarjoaa vaihtelua arkeen.

Vanhoja lehtiä

Edellisellä postipalstalla kerrotiin, mistä voi ostaa vanhoja Pelit-lehtiä, mutta mistä tiedän, mitä lehdessä on ollut, esimerkiksi mitä ratkaisuja?

Amiga-kimuli

Vanhoja lehtiä voi tilata numerosta 120 5918. Joko vuoden viimeisessä (tai ensimmäisessä) lehdessä on kaikkien edellisvuonna ilmestyneiden lehtien sisällys.

Videopeli nimeltä Doom

Nyt kyllä paloivat päreet lopullisesti! Satuitteko katsomaan Kympin Uutiset keskiviikkona 22.3.? Siinä väitettiin, että videopeli nimeltä Wolfenstein aiheuttaa natsismia. Minä kun luulin, että Kymmenen Uutiset on asiaohjelma.

Ohjelmassa joku saksalainen professori väitti, että pelejä ei pelata niiden väkivaltaisuuden takia vaan koska halutaan ärsyttää vanhempia, jotka eivät pidä natseista. Minä kun luulin pitäväni vain hauskaa, mutta

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!

- ❒ 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

nyt siis tiedän, että alitajuisesti haluan vain ärsyttää vanhempiani. Ehdotankin täten, että kyseinen pelien asiantuntija pakotetaan pelaamaan oikeata videopeliä elämänsä loppuun asti.

Heka

"Uutinen" ei kyllä oikeastaan tiennyt, mistä puhui. Ei-niin-hyvää journalismia oli esimerkiksi se, että "uutista" ei oltu suomalaistettu, vaan kerrottiin ainoastaan saksalaisen tutkijan näkemys asiasta. Mikähän häly olisikaan syntynyt, jos kaiken kansan tietoon olisi saatettu, että ko. peliä saa vapaasti myös Suomesta ja että se on jokapojan koneessa?

Outoa kyllä, "natsipeli" Wolfensteinin asemesta ruudulla näkyivät Doom II:n Wolfenstein-tasot.

Jotain kannattaisi tehdä

Ostin pari vuotta sitten PC:n,
mutta nyt se joutaa jo pönttöön WC:n.
Sitten ostin Doom kakkosen,
mutta viitsin pelata sitä vain hetkosen.
Aina pitäisi uusin kone ostaa,
mutta eihän niihin rahat riitä koskaan.

Täytyy myöntää, ettei ensimmäinen rivi ole totta, sillä ostin puoli vuotta sitten 486SX/66 4 Mt:n. Tämän vuoden puolella Pelit-lehdessä arvostelluista peleistä vain puolet toimii koneessani. Eli jotain kannattaisi tehdä.

Max'n' Jazz

Mielipiteeseesi yhtyy varmasti moni, esimerkiksi Tuija, joka ei ole viime aikoina arvostellut pelejä, koska neljän megan koneessa ei tahdo enää mikään pyöriä...

Amigan syrjintää

Ei ihme, että tilaajista vain 12 % on Amiga-käyttäjiä, sillä viime lehdessäkään ei ollut kuin yksi Amiga-arvostelu. Ja vai ei muka Amigalle enää ilmesty pelejä: missä viipyvät Death Mask, Guardian, Bloodnet, Road Kill...? Jos Amigalle ilmestyy jokin hyvä peli, niin te odotatte, että se ilmestyy PC:lle ja arvostelette sen vasta sitten. Miksette myöskään mainitse mitään Amigan hyvistä uutisista, esimerkiksi uudet lisälaitteet?

Amiga-fani forever

Nyt Amigan kohtalon ratkettua jäämme innolla odottamaan, mitä Escom aikoo laitteella tehdä. Tosiasia kuitenkin on tällä hetkellä, että suurin osa pelitaloista on sanonut Amigan irti. Odotetaan ja seurataan, mitä tapahtuu.

Emme kerro myöskään PC:lle ilmestyneistä lisälaitteista. Lisälaitteet ja hyötyohjelmat ovat muiden lehtien heiniä, me keskitymme peleihin.

Doomista elokuva

Terve teille kaikille toimittajille ja kiitos kun teitte maailman parhaan pelilehden. Ja asiaan, lehdessä 2/1995 nimimerkki The teenage mutant ninja squirrel kysyi tehdäänkö Doomista elokuva. Voin sanoa, että kaikkien onneksi siitä tehdään elokuva, mutta ikäraja tulee olemaan K18 ainakin.

Ja samassa lehdessä nimimerkki Q on oikeassa. Miksei pelejä voisi testata tietyllä kokoonpanolla, koska jos te ostelette hirveitä koneita kuin 100 Mhz Pentti (miten niin hirveä, itselläkin on 60 Mhz Pentti) niin miten te sitten tiedätte, toimiiko peli edes tyydyttävästi vaikka 486DX2/66Mhz koneella?

Kun luin lehden 4/1995 meinasin saada raivovammakohtauksen koska nimimerkki Doom-vihaajat oli kirjoittanut semmoista hölynpölyä. Tiedoksi teille, että Wolffi oli vain harjoitusta idiltä Doomia varten, niin että pure siitä ja mistä voit tietää millaisia piruja toiset ulottuvuudet kätkevät.

Ja sitten niille jotka aikovat rekisteröidä pelejä ulkomailta. Itse tilasin ensimmäisen rekisteröinnin jo vuonna 1991 ja se meni pieleen, joten otin yhteyttä pelitaloon ja he korvasivat sen minkä olin menettänyt.

Superman

Kaikkien onneksi Doomista tehdään elokuva? Hhhrrrr....

No eipä meillä pahemmin Pentiumeja ole, hyvä kun on 486/66.

Internetistä

Mitä eroa on World Wide Webillä (WWW) ja Internetillä?

"Bill Gates"

WWW on tavallaan Internetin graafinen käyttöliittymä. Se ei toimi aivan minkä tahansa Internet-palvelimen kautta ja vaatii ns. SLIP/PPP-tyyppisen yhteyden sekä sopivat verkkoajurit ja WWW-ohjelman esimerkiksi Windowsille tai OS/2:lle. Tulemme aikaisemman Internet-jutun jatkoosana käsittelemään WWW:n pelaajan näkövinkkelistä.

Lukijakysely

Miksei tänä vuonna tehty lukijakyselyä lehdessä? Tulos on monta kertaa kattavampi ja aikaa vastausten miettimiseen on enemmän kuin puhelinhaastattelussa.

Joonas Linkola

Tällä kertaa halusimme teettää tutkimuksen ulkopuolisella asiantuntijalla, nyt siis Suomen Gallupilla. Kyllä puhelinhaastattelu on vähintään yhtä luotettava kuin lehdessä tehtykin. Lehden lukijakyselyihin vastaavat lukijat ovat yleensä tyytyväisiä lehteen: jos lehdestä ei pidetä, ei viitsitä vastatakaan. Puhelinhaastatteluun suostuvat yleensä nekin, jotka eivät viitsisi postikorttia lähettää.

Miksi Punaniska?

Wallu, miksi Punaniska lopetettiin nimeltä mainitsemattomassa lehdessä nimeltä Helsingin Sanomat?

Punaniska-fani



Tex Spex

Onneksi jotkut suomalaiset sanomalehdet vielä uskaltautuvat vaihtamaan sarjojaan uusiin sen sijaan, että pyörittäisivät sata vuotta yhtä ja samaa Mustanaamiota, Kippari-Kallea tai Helmiä ja Heikkiä... Kyseinen lehti kaipasi uutta verta, josta syystä Punaniska vanhoine sisäeritteineen sai luvan siirtyä omaksi loistokkaaksi albumisarjakseen. Joko luit uusimman?!! –Wallu

Missä vika?

Miksi kirjeitäni ei julkaistakaan, tuntuu kuin niitä ei mulkaistakaan. Jotain mätää tässä täytyy olla, mutta mitä, sitä ei ymmärrä minunkaan polla.
Onko kirjeissäni jotain vikaa, vai pelaako toimitus muuten vain sikaa?
Aina olen apua paljon kaivannut, mutta kirjeeni olette edestänne raivannut.

Tajuatte varmaan mitä ajan takaa. Vielä tuon runonkin jälkeen mielestäni lehti on universumin paras lehti, kaikkien lehtien isä.

Wallulle nippu ruusuja ja suklaarasia, sarjakuva paranee entisestään. Haluaisin lähettää myös terveiset Singaporeen Mikolle.

Ahti Lastuvuori

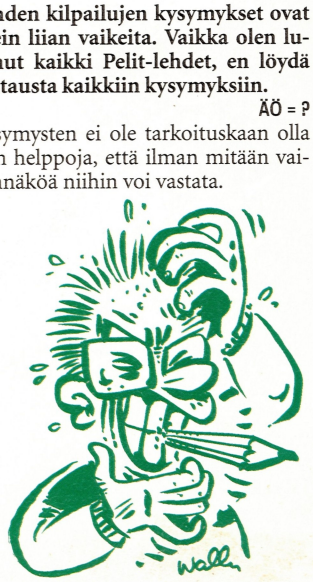
Vihje ymmärretty. Kaikkia kirjeitä ei kuitenkaan voi julkaista, senhän ymmärtänette.

Kilpailut vaikeita

Lehden kilpailujen kysymykset ovat usein liian vaikeita. Vaikka olen lukenut kaikki Pelit-lehdet, en löydä vastausta kaikkiin kysymyksiin.

ÄÖ = ?

Kysymysten ei ole tarkoituskaan olla niin helppoja, että ilman mitään vaivannäköä niihin voi vastata.



Tex Spex pursuaa kirjeitä, joten puretaan niitä nyt kerralla runsaammin. Muistakaa edelleen lähettää kysymyksenne mukana käynnistystiedostonne (autoexec.bat ja congif.sys) ja mahdollisimman tarkka kuvaus laitteistokokoonpanostanne.

Kysymykset ovat edelleen tervetulleita, seuraavassa lehdessä jatketaan. Posti osoitteella

Pelit
Tex Spex
PL 65
00381 Helsinki.

Asiaa modeemeista

Olen hankkimassa modeemia. 1. Mitä pääteohjelmaa kannattaisi käyttää esimerkiksi Pelit-BBS:stä imurointiin? 2. Viekö modeemi perusmuistia? 3. Tiedostot näyttävät olevan Pelit-BBS:ssä pakatussa muodossa. Purkautuvatko ne imuroinnin yhteydessä vai onko ne purettava omakätisesti (tai omakoneisesti)? 4. Annetaanko pääteohjelmalle ennen imurointia hakemisto, jonne tiedostot imuroidaan?

Mopomikroilija

1. Telix on hyvä Dos-pohjainen aloittelijallekin sopiva shareware-pääteohjelma. Telixistä on versio myös Windowsille. Pelit-BBS:ssä Telixin Dos-versio löytyy tiedostoina TLX322-1.ZIP – TLX322-4.ZIP. Myös Terminate ja Telemate ovat suosittuja pääteohjelmia, mutta molemmat ovat aloittelijalle ehkä turhan monipuolisia.

2. Modeemi ei sinänsä vie muistia lainkaan, mutta pääteohjelma tietysti ottaa oman siivunsa.

3. Suurin osa Pelit-BBS:n ja muidenkin purkkien tiedostoista on pakattu PKZIP- tai ARJ-nimisillä pakkausohjelmilla. Pakatut tiedostot purat imuroinnin jälkeen omalla koneellasi tiedostomuotoa vastaavalla purkuohjelmalla. Tarkemmat ohjeet löydät Pelit 4/95 Kone Kuriin -palstalta.

4. Pääteohjelmaa asentaessasi voit määritellä hakemiston, jonne tiedostot imuroidaan.

Haittaako, jos pelaa kaverin kanssa modeemin välityksellä ja on eritehoiset koneet ja/tai erinopeuksiset modeemit?

Riippuu pelistä, mutta useimmat säätävät toimintansa hitaamman koneen mukaan. Modeemit pyrkivät löytämään nopeimman yhteisen standardin, joten siinäkin toimitaan hitaamman ehdoilla.

Sound Blaster 16 ja kloonit

Minulla on koneessani Media Concept 2.0. Olen huomannut, ettei se ole täysin Sound Blaster -yhteensopiva, kun esimerkiksi Mortal Kombat 2:n äänet eivät kuulu. Nyt olen hankkimassa uutta äänikorttia pelikoneeseeni. Tukeeko Sound Blaster 16 niin montaa peliä, että minun kannattaisi hankkia se?

Liian hiljaista

Sen enempää Sound Blastereita kehumatta, on kuitenkin todettava että "SB-kloonin" hankkiessaan ottaa aina riskin, ettei kortti toimi täsmälleen SB:n kaltaisesti kaikissa peleissä. 100-prosenttisesti SB-yhteensopivia ovat vain SB:t itse. Parhaiten "peliyhteensopiva" on edelleen Sound Blaster Pro. Sound Blaster 16:lla on ongelmia joidenkin vanhempien pelien kanssa, mutta käytännössä kaikissa uusissa peleissä on suora SB16-tuki.

Onko perus-Sound Blasterilla ja Sound Blaster 16 Valuella huomattava ero?

Sound Blaster 16:n kanssa saa stereoäänet niissä peleissä, joissa on sille tukea. Muutenkin Sound Blaster 16:ssa on puhtaampi äänentoisto kuin perus-SB:ssä. Joissain peleissä käytetään nykyään 16-bittisiä digitaaliefektejä ja puheita, jotka tietysti kuulostavat paremmilta kuin 8-bittiset äänet, joihin tavallinen SB pystyy.

Minulla on PC 486 ja 4 megatavua keskusmuistia. Miksi Rise of the Robotsin äänet ja peli pysähtyy aina taistelun alussa? (Muuten äänet toimivat moitteettomasti.) Käynnistän pelin Windowsin kautta (Windows 3.11), koska se ei käynnisty lainkaan Dosin kautta. Minulla on Sound Blaster Pro -äänikortti.

Windowsin alta ei kannata käynnistää muita kuin nimenomaan Windowsille tarkoitettuja pelejä. Useimmiten Windowsin alta käynnistetyt Dos-pelit oireilevat juuri sekoilevina ääninä tai kohtuuttomana hitautena. Rise of the Robots on ongelmallinen, jos muistia on vain neljä megatavua. Ongelman korjaamiseksi on julkaistu päivitys, joka löytyy Pelit-BBS:tä nimellä LOWRISE.ZIP.

Kannattaako päivittää?

Minulla on 386DX 40 MHz. Voiko sen päivittää esimerkiksi 486DX2-koneeksi vain vaihtamalla emolevyn? Tuleeko muita lisäostoksia?

Emolevyn päivittämiset ovat aina tapaus- ja laitekohtaisia ongelmia. Etenkin useisiin merkkimikroihin on emolevylle integroitu ominaisuuksia, jotka monissa muissa mikroissa löytyvät erillisinä kortteina. Yleisimmin näihin emolevyihin on integroitu näytönohjain, I/O-kortti ja levyohjain. Tällaisen emolevyn päivittäminen tarkoittaisi samalla myös uusien lisäkorttien hankkimista. Muitakin ongelmia voi tulla vastaan: Ovatko vanhat muistipalikat yhteensopivia uuden emolevyn kanssa? Mahtuuko uusi emolevy koteloon? Emolevyä ostettaessa kannattaa muistaa, että niitä myydään prosessorilla ja ilman. Ellet tunne mikrosi sielunelämää, voi olla varmempaa ja vaivattomampaa jättää päivittäminen ammattilaisten hoidettavaksi.

Kuinka tehokas Pentium 90 on verrattuna P60:een?

Pentiumissa on 30 MHz enemmän, eli prosessorin kellotaajuus sekä karkeasti arvioiden laskentateho ovat 30 prosenttia nopeampia P90:ssä.

Näytönohjainko huono?

Koneeni on 486DX2/66 8 Mt, eli aika näppärä kokoonpano. Näytönohjain on Trident. Onko Trident niin huono kuin väitetään?

Tridentin ja useimpien ISA-väyläisten näytönohjaimien ongelmana on nimenomaan hidas väylä. Luultavasti mikrostasi löytyy VLB- tai PCI-väylä, johon sopivan näytönohjaimen hankkiminen nopeuttaa varsin mukavasti etenkin lentosimulaattoreita ja muita rajusti grafiikkaa vatkaavia pelejä. Jatkuvasti yleistyvissä SVGA-peleissä ero on vielä kaksinverroin huomattavampi. Eli kyllä, tässä tapauksessa muuten tehokkaan mikrosi pullonkaula on hidas näytönohjain. Seikkaperäisempää tietoa aiheesta löytyy Pelit-lehdestä 4/95 näytönohjainkatsauksesta. Vertailun vuoksi testasimme rinnalla myös Tridentin.

Lehden 2/95 Kone kuriin -palstalla neuvoimme käynnistysvalikoiden tekemisessä. Virheellisesti puhuimme CD-ajurista nimellä MSCD.EXE. Ajurin oikea nimi on tietysti MSCDEX.EXE.

Kaj Laaksonen

Amigaan muistia

Miten saan Amigaan (500) lisää muistia, kun minulla on jo koneen alapuolella sisällä oleva lisämuisti? Kuinka paljon Amigassa voi korkeintaan olla muistia ja miten saan siihen niin paljon sitä?

Joudut ostamaan koneen kylkeen menevän koteloidun muistikortin. Turbokortittomassa A500:ssa voi olla korkeintaan 8 megatavua fast-muistia. –kv

Uusi numero, uusi PC-Board, uusia linjoja!

Uusi, terästetty Pelit-BBS käynnistyy

●● Jo pari vuotta toiminut Pelit-BBS sai uutta potkua kesäkuun alkupuolella: lisäsimme linjoja sadalla prosentilla kahteentoista ja vaihdoimme käyttäjäliitynnän monelle tuttuun PC-Boardiin. Uusi, terästetty Pelit-BBS palvelee tilaajia kellon ympäri.

PELITpurkki
90-506 675 757
90-565 3700



Pelit-BBS on Pelit-lehden tueksi tarkoitettu sähköpostijärjestelmä, joka on suunnattu pelaajille. Purkki on rajattu lähes täysin tietokonepeleihin, ja käyttäjäkunta tilaajiin.

Linjanamme on, että käsinvalittu, hyväksi ja hyödylliseksi koettu tiedostovalikoima, jota myös pidetään ajan tasalla, on parempi ratkaisu kuin bulkkitavarana Internetistä kopioitu Shovelware. Yleishyödyllistä softaa (ajurit, virusohjelmat, tietoliikenne, Star Trek) lukuunottamatta Pelit-BBS keskittyy vain ja ainoastaan tietokonepeleihin. Meidän mielestämme on parempi olla Suomen paras pelitukipurkki kuin sekatavaraluokan viideskymmenes.

Tiedostojen imuroinnin lisäksi Pelit-BBS tarjoaa normaalit purkkipalvelut, eli voit osallistua julkisiin keskusteluihin, kysellä pelivinkkejä, jättää osto- tai myynti-ilmoituksia vaikkapa puhkitahkotuista pelistä, pelata linjapelejä ja jutella muiden käyttäjien kanssa. Pelit-BBS on myös suora linja lukijoiden ja lehden toimituksen ja avustajien välillä.

Ne, jotka eivät tunne PC-Boardia voivat käyttää perustoiminnot mahdollistavaa, selkeää menupohjaista käyttöliittymää, jonka käyttöön riittää sisälukutaito. PC-Boardinsa hallitsevat voivat luonnollisesti käyttää PCB:n alkuperäistä komentokieltä. Kumpaa sitten käytätkin, terminologia on ihan normaalia tietokoneharrastajien käyttämää kieltä.

Toimi näin

Uuteen softaan vaihtamisen myötä **jokainen käyttäjä joutuu rekisteröitymään uudestaan.** Eli vaikka olisit käyttänyt vanhaa Pelit-BBS:ää säännöllisesti, joudut tulemaan sisään uutena käyttäjänä!

Rekisteröityminen

Ennen kuin soitat modeemillasi numeroon **506 675 757** tai **565 3700**, varaa viereesi uusin sinulle tilattuna tullut Pelit-lehti. Ensimmäistä kertaa purkkiin soittaessasi tarvitset siinä olevan (takakannen osoitelipukkeessa) asiakasnumeron ja tilaajanimen.

Asiakasnumerosi toimii avaimena sisäänpääsyyn. Asiakasnumero tarkistetaan viikottain päivittyvältä listalta, joten kovin kauan ei tilauksen päätyttyä purkkia voi käyttää. Tämä tarkoittaa myös sitä, että joudut odottamaan lehden tilauksen alkamista, jotta saat tarpeellisen tilaajanumeron käyttöösi.

Yhteydensaamisen jälkeen sinulta kysytään nimeäsi. Jos kysymyksessä on **ensimmäinen soittosi uuteen purkkiin, annat nimeksi UUSI**, jonka jälkeen kysytään asiakasnumeroa. Kirjoita sen 9 ensimmäistä numeroa.

Anna nimesi, jota siis käytät purkkiin tullessasi. Keksi itsellesi salasana, ja samantien haet kynän ja paperia. Kirjoitat salasanasi paperille ja kätket sen vaikka keittiön kaappiin, jotta muistisi pettäessä voit tarkistaa salasanasi nopeasti sieltä. Tottakai ylläpitokin kertoo salasanasi, kun pystyt todistamaan henkilöllisyytesi, mutta se saattaa kestää muutamia päiviä.

Seuraavaksi kysytään tiedonsiirtoprotokollaa. Z-Modem tai S-Modem ovat jokseenkin parhaat, jos terminaaliohjelmasi tukee niitä.

Ja lopuksi kysytään tilaajanimeä. Kirjoita osoitelapusta siinä olevan nimen ensimmäinen rivi niin kuin se lapussa lukee.

Jos kaikki meni putkeen, olet nyt käyttäjä Pelit-BBS:ssä. Jollei, jätä ylläpidolle viesti, jossa ovat nimesi, yhteystietosi ja asiakasnumerosi.

Syytä muistaa

Pelit-BBS on tarkoitettu niille ihmisille, jotka suhtautuvat pelaamiseen vakavasti. Jos modeemin pääasiallinen käyttö on WaRezin HaCua PirA-Neteistä, ”ölö mölö mä oon kala”- ja ”kaikki sux paitsi mää R00lz” -viestien kirjoittelua, silkkaa chattimista tai muuta sellaista niin Suomesta löytyy niihin tarkoitukseen huomattavasti parempia purkkeja.

”Tilaajilla on oikeus Pelit-BBS:n käyttöön” tarkoittaa juuri sitä, se ei tarkoita ”tilaaja saa tehdä mitä tykkää”. Viesti- ja chatti-

häiriköt palkitaan pelleilystä käyttöoikeuksien menetyksellä.

Pelit-BBS:stä löytyy sekä pelien ratkaisuja että trainereita, asiassa on yksi pieni "vaikka". Vaikka niin teoriassa sekä käytännössä uusimpien pelien ratkaisut tai huijausohjelmat olisi mahdollista heittää imuroitavaksi usein jopa muutamassa päivässä pelin ilmestymisen jälkeen, me emme tee niin. Mikään ei tapa pelin viehätystä paremmin kuin läpipeluuohje tai huijausohjelma. Kumpiakin purkkiin kertyy, sillä kyllä niitä pyynnöstä päivitetään.

Pääasiassa Pelit-BBS tarjoaa kuitenkin uusimmat päivitykset, parhaimmat PD- ja SW-pelit sekä kovimmat demot. Eli juuri sitä, mitä tosipelaaja harrastuksessaan tarvitsee.



Nyt myös korpuilla!

Laajennamme kokeiluluonteisesti palveluamme niille lukijoille, jotka jostain syystä eivät purkkia käytä. Kyseessä on siis kokeilu, jonka jatko riippuu teistä.

Aloitamme Purkista poimittua -levykesarjan, joka keskittyy Pelit-BBS:n suosituimpiin korjaustiedostoihin ja PD/SW-peleihin. Eli nyt voit tilata PC-korpun, jolla on joko

1) Nascar Racingin 1.2-päivitys, joka on yli megan kokoinen ja todella tarpeellinen kaikille autoilijoille,

2) Suosittu, hiiriohjattu seikkailupeli Teen Agent.

Korput maksavat postikuluineen **25 markkaa kappale**. Toimitusaika on pari–kolme viikkoa.

Toimi näin

1) Maksa tilille PSP 800015-1771613 kaksikymmentäviisi markkaa (25 markkaa) per levyke. Viitenumeroa et tarvitse.

2) Kirjoita maksukuittiin kohtaan tiedonantoja, haluatko Nascarin vai Teen Agentin ja montako niitä haluat.

3) Lähetä meille maksukuitti (tai kopio) sekä omalla nimelläsi ja osoitteellasi varustettu kirjekuori. Osoite on

Pelit
Levykepalvelu
PL 64
00381 Helsinki.

GAME RUNNER 550,-

LISÄTIETOJA ☐ TILAUS

Erityisesti peleille suunniteltu muistinhallinta. Mukana Game Cheater pelinhuijaisohjelma niille, joita eivät aina välitä pelata sääntöjen mukaan. Mukana suomenkielinen opas, todellinen muistinhallinnan sudenpentujen käsikirja.

CLEAN SWEEP 390,-

LISÄTIETOJA ☐ TILAUS

Tarpeettomien Windows-tiedostojen poistamiseen kiintolevyltä. Personal Computer World kesäkuu -95 'un-installer' vertailun voittaja.

TEE TILAUS SAMAN TIEN. POSTITA TAI FAXAA

DRAFIX WINDOWS CAD 2.1

LISÄTIETOJA ☐ TILAUS

Nyt pieni erä Windows CAD-ohjelmia erikoishintaan. 750,-

MIKROMARTIN Uusi luettelo ilmestynyt! Tilaa omasi

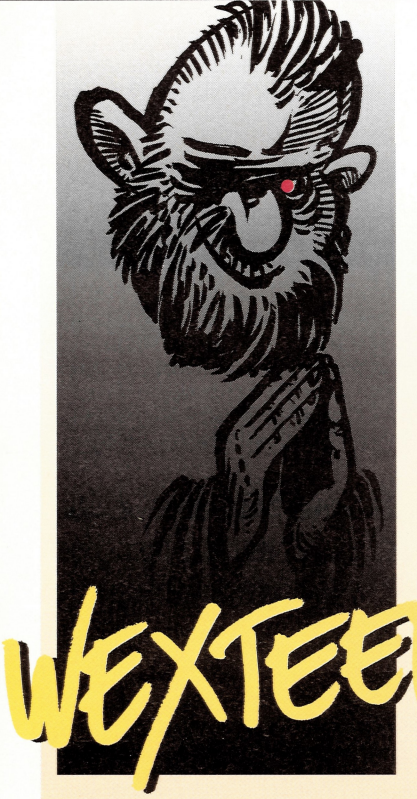


Nimi

Osoite Puhelin

Puhelimella (90) 692 3800 **MIKROMARTTI** *Faxaten (90) 692 7621*

Vattuniemenkatu 13, 00210 Helsinki



Tietoyhteiskunnassa pelifriikit voivat PAKSUSTI

Tervemenoa tietoyhteiskuntaan

●● Tietoyhteiskunnasta ja sen autuudesta kerrotaan nykyään joka tuutissa. Mutta millaisessa maailmassa me oikein muutaman vuoden päästä elämme?

Suomi on tietoyhteiskunta ennen vuosituhannen vaihdetta. Näin tietää kertoa esimerkiksi Valtiovarainministeriön asettama Tikas-työryhmä, jonka tehtävänä oli laatia Suomelle kansallinen tietohallintostrategia. Viidessä vuodessa Suomen maaperään on tarkoitus kaivaa valokaapelia megametritolkulla ja päivittää esimerkiksi puhelinkeskukset kasvavan tietoliikenteen tasalle. Kaikista suunnitelmista on kuitenkin unohdettu yksi pikku juttu: tietoyhteiskunnan asukkaat.

Tietokonepelien harrastajat ovat tietoyhteiskunnassa etuoikeutetussa asemassa: heillä ovat sekä tietotekniikka että tietoliikennetekniikka jo harrastuksen puolesta hallussa. Nykyisiä pelejä ei yksinkertaisesti pysty pelaamaan ilman raskaan sarjan PC-kalustoa (jaa mitkä pelikonsolit?), ja monen pelaajan tietoverkkopelit vaativat sekä modeemien että Internetin suvereenia hallintaa.

Mutta entä muut? Mihin kaikki tytöt, naiset ja yli 30-vuotiaat miehet laitetaan, kun roskakuskin ohjaamosta löytyy tietokone ja navetan lypsykoneita ohjataan tilan tietoverkon välityksellä? Samaan syssyyn yhä suurempi osa kuntien palveluista siirtyy tietoverkkoihin. Suomalaiseen kielenkäyttöön uhkaa ilmestyä uusi sana, tietorajoitteinen, kuvaamaan ihmistä, joka ei selviä tietoyhteiskunnassa ilman ulkopuolista apua.

Itseasiassa meidän ei tarvitse odottaa edes viittä vuotta löytääksemme tietorajoitteisia ihmisiä. Huhtikuun 27. päivän Helsingin Sanomat tietää kertoa, että liki puolet (48 %) saksalaisista kokee jo nyt jääneensä uuden tietotekniikan jalkoihin. Yllättävintä tässä B.A.T.-tutkimuslaitoksen tekemässä haastattelututkimuksessa on kuitenkin se, että myös nuorista, 14–29-vuotiaista saksalaisista peräti 36 % tuntee pudonneensa kehityksen kelkasta.

Sirkushuveja

Uusi teknologia tulee koteihin yhä nopeammassa tahdissa. Kun esimerkiksi puhelimen yleistyminen kodinkoneeksi vei Yhdysvalloissa noin 75 vuotta, videonauhureilta sama vaati 13 vuotta, kotimikroilta muutaman vuoden enemmän 1). Tietoverkkojen tulo koteihin viidessä vuodessa ei siis ole niin mahdoton ajatus, kuin miltä se ensi alkuun kuullostaa. Internetillä tulisi kuitenkin olla jotain yhtä mielenkiintoista tarjottavaa kuin videonauhureilla. Eli vaikka suunnitelmissa ja seminaareissa puhutaan tietoverkkojen mahdollistamasta lähidemokratiasta ja julkisten palvelujen saatavuuden paranemisesta, kaikki tämä onnistuu vain, jos ihmiset löytävät tietoverkoista jotain, josta he ovat valmiita maksamaan ... viihdettä, pelejä. Esimerkiksi videonauhureiden voittokulun tärkeimmäksi syyksi mainitaan usein pornovideot.

Mutta kun Internet-yhteys on saatu viihteen voimalla joka niemeen notkoon saarelmaan, sille löytyy toki muutakin käyttöä. Esimerkiksi taannoiset eduskuntavaalit olivat Suomen ensimmäiset tietoverkkovaalit. Kolmella puolueella, Nuorsuomalaisilla, Vihreillä ja Kokoomuksella oli Internetissä omat WWW-kotisivut, ja esimerkiksi Clinettiin otettiin vaalien alla normaaliin verrattuna moninkertainen määrä WWW-yhteyksiä. Clinetissä sijaitsivat sekä Nuorsuomalaisen puolueen että heidän ehdokkaidensa WWW-sivut.

Myös Internetin uutisryhmissä, etenkin sfnet.keskustelu.politiikka-ryhmässä käytiin vaalien alla kiivasta keskustelua, johon myös jotkut kansanedustajaehdokkaat osallistuivat. Väittipä joku Internetiä tärkeimmäksi vaalimediakseen saaden sen voimin Uudeltamaalta yli 400 ääntä. Jotain Internetin käyttäjien ikäjakautumasta kertonee sekin, että kouluissa järjestetyissä nuorisovaaleissa sama hemmo olisi päässyt eduskuntaan. Maalisvaaleissa nähtiin myös historian ensimmäisen tietoverkkovaalitentti, kun Nöykkiön koulun oppilaat tenttasivat ehdokasta IRCin avulla. (Kyseinen ehdokas oli Jyrki J.J. Kasvi. –toim. huom.)

Uusi maailmanjärjestys

Joka tapauksessa tietoyhteiskunta tulee mullistamaan yhteiskuntaa useammalla tavalla kuin tekno-optimismia potevat virkamiehet uskovat. Dramaattisin muutos nähdään ikäluokkien arvostuksessa. Tähän asti ikä on ollut kokemuksen mitta, joka on käytännössä määrännyt nimitykset vaikutusvaltaisiin asemiin niin yhteiskunnassa kuin yritysmaailmassakin. Tietoyhteiskunnassa tilanne kääntyy päälaelleen. Vasta opintonsa lopettaneilla nuorilla on uusi tekniikka ja sen sovellukset parhaiten hallussa, eikä ainakaan yrityksillä ole varaa jättää heitä organisaatioidensa alaportaille odottamaan tietojensa ja taitojensa vanhenemista.

Ikävämpi murros tapahtuu sukupuolten tasa-arvossa. On turha toivoa pääsyä samoihin keskipalkkoihin, jos yhä useampi nainen tippuu tietotyhteiskunnan tahdista, koska ei ole osannut kinuta itselleen tenavana pelimikroa.

Kolmannen maailman tilanteesta kehtaa tuskin puhuakaan. Vaikka Intia on keksinyt ohjelmistojen halpatuotannosta itselleen uuden elinkeinon 2), suurin osa kehitysmaista jää tietoyhteiskunnan maailmankylän ulkopuolelle. Ja mikä ei ole tietoverkossa, sitä ei ole olemassa.

Maailmankylässä myös kansallisuuden käsite hämärtyy. Tietoverkkojen aktiivikäyttäjillä on jo nyt paljon enemmän yhteistä kuin seinänaapureina asuvilla suomalaisilla keskimäärin. Onkin esitetty ajatus, että Internetistä olisi tehtävä oma kansallisvaltionsa. Kulttuurit eivät ole enää paikallisia vaan ne levittäytyvät ohuelti koko maailman alueelle. Jo tällä hetkellä esimerkiksi äärioikeisto ja uskonlahkot käyttävät tietoverkkoja maailmanlaajuisten yhteyksiensä ylläpitoon.

Myös lainsäätäjät ovat heräämässä tietoyhteiskunnan todellisuuteen. Internetin pedofiilejä kurittamalla kun on helppo kerätä irtopinnoja vaalien alla, vaikka ei ymmärtäisi tietoverkkojen toiminnasta hölläsen pölähtävää. Todellisia ongelmiakin toki on. Esimerkiksi Yhdysvaltain kansallisen maanpuolustuskorkeakoulun informaatiosodankäynnin professori Fred Giessler arvioi, että krakkerit aiheuttavat Yhdysvalloissa vuosittain 430–1290 miljoonan markan tappiot 3).

Deathmatch-perheneuvottelu

Pelaajien kannalta tulevaisuus näyttää kuitenkin valoisalta. Tietoverkot mahdollistavat aivan uudentyyppisiä

Lachesiksen eli pelaajavintiön isosiskon pyynnöstä ohessa muutama mielestäni lukemisen arvoinen cyberpunk-kirja, vaikka cyberpunk an sich onkin jo vuosikymmenen vaihteessa virallisesti julistettu sekä kuolleksi että kuopatuksi. Mukana on myös pari ennen cyberpunk-kautta eli 80-lukua kirjoitettua kirjaa, koska sekä Vinge että Dick olivat aikaansa edellä.

William Gibson, Ihan mikä juttu tahansa
Norman Spinrad, Streetman,. Deus X
Rudy Rucker, Software
Greg Bear, Veren musiikkia
Walter John Williams, Hardwired ja muu tuotanto
Bruce Sterling, The Artificial Kid, Islands in the Net, Schismatrix
Joan D. Vinge, Fireship
Philip K. Dick, Hämärän vartija

Jos cyberpunk on ilmiönä vieras, kannattaa yrittää etsiä käsiinsä Sterlingin toimittama novellikokoelma Peililasit (Mirrorshades), johon on koottu kattava otos cyberpunk-novellien parhaimmistosta.

pelejä. Kuvitelkaa esimerkiksi Civilizationia tai Doomia, jossa on satoja pelaajia muutaman asemesta. Henkilökohtaisesti kaipaan eniten kunnon simulaatiota II tai III maailmanpalosta, jossa kukin pelaaja hallitsee oman kansakuntansa kohtaloa. Joku Air Warrior antaa kumppaneineen toki jo esimakua, mutta verkkopelit ovat edelleen varsin harvojen pelaajien herkkua, vaikka tarvittava teknologia on jo olemassa.

Uudet välineet mahdollistavat myös MUDista tutun pelin maailman muokkaamisen omaksi ja kanssapelaajien iloksi. Tulevat monen käyttäjän pelit muotoutuvat entistä enemmän pelaajien eikä pelin ohjelmoijien ehdoilla. Ei virtuaalitodellisuus vaadi välttämättä datalaseja tai -hanskoja, tärkeintä on ihmisten osallistuminen jakamansa virtuaalitodellisuuden luomiseen ja vuorovaikutukseen sen sisällä. Tässä mielessä MUD on virtuaalitodellisuutta puhtaimmillaan.

Merkittävin mullistus lienee kuitenkin se, että pelaaminen ei enää lopu ihmisten "aikuistuessa". Päinvastoin, työssäkäyvillä ihmisillä on paljon enemmän rahaa sekä myllyihin että peleihin. Enää ei ole mitään ihmeellistä siinä, että 30-vuotias kahden lapsen isä ostaa itselleen leluksi 99-megahertsisen Pentin quadra-CD:llä, 17 tuuman tuubilla ja muilla lisukkeilla. Muksut saavat tulla toimeen isin opiskeluvuosinaan hankkimalla Amigalla... ja onpa kodeissa nähty jo paikallisverkkojakin, joihin on yhdistetty sekä uusi Pentium että vanhat 2/386:t. Nyt kun saisi vielä emännän innostumaan, niin perheneuvottelut voisi hoitaa Doomin deathmatch-moodissa.

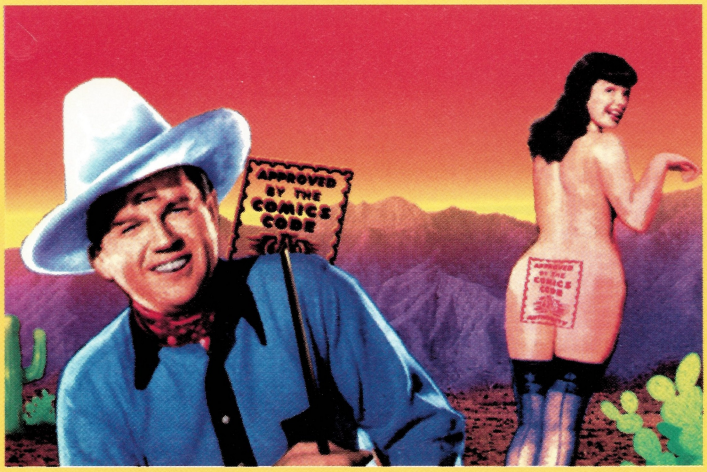
Alaviitteet

1) Lähde: Stix, Gary: Domesticating Cyberspace. Scientific American, The computer in the 21st Century, A special Issue / 1995, s. 30–43.
2) Intialaisen ohjelmoijan palkka on vain murto-osa eurooppalaiselle tai amerikkalaiselle koodinvääntäjälle maksettavasta korvauksesta, eikä tuotteiden rahtaamiseen tarvita kuin puhelin ja modeemi.
3) Lähde: Ilta-Sanomien 13. maaliskuuta 1995 julkaisema kooste amerikkalaisen Defence News -lehden artikkelista.

Lyhenteet:

WWW – World Wide Web, Internetin graafinen käyttöliittymä.
IRC – Internet Relay Chat, Internetin pulinalinjat
MUD – Multi User Dungeon tai Domain, monen käyttäjän pelimaailma, käytetään nykyään myös yritysmaailmassa henkilöstön koulutukseen.

COMICS CODE



Minäkin olen usein nauranut amerikkalaista sarjakuvakulttuuria näivettäneelle comics code -säännöstölle. Mutta mitä comics code oikein kielsi? Onnistuin lopulta saamaan alkuperäisen tekstin käsiini, ja nauroin viikon. Ohessa parhaat palat siitä, mitä sananvapaudellaan ylpeilevässä maassa on koettu tarpeelliseksi kieltää, vaikka viime vuosina suurin osa kustantajista onkin jättänyt vuosikymmeniä kunnioittamansa ohjeet omaan arvoonsa.

Peli-ihmisille comics coden tekee mielenkiintoiseksi se, että tietokonepelien ja Internetin ympärillä käydään tällä hetkellä samaa keskustelua kuin sarjakuvien turmiollisuudesta aikanaan. Suomeenkin ollaan valmistelemassa tietoverkkoja säätelevää lainsäädäntöä, ja tietokonepelien euroikärajat ovat voimassa myös meillä. Comics code on esimerkki siitä, miten pitkälle sensuurimentaliteetti voi mennä, jos ihmiset eivät pidä varaansa.

Yleiset säännöt:

A-1. Rikoksia ei koskaan saa esittää niin, että rikollista kohtaan voi tuntea sympatiaa, eikä lain ja oikeuden edustajia kohtaan saa luoda epäluottamusta.
A-2. Rikosmenetelmiä ei saa esittää.
A-3. Poliiseja, tuomareita, hallituksen virkamiehiä ja muita instituutioita on käsiteltävä kunnioittavasti.
A-4. Rikollisuus on esitettävä vastenmielisenä ja ikävänä toimintana.
A-6 Hyvän on on aina voitettava paha, ja rikollisia on rangaistava teoistaan.
A-8 Ainutkertaisia tai epätavallisia aseiden kätkentätapoja ei saa esittää.
A-9 Lainvalvojat eivät saisi kuolla rikollisten toiminnan seurauksena.
A-10 Kidnappausta ei saa koskaan esittää, eikä kidnappauksesta saa seurata rikolliselle mitään hyötyä, ja kidnappaajan on aina poikkeuksetta saatava rangaistus.
A-11 Sanaa "rikos" (crime) ei saa painaa otsikkoon suuremmalla kuin muita sanoja. Sana "rikos" ei saa olla kannessa yksin.
B-1 Sarjakuvalehden nimessä ei saa käyttää sanaa "kauhu" (horror tai terror).
B-2 Kauhua, yletöntä verilöylyä, sisälmyksiä, vastenmielisiä rikoksia, turmeltuneisuutta, himoa, sadismia tai masokismia ei saa esittää.
B-5 Kohtauksia, joihin liittyy eläviä kuolleita, vampyyrejä, ghouleja, kannibaaleja tai ihmissusia ei saa esittää.
C-1 Vaikka jotain ei ole erikseen kielletty näissä säännöissä, mutta se on näiden sääntöjen sekä hyvän maun ja tapojen vastainen, se on kielletty.

Dialogi:

1.Rumia sanoja tai symboleja tai ei-toivottavan merkityksen saaneita ilmaisuja ei saa käyttää.
2. Viittauksia fyysisiin vikoihin tai epämuodostumiin on erityisesti vältettävä.
3.Vaikka slangia ja puhekieltä saa käyttää, sitä on mahdollisuuksien mukaan vältettävä ja korvattava kieliopillisesti oikealla kielellä.

Asu:

1. Kaikki alastomuus on kiellettyä kuten on myös sopimaton tai tarpeeton vähäpukeisuus.
2. Vihjailevat ja rivot kuvat sekä vihjailevat asennot ovat kiellettyjä.
3. Kaikki hahmot on esitettävä pukeutuneina yhteiskunnassa yleisesti hyväksyttyihin vaatteisiin.
4. Naiset on piirrettävä realistisesti korostamatta mitään fyysisiä ominaisuuksia.

Avioliitto

1. Avioeroa ei saa käsitellä humoristisesti eikä sitä saa esittää toivottavana.
2. Esiaviollisia tai avioliiton ulkopuolisia suhteita ei saa esittää.
3. On korostettava vanhempien kunnioittamista, moraalia ja kunniallista käytöstä.
4. Rakkaustarinoiden on painotettava kodin ja avioliiton merkitystä.
(pitkä lista kaikenlaisista alhaisemmista ja eläimellisistä tuntemuksista, joita ei saa esittää, rohkaista jne. jne.)

Mainonta

Sarjakuvalehdissä ei saa mainostaa viinaa, tupakkaa, seksikirjoja tai -oppaita, "taide"postikortteja, puukkoja, asejäljitelmiä, ilotulitteita, uhkapelivälineitä tai -kirjallisuutta tai epämääräisiä terveys- tai saniteettitarvikkeita. Sen sijaan American Medical Associationin ja American Dental Associationin hyväksymiä tuotteita saa mainostaa. Lisäksi mainonnassa ei saa käyttää vihjailevaa kuvitusta.

Alkuperäisen comics coden saa käsiinsä URL-osoitteesta:
http://www.circus.com/~omni/comics/cca.html



Yhteydestään irrotetut kuvat voivat saada hassuja merkityksiä. Pecos Bill 5/1953.

Kaikkien aikojen paras/pahin Wexteen

Eli jälleen on aika tyhjentää kirjahyllyä ja tarjota nurkkiin kertyneitä kaksoiskappaleita kilpailupalkinnoksi. Tällä kertaa aiheena olen itserakkaaseen tapaani minä itse eli kertokaa, mikä Wexteenin palsta on mielestänne kolahtanut parhaiten, mikä taas jättänyt täysin kylmäksi. Yritän ottaa tuloksista opikseni...

Äänestyskortit kesäkuun 15. mennessä osoitteella

Pelit
Wexteen
PL 64
00381 Helsinki

PELIT SEIS?



PelitSeis-palstalle on taas vastauksia sadellut, joten kiitoksia kaikille. Olisi kiva, jos pitemmät jutut ja koodit olisivat korpulla.

Koska viime lehdestä onkin jo ehtinyt kulua aikaa, päätimme luovuttaa arkuistamme kaksi yllätyspalkintoa. Tällä kertaa onnetar suosi nimimerkkejä **Shadow** ja **Porilainen**, jotka molemmat auttoivat kanssalukijoitaan tuhdilla ja siistillä vinkkipaketilla.

Ja postia edelleen osoitteella:
Pelit
PelitSeis
PL 64
00381 Helsinki

Beneath a Steel Sky

Robert Dovermann (Pelit 4/95) Ohjeita metrotunneliin: Saavuttuasi tunneliin kävele oikealle ja ylös. Laita 100 watin lamppu seinässä olevan aukon viereiseen kantaan, ja voit jatkaa eteenpäin. Tallenna peli ja mene oikealle, kunnes saavut vanhaan kaivoskäytävään. Juokse nopeasti käytävän läpi oikealle, ja saavut Lincin eteiseen. Hakkaa rautakangella seinästä rappausta suonen yläpuolelta ja poimi aine lattialta. Irrota rautakangella nyt paljastunut tiili ja nouki se taskuusi. Iske rautakanki kiinni suonessa olevaan turvotukseen (swelling) ja tehosta työtäsi nuijimalla kankea tiilellä. Suoni puhkeaa ja ovi oikealle aukeaa. Ota kanki mukaasi ja jatka oikealle.

The LINC

Miten saan jukeboksin toimimaan St. James Clubilla?

HH

Käy ensin virtuaalitodellisuudessa kuuntelemassa viesti edesmenneeltä Anitalta (kuulet tämän vakoilutouhuista). Mene maan tasalle ja puhu puutarhurille, joka paljastuu Anitan viestissä mainituksi kontaktiksi. Loiki nyt Clubille, ja bändin pitäisi olla lähtenyt. Nyt voit käyttää jukeboksia. –ts

Olen maan tasalla. Joey on rikki, eikä Maspiermont suostu sponsoroimaan minua klubille. Mitä teen?

Jere

Tämä kohta peliä on hieman hämärä, mutta asian pitäisi kyllä toimia seuraavasti: Tultuasi maan tasalle puhu Piermontille, tämän jälkeen jututa Clubin ovimikkoa sponsoroinnista ja lopuksi palaa kysymään asiasta vanhalta rouvalta (muista esitellä itsesi Overmanniksi). Nyt Piermontin pitäisi kutsua sinut asunnolleen. –ts

Chaos Engine

Ota yksinpeli ja kirjoita koodiksi pelkkää T:tä, V:tä, X:ää tai Y:tä.

Kaponen

Warcraft

Huijaustilan saa päälle painamalla enteriä.
Koodit:

Hurry	Rakentelu nopeutuu
Pot of gold	Saat 10000 rahaa
Iron forge	Saat parhaat aseet ja varusteet
Eye of newt	Saat kaikki loitsut

Ola

Editoi PC-Toolsin Hex Editillä Savex.sav, jossa x = tallenteen numero.

Laita kohtaan (606) 80 96 98, saat 10 miljoonaa kultaa. Laita kohtaan (61A) 80 96 98, saat 10 miljoonaa puutavaraa.

Porilainen

Cannon Fodder

Jos pikkusolttujen joukkokuoleminen käy hermoille, voi näppäinyhdistelmällä Ctrl+Alt+Enter hyppiä tasoissa.

TH

Jos äijät meinaavat loppua, editoi PC-Toolsilla Tallenne.cf:ää. Laita kohtaan 018(012) vaikka FF niin saat 255 recruits remainigia.

Porilainen

Kouluta aluksi suuri joukko keihäs/jousimiehiä ja kehitä keihäiden/nuolien tehokkuus hyväksi. Siirrä joukko riviin kyläsi viereen vihollisten tulosuuntaan. Kouluta nyt nopeasti liikkuva yksikkö ja siirrä se kohti viholliset tukikohtaa. Vihollisten alkaessa tulittaa tiedustelijaasi siirrä se takaisin oman keihäs/jousimies-rivistösi taakse. Lähestyvät viholliset ovatkin helppoa riistaa tarkoille ampujille.

Nicht klaim Funden

Mikä olisi oikea strategia seitsemänteen tehtävään ihmisillä pelattuna? Nyt joukkoni joutuvat aina säälimättömän örkkihorden lauantaiateriaksi, vaikka teen parhaani.

Mis vain

Betrayal at Krondor

Kai L & Pasi K (Pelit 3/95) Jututa kaikkia, joilta voit kysyä Kahoolin temppelistä ja papeista. Käy temppelissäkin soittamassa suutasi. Kenting Rushin itäpuolella metsässä asuu Kahoolin asiantuntija. Maksa tälle vähän ja saat tietää lisää. Jututa myös mm. Navon Du Sandauta, Count Corvalista, tämän tytärtä (Cevall keepistä itään olevan kukkulan pohjoispuolella). Mene Kahoolin temppelin edustalle, viskaa ruokapaketit menemään, tallenna ja lepää, kunnes jokainen hahmo näkee nälkää. Sitten vain temppeliin pappien pakeille. Nämä näkevät jumalaisen tilanne (siis nälkäisen, tässä tapauksessa) ja kertovat sinulle kaikkea mielenkiintoista. Saat myös +15 siunauksen aseisiisi. Lepää hahmot kuntoon ja jututa Navonia, jonka joudut tappamaan. Ryöstä ruumiilta avain ja muut arvoesineet. Timantti kannattaa tallettaa Owynin tahi Goranin reppuun, ettei neljännessä luvussa tule heti rahapulaa.

Vinkkien viljelijä

Lisää vinkkejä tähän roolipelien kuninkaaseen.

Midkemian lisätehtäviä:
Highcastlesta länteen sijaitsevassa Dalan temppelissä vallitsee epätoivo. Asukkaat tarvitsevat "Bag of Grainin". Tämä, kuten muutkin tehtävät, kannattaa suorittaa ykkösluvussa, ellei toisin mainita. Juteltuasi temppelissä kysy Phillipiltä (löydät hänet LaMutista pohjoiseen) Grainistä. Highcastlen lähettyviltä löytyy talo, jossa tarvitaan äänirautaa. Lahjoita sellainen sitä haluaville ja saatuasi saappaat suuntaa Highcastlesta etelään yksinäiselle mökille. Varmista, että jonkun ryhmäläisesi repussa on vähintään neljä vapaata paikkaa. Astu taloon ja vaihda saappaat säkilliseen viljaa (grain). Kuskaa himoittu esine Dalan temppeliin, ja saat nostettua jonkin hahmon defenceä rutkasti. Kannattaa valita Owyn tai Gorath, koska nämä hahmot seikkailevat eniten.

LaMutin kuvernöörillä on ongelma. Jututa häntä ja reissaa Hawks Followiin. Kävele täsmälleen tietä pitkin Lorielia päin, tapaat Isaacin. Paina mieleesi hänen olinpaikkansa ja jatka matkaasi Lorieliin jalokivikauppiaan juttusille. Hanki hiomakivi ja palaa Isaacin luo. Nyt voit korjata miehen miekan, ja palkaksi hän lahjoittaa sinulle rubiinin. Vie arvokivi LaMutin kuvernöörille.

Kakkosluvussa Sethanonista itään on pieni kylä, jonka majatalon pitäjältä saat tietää ikävän asian. Jatka itään eteläisten vuorten kylkeä pitkin. Tutki lato ja ota Glazerin sinetti. Ramppaa vielä läpi toinenkin talo ja puhu pellolla työskenteleville ihmiselle. Malac's Crossin majatalossa juttele mummelille ja anna tälle ravintoaineita. Heitä huulta myös baarimikon kanssa. Mene Darkmooriin, jossa tutki talo. Käy jututtamassa Malacin lohikäärmeoraakkelia. Lytonissa on talo, jonka raivostunut asukki antaa sinulle käden, kunhan ensin voitelet häntä hieman rahallisesti. Hanki lapio ja harrasta hautaryöstöä kaivamalla Sethanonin majatalon entisen pitäjän hauta auki. Tunnistat haudan tekstistä "Omisti kaupan ja majatalon, ei halunnut koskaan enempää". Sitten vain juttelemaan majatalon omistajalle (siis elävälle), saat Galon Griefmaker-miekan.

Edelleen toisessa luvussa Lordi Lyton kaipailee viittä standardihaarniskaa, jotka saatuaan hän lahjoittaa sinulle mm. Virtue Keyn.

Kuudennessa luvussa kohtaat Darkmoorista hieman itään mummelin, joka antaa sinulle tehtävän. Jututa Malac's Crossin majatalon baarimikkoa ja saat tynnyrillisen kaurapirtelöä. Vie tämä erääseen taloon Darkmoorissa ja saat extrasuuren voimajuomaputken. Normaaliin mahtuu 12, tähän meneekin 16.

Koulutusvinkkejä:
LaMutin Sumani on kelvollinen opettaja. Northwardenin lähellä asuva Tamney-bardi tarvitsee ensimmäisessä luvussa jousenjänteen. Kolmannessa luvussa kaveri löytyy hankalasti, mutta koulutus on vaivan arvoinen. Questor's Viewin miekkamestari osaa vaikka mitä.

Toisesta luvusta lähtien Lytonista itään löytyy lukkomestari Abuk, joka tietää näppäriä jippoja. Käy kuudennessa luvussa tämän miehen luona. Pohjolan Gorathin entinen vaimo on mestari loitsimaan. Toisessa luvussa käy Malac's Crossin majataloa vastapäätä olevassa talossa. Kiiruhda jututtamaan temppelin Apottia, saat lipun, jolla pääset samaiseen taloon yllätyshyökkäyksen pikakurssille. Caval Keepin Kreivi Corvalis on entiseltä ammatiltaan salamurhaaja.

Hawk's Followista itään eteläisiä vuoria seuraten törmäät pieneen rosvojoukkoon, joka lakoaa miekan mahdilla. Lue ruumiilta löytyvä viesti, mutta varo, arkku on ansoitettu, joten Scent of Sarig on kelvollinen. Palaa Hawk's Followiin, jossa eräästä talosta löytyvä Lucan-parka opettaa sinua tiirikoimaan.

Tanneuruksesta löytyy eräästä ta-

losta Horn of Algon Kokoon, eli tämä maanmainio "koiratorvi". Skoopista suoraan etelään joen ja kukkulan välissä on rosvoleiri, josta löytyy yhtä sun toista hyödyllistä: jalokiviä, Steelfire-loitsu, jne. Steelfire löytyy myös arkusta kukkulan takaa Dimwoodin pohjoisen sisääntulon läheltä.

Pohjolastakin löytyy kaikkea hyödyllistä. Sar-Sargothista etelään on kiva erämaa, josta eräästä leiristä paljastat Wrath of Killian -loitsun. Wykestä pohjoiseen on joki, jonka pohjoispuolella lännessä pienellä niemellä on kuoppa, josta löytyy Fetters of Rime.

Kolmannen luvun kaukoputki on näppärä apuväline esineitä etsittäessä, ja Silver Spiderissa on loputtomasti myrkkyä, joten voit heittää silverthornit menemään. Jos tarvitset kipeästi valuuttaa, mene Krondoriin. Siellä osta asekaupasta tavallisia varsijousen nuolia, myrkytä ne Spiderillä ja myy takaisin pienellä voitolla. Toista sama uudelleen, kunnes rahavarastosi on jälleen kunnossa. Ansoissa liekinheittimen tulipallo deaktivoi sähkölankoja tehokkaasti.

Taisteluvinkkejä:
Noidat eivät välitä Flamecastista tai Skyfirestä. Kylmät hydrat eivät vahingoitu Fetters of Rimesta ja pakastuvat vain yhdeksi kiekaksi. Miekkoja käyttävät käärmemiehet inhoavat tulta. Firestorm ja River Songin rusalkit ovat tehokkaita massatuhoaseita. Firestorm läytyy Elvendarin metsästä arkusta.

Vinkkien viljelijä

Mistä löytyy se taika, jonka toimintaa Rocio's Seal jäljittelee? Entä mistä löydän Mindmelt-taian?

Vinkkien viljelijä

Critical Path

Tyttö -77 (Pelit 3/95) Kuten vanha sanonta kuuluu, ei saa jäädä tuleen makaamaan! Kuullessasi ääniä (tai jo ennen niitä, en muista) älä ryntää takaisin ovelle, vaan kiiruhda oikealle vesitorniin. Näin säästät henkesi ja peli voi jatkua jälleen yhdellä takaa-ajolla. –ts

Alone in the Dark 3

Peluri 95 (Pelit 4/95) Väännä hirvenpään vasemmanpuoleisesta sarvesta, lattialuukku aukeaa ja sieltä nousee pyssyä heilutteleva ukko. Tapa äijä ja ota tämän jälkeensä jättämät tavarat. Tiputtaudu luukusta kellariin, jossa täytä lamppu öljyllä ja sytytä se. Nouda kävelykeppi tynnyreiden takaa ja avaa viimeinen kolmesta tynnyristä. Käytä marakassia välttääksesi käärmeiden puremat ja kiipeä tynnyrissä olevat tikkaat ylös. Haamuille ei pidä tehdä vielä mitään.

Shadow

Pian apua tarvitseva (Pelit 4/95) Kun olet tappanut yksinäisen mainarin mene neliön muotoisen rakennuksen ovelle. Saat sen auki ampumalla jollain aseella sen edessä. Sisällä käytä lamppua ja huomaat joutuvasi hirttäjäisten kohteeksi. Hoitele hänet hirttoköydellä, tiputa skorpionipussi alas aukosta ja väännä vivusta. Poimi huoneen nurkasta dynamiitti ja pala kuivunutta lihaa. Palaa huoneeseen, josta löysit gatling gunin. Oven kolahtaessa kiinni suojaudu tynnyrin taakse ja odota, kunnes salaperäinen ampuja lopettaa räiskimisen. Tynnyrin vierestä löydät pätkän sytytyslankaa, jonka yhdistät dynamiittiin. Ujuta paukku tynnyrin vieressä olevaan koloon, ja sytytä koko komeus tulitikulla. Suojaudu tynnyrin taakse ja laastin lentäessä ympäriinsä tie eteenpäin aukeaa.

Shadow

Little Big Adventure

Apua pelin alkupuolelle:
Seikkailun alussa odota vartijaa ja tuhoa se. Leiju tasolla pois sellistä ja tuhoa molemmat vartijat. Saat avaimen, jolla pääset ovesta. Juokse punaisen napin luo ja tuhoa vartija. Käy tekemässä sama viereisen huoneen vartijalle, ja saat hieman energiaa kaapista. Nouda toisesta huoneesta tunnuskortti ja kartta, pukeudu vartijaksi ja tyhjennä kaapit. Rappusten alapäässä tongi tynnyreistä aarteita ja mene yläkertaan. Käppäile jälleen napin viereen ja tuhoa molemmat vartijat. Saat avaimen, jolla pääset ulos näennäiseen vapauteen.

Ulkona etsi tynnyristä apila ja hiivi vartijoiden ohi tunkiolle, jossa puhu hiirelle. Jää odottamaan roska-autoa ja piiloudu siihen sen tullessa.

Automatkan päätyttyä lue talon seinällä roikkuvat kyltit ja puhu paikalle lyllertävälle elefantille. Astu sisälle, jossa auta kirstuaan voivottelevaa hiirtä avaamalla tämän arkku. Painele ulos ja siellä metsikköön. Metsässä on tolppa, josta saat rahaa tai energiaa. Mene luukusta sisälle, poimi tuulettimesta rahaa tai sydän ja häippäse ulos.

Kiiruhda etelään, jossa löydät heti alueen rajalta viemärikannen. Laskeudu viemäriin ja jututa siellä olevaa hiirtä. Lue laatta, poimi kaikki huoneesta löytyvä ja nouse takaisin maan pinnalle. Mene oven eteen ja näet kaiteen takana olevat portaat. Juokse ne alas ja jatka tekemällä sama alussa oleville rappusille. Kulje ylhäällä olevaa reittiä, jossa sinua vastaan tulee hiiri. Etsiydy talollesi, jonka pihassa rakkaasi kutsuu sinut sisälle. Pian kuulet kolkutusta ovelta, joten juokse syvemmälle taloon ja piiloudu (kyykisty) sänkyjen taakse turvaan.

Vartijoiden vietyä tyttöystäväsi tutki talo, ja löydät kaikenlaista hyödyllistä kamaa. Tärkeimmät ovat taikapallo, puku ja avain. Avaa ovi avaimelle ja astu varastoon. Liikuta yhtä tynnyreistä ja pääset luolaan.

Mene ruukun luo ja tyhjennä se, saat energiaa tai rahaa. Mene kilven luo. Kuva lähenee, mutta en keksinyt, mitä tehdä. Palaa taloon ja mene takkaan. Pääset ylös ja tipautat itsesi jyrkänteeltä rannalle. Älä mene luolaan, vaan hyppää kivikkoon ja jatka matkaasi silalle. Mene toisen talon eteen, ja näet siellä hiiren. Pölise hiirelle ja mene viimekertaiselle alueelle. Jos vartiokonetta ei näy, juokse eteenpäin, kunnes tulet baarille. Älä mene heti sisälle, vaan kipaise ylös juttelemaan elefantin kanssa. Baarista tulee hiiri, jota myös jututat. Astu baariin ja puhu ensin baarimikolle, sitten elefanteille ja lopuksi hiirille. Häippäse takaisin ulos, nouse taas rappuset ylös ja tullessasi kohtaan, josta näet vartijan, hyppää tämän luo. Vartija ei huomaa sinua, ja pääset satamaan.

Heti astuessasi satama-alueelle joudut ongelmiin. Tapa paikalle tuleva elefantti taikapallolla ja saat avaimen. Avain sopii porttiin, josta käytyäsi törmäät toiseen norsuun. Tämä tarjoaa sinulle laivalippua, jos työnnät satamarakennuksessa olevat laatikot X:llä merkittyihin paikkoihin (jos et onnistu ensimmäisellä kerralla, käy ulkona ja palaa takaisin sisälle yrittämään). Siirrettyäsi arkut saat lipun ja matkustat laivalla seuraavalle saarelle.

Satamassa älä puhu kenellekään, vaan juokse vartijoiden ohi karkuun. Tulet vankila-alueelle. Juokse vähän matkaa, kunnes näet vartijan vallihaudassa. Hoitele ukko taikapallolla ja tiputtaudu itse vallihautaan. Juokse vankisellin ikkunan luo, niin voit keskustella sellissään istuvan hiiren kanssa. Kuulet tyttöystäväsi olinpaikan. Juokse tikapuille, nouse ne ylös ja juokse konekiväärin ohi. Näet jälleen vartijan vallihaudassa, ja tuhoat tämän taikapallolla. Käy juttelemassa norsun kanssa ja poistu vankila-alueelta kirjastoon. Puhu jokaiselle ja kiiruhda vankila-alueen kautta vanhaan kylään. Mene edessäsi olevaan taloon ja jututa siellä naarashiirtä.

Katso TV:tä ja hiiri sanoo tuntevansa sinut jostain. Loiki ulos ja puhu kaikille muille paitsi harmaapukuiselle miehelle ja kahdelle hiirelle. Käy haastattelemassa lukkoseppää, ja jää odottamaan portaiden alapäähän paikalle pian saapuvaa vartijaa. Tuhoa robo ja mene puhumaan hiirille. Toinen hiiri lähtee pois, joten seuraa tätä. Hiiren pysähtyessä toinen hiiri jatkaa eteenpäin, ja nyt seuraat sitä. Hiiri aukaisee oven, ja astut siitä taloon. Jututa hiirtä ja mene ulos. Kävele mökkiin, jonka asukas kutsuu sinut sisälle. Hiiri kertoo, että sinun on mentävä Puujalkakadulla olevaan taloon.

Tee työtä käskettyä. Talossa puhu taas hiirelle ja tyhjennä kaapit.

Pitemmälle en päässyt. Voisiko joku auttaa?

Kalle 9 v.

King's Quest III

Harri Lappalainen (Pelit 1/95) Peilin saa peilipöydän laatikosta komennolla open drawer ja take mirror. Avain on vaatekaapin päällä. Tunnustele kaapin yläosaa ja ota avain. Olethan ottanut vaatekaapista taikakartan?

The Linc

megabaud tietoliikennepalvelut

Connect: (90) 348 205

säästöä joka sekunnilla!

Kun tilaat Megabaud M.I.T.S. ***Call-Back*** -palvelun, säästät paikallisen puhelinyhtiösi kaukopuhelumaksuissa, kun soitat M.I.T.S.iin. Takaisinsoittopalvelumme antaa sinulle kiinteän ja edullisen linjahinnan. Saat modeemiyhteyden edullisemmin sekä tiedät tarkalleen mitä yhteys sinulle maksaa.

Näin hyödyt *Call-Back* -palvelusta:

1. soita pääkaupunkiseudun ulkopuolelta Megabaud M.I.T.S. 90-348 205
2. kirjoita päävalikossa komento ***callback***, odota kunnes yhteys katkaistaan
3. laita terminaaliohjelmasta automaattivastaus päälle
4. hetken kuluttua Megabaud M.I.T.S. järjestelmä ottaa modeemiisi yhteyden

Tilaa heti osoitteesi maailmankylässä!
Call-Back palvelun lisäksi Megabaud M.I.T.S tarjoaa kaikki tarvitsemasi tietoliikennepalvelut; konferenssit, sähköpostin, keskustelut, aina kasvavan varaston hyödyllisiä tiedostoja sekä Internet-yhteydet. M.I.T.S. -käyttäjätunnus on osoitteesi maailmankylässä.

Liity maailmankylään! Jätä nimesi ja osoitteesi puhelinvastaajaamme, saat M.I.T.S. infopaketin, tai reikisteröidy heti modeemilla numerossa (90) 348 205

(90) 3482 0699 *24h puhelinvastaaja*
9700 - 3500 *modeemi (2,30/min +ppm)*
0600 - 93500 *modeemi (2,30/min+ppm)*
Telesampo: S MITS *modeemi (2,30/min+perusm.)*



Tiedon valtatie maailmankylään
megabaud
International telecom service - m.i.t.s.

PUOLENKUUN PELIT KY.
PL 26, 90571 OULU
Puh/Fax: 981- 555 6587
Avoinna arkisin: 10-19

PC - PELIT	3,5"/CD
Big Red Adventure	260/260
Bio Forge	- /360
Colonization	260/320
Dark Forces	- /340
Descent	260/260
Discworld	300/370
Dominus	280/330
Elite III	260/290
Flight Commander II	290/ -
Full Throttle	- /290
Great Naval Battles 3	- /290
Larry I-VI	- /250
Machiavelli the Prince	- /300
Master of Magic	320/320
Nascar Racing	300/320
NBA 95 Live	- /360
Panzer General	290/290
Psycho Pinball	290/320
Ravenloft II	- /290
Rise of Triad	220/290
Sim Tower	- /320
Stalingrad	320/320
Super Street Fighter II	250/250
System Shock	320/350
Tie Fighter Missions	140/ -
UFO II	290/290
US Navy Fighters	- /380
Warcraft	290/290
Wing Commander 3	- /380
Woodruff	- /280

AMIGA PELIT:	
Alien B:Tower Assault	180
Pinball Illusions AGA	220

TARVIKKEET:	
Disketti DD Nim. (100)	220
Disketti HD Nim. (100)	210
Gravis Analog	200
Gravis Gamepad	190
Gravis Professional	250
Wingman Extreme	360

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

TILAA ILMAINEN ESITE!

SEIS?

Dreamweb

Auttakaa Pliis (Pelit 4/95) Hotellissa varaa huone. Maksa pankkikortillasi, joka löytyy lompakostasi (rahaa saat pyytämällä Sparkylta palkkaasi). Mene hissillä yläkertaan, hae palokirves vasemmalta ja palaa hissiin. Käytä veistä (löytyy omasta asunnostasi) kortin lukijaan ja saat näin pakotettua laitteen auki. Katkaise paljastuvat johdot ja voit nousta hissin katolle hätäluukkua käyttäen. Kirveellä pakottaen pääset suljettujen hissiovien läpi ensimmäisen kohteesi huoneistoon.

Shadow

Sere (Pelit 3/95) Chapelin talon jäännöksistä löydät ainoastaan cartridgen. Paikalla olevalle poliisille ei tarvitse tehdä mitään. Boathousella tutki kaide ja ota siitä pala putkea mukaasi. Kävele oikealle ja tutki junction box. Poista hiekka, avaa laatikko kaiteen pätkällä ja kaada piuhoihin mukillinen vettä, ja systeemi hajoaa. Räjähdyksen jälkeen hyppää aidan yli tasanteelle ja ikkunasta sisään, jossa päästät lattialla voihkivan Underwoodin tuskistaan. Beckettin kortin salasanan saa pelin mukava tulevasta päiväkirjasta, pelkkä enterin painallus ei tosiaankaan riitä.

ACE

Miten saan rocktähti Cranen pois päiviltä? Kun murtaudun hotellissa rokkarin huoneeseen turvamiehet ampuvat minut.

Univerkkoon sotkeutunut

Aukaistuasi oven kirveellä joudut toimimaan nopeasti. Ota kädessäsi vielä roikkuva kirves hyötykäyttöön, ja huitaise sillä altaan vieressä istuvaa turvamiestä. Toinen vartija ampuu hermostuksissaan ensimmäisen patinsa ohi, ja nopeasti hiljennät hänet tarkasti tähdätyllä plasmapistoolin laukauksella. Itse Cranen löydät syvemmältä asunnosta. –ts

Mistä saan aseen? Entä onko Sparkyn baarin tiskin takaisella ovella jotain merkitystä?

Help with my nightmare

Aseen saat hankittua Mr. Silverman -nimiseltä asekauppiaalta erään baarin takahuoneessa. Kysele asunnossaan lahoavalta kaveriltasi asiasta, ja hän ohjaa sinut oikeaan paikkaan. Sparkyssä oleva ovi on pelkkää rekvisiittaa. –ts

Detroit

Mercedes Benz (Pelit 8/94) Klikkaa kohdassa sales and factories. Paina jonkin toimiston kohdalla ja valitse detail. Sitten valitse supply lines. Ruutuun tulee ikkuna, jossa on numerointi 1–3. Valitse jokin numeroista niin monta kertaa, että esiin tulee sen maan nimi, josta haluat kuljettaa.

AJP

Alussa kannattaa satsata mahdollisimman paljon rahaa tuotekehittelyyn. Yleensä aina talouden antaessa myöten on hyvä hankkia tutkijoita. Keskity tutkimisessa aluksi turvallisuuteen, muut kohteet kohoavat omia aikojaan yhtiöiden tehtyä sopimuksia. Markkinointiinkin kannattaa panostaa mahdollisuuksien mukaan. Kun merkkisi tunnetaan, sitä myös ostetaan, vaikka pienillä ylihinnoillakin. Alussa itse pidin hintoja alhaisina (700 $). Näin sain hyvän pohjan tulevaisuuden myynnille. Varo seuraavia vuosia: 1914 Euroopassa I Maailmansota (myynti tyrehtyy), 20-luvun lopulla lama USA:ssa ja II Maailmansota 1939.

The LINC

Aloita peli very easy -moodissa ja tallenna tilanne. Editoi heksaeditorilla tiedostoa Detroita.sav seuraavasti:

luku	muuta täksi
00207	FF
00208	FF
00209	FF
0020A	7F

Lataa peli ja huomaa rahaero.

Misten Peecee

Street Fighter (PC)

Dossissa kirjoita SF2/help, saat näkyviin kivoja parametrejä. Jos sinulla on VESA SVGA, käynnistä peli SF2/vesa105, ja pääset pelaamaan peliä 1024 x 768 -tilassa.

Anssi Moilanen

Flashback

Tasokoodit:

Easy	Normal	Hard
Jaguar	Bantha	Tohold
Cambel	Shiva	Picola
Antic	Kasyyk	Fugu
Nolan	Sarlac	Capsul
Arthur	Maenoc	Zzzap
Shiryu	Sulust	Maniac
Render	Neptun	Noway

Anssi Moilanen

Prince of Persia

Juha 11 v. (Pelit 8/94) Kun menet liekin luo, kuole viimeisessä vastuksessa.

Jokke

X-Wing

Kirjoita pelin aikana WIN, saat täydet suojat ja ammukset.

Anssi Moilanen

Future Wars

TH (Pelit 4/95) Ota hissistä tyhjä sanko ja mene vessaan. Ota vessan lattialta pieni viiri ja kaapista hyönteismyrkky. Täytä ämpäri vedellä. Laita nyt täysi ämpäri pomosi oven päälle ja näin pääset kolmannesta ovesta. Käytä avainta kaappiin ja kirjoita ylös kirjoituskoneessa oleva numerosarja. Tämän jälkeen katsele seinällä olevaa karttaa ja laita viiri kartassa olevaan koloon. Pääset salaiseen huoneeseen, jossa katto alkaa laskea uhkaavasti. Näpyttele kirjoituskoneesta ottamasi koodi seinällä olevaan lukkoon ja kiiruhda aukeavasta ovesta.

Dave

Inca 2

Onneton Atahualpa (Pelit 3/95) Katso laatikkoa tarkemmin ja hiero avainta vieressä olevaan hiekkaan ja avaa laatikko sillä. Laatikossa olevasta paperista löytyy kassakaapin numero-yhdistelmä.
Heitä vartijaa kivellä ja kiven lentäessä katso nopeasti pusikkoa. Kun vartija tulee pois muurilta tiputa seiväs hänen päähänsä.

Incan ratkoja

Olen päässyt jaksoon, jossa on kymmenen rukouskääröä. Mitä siellä pitäisi tehdä?

Helpers

KCB

Avuton (Pelit 3/95) Savinkovin lähdettyä siirrä Viktorin ruumis juopon huoneeseen. Valele ruumis juopon huoneesta löytämälläsi viinalla. Mene alas yöportierin luo ja valita metelistä yläkerrassa. Mies menee tarkistamaan asiaa ja voit ottaa pyörätuolin. Käy hotellin takana kujalla ja palaa takaisin juopon huoneeseen, jossa pudota Viktorin ruumis ikkunasta kujalle. Mene takaisin kujalle ja laita ruumis pyörätuoliin. Viimeistele työntämällä ruumis kanavaan.

Agentti 007

Syndicate

Kirjoita tiimisi nimeksi jokin seuraavista:

Nimi	vaikutus
Cooper Team	Aseet, V3:set, rahaa, ym.
Nuk Them	Herättää kuolleet agentit henkiin
Rob a Bank	Rahat maksimiin
Watch the Clock	Nopeuttaa aikaa
To the Top	Rajoittamattomat rahat, saa valita minkä tahansa tehtävän
Do it Again	Tehtävän aikana paina CTRL+C ja pääset tehtävän läpi

Anssi Moilanen

Nethack 3.1

Kill'em All Onhan sinulla Book of the Dead, Candelabrum of Invocation ja Bell of Opening? Mene siihen kohtaan jossa maa tärisee ja sytytä Candelabrum. Lue sitten Book of the Deadia ja mene portaita alas. Saavut Molochin pyhäkköön. Käytävät johtavat eläviä kuolleita täynnä olevaan huoneeseen (Army of Darkness?!). Book of the Dead rauhoittaa kalmoja ja vähän ajan kuluttua pääset läpi. Tulet suureen huoneeseen, jonka keskellä on temppeli. Temppelin ympärillä on fire trappeja ja sinne on vain yksi ovi. Ympärillä kiertelee myös Molochin pappeja. Etsi ovi ja astu sisään. Tapa Mo-

Magic Carpet

Tasokoodit:
Taso 1 Caves
1053
3425
8282
4476
7766
Taso 2 Jungle
5284
4757
2818
1960
6331
Taso 3 Lakes
3505
0692
1786
9877
7962
4125
2219
Taso 4 Mountains
8498
4370
3541
2823
1286
6067

Mister Peecee

Dark Forces

Huijauskoodit:

koodi	vaikutus
LAPOSTAL	Kaikki aseet ja ammukset
LARANDY	Aseiden superlaukaukset
LAIMLAME	Näkymättömyys päälle/pois
LAUNLOCK	Kaikki inventaariot lisätty
LACDS	Näyttää koko kartan
LAREDLITE	Jäädyttää viholliset
LANTFH	Teleporttaa aloituspaikkaan
LAPOGO	Korkeuden tarkistus (pääsee kaikille tasoille)
LASKIP	Päättää tehtävän
LADATA	Näyttää koordinaatit
LABUG	Hyönteismoodi päällä/pois
LASECBASE	Hyppää tehtävään 1
LATALEY	Hyppää tehtävään 2
LASEWERS	Hyppää tehtävään 3
LATESTBASE	Hyppää tehtävään 4
LAGROMAS	Hyppää tehtävään 5
LADTENTION	Hyppää tehtävään 6
LARAMSHED	Hyppää tehtävään 7
LAROBOTICS	Hyppää tehtävään 8
LANARSHADA	Hyppää tehtävään 9
LAJABSHIP	Hyppää tehtävään 10
LAIMPCITY	Hyppää tehtävään 11
LAFUELSTAT	Hyppää tehtävään 12
LAEXECUTOR	Hyppää tehtävään 13
LAARC	Hyppää tehtävään 14

Petri Koivistoinen

lochin ylipappi ja ota Amulet of Yendor. Häivy pyhäköstä ja palaa ensimmäiselle levelille. Mene portaita pitkin ulos.

The High Priest of Death

Kannattaa pitää spellbookit repussa, ne eivät kastu. Varo ettei voima mene, jos se on alle 5, hahmo ei voi enää taikoa. Veden yli pääsee parhaiten Wand of Coldilla, Firekin käy. Magic breathingia voi kokeilla. Tässä tapauksessa reppu loitsukääröille, kirjoille, metallille ja potioneille on välttämätön. Medusan tason yläpuolella pitäisi löytyä trapdoor, josta pääsee Medusan ohi.
Kaikille wizardeille hyviä aseita ja varusteita: Stormbringer (no kidding!), Gray Dragon Scale Mail, Sunsword, Dragonbane, Tsurugi of Muramasa, Snickersee, Palantir of Westernesse, Orb of Fate, Fire Band, Frost Band, Trollsbane, Cloak of Displacement, Cloak of Invisibility, Helm of Telepathy, Water Walking Boots ja Gauntlets of Power.

The High Priest of Death

Raptor

Editoi pilottisi tallennusta (char000?.fil) seuraavasti: Muuta heksat 37, 38 ja 39 kaikki FF:ksi, saat mukavat 16,7 miljoonaa crediittiä rahaa.

Redsun

Death Gate

Haplon (Pelit 3/95) Oikeat vastaukset kauppiaan esittämiin kysymyksiin saat ensin siirtämällä takan päällä olevan kellon viisareita oikeassa järjestyksessä. Tämä järjestys löytyy runokirjan "rivien välistä". Tämän jälkeen takan reunasta aukeaa luukku, josta löytyy kirja ja kirjasta taas oikeat vastaukset.

Kicksey Wincey

Olen juuttunut Brotherhood Toweriin, jossa olen saanut patsaalta vietyä kaulaketjun. Kuinka pääsen käden kuvia täynnä olevan oven toiselle puolelle?

Kicksey Wincey

Theme Park

Kirjoita nicknameksi Horza ja kokeile pelissä seuraavia näppäinyhdistelmiä:

Ctrl+C	Rahaa
Alt+Z	Kaikki laitteet
Ctrl+Z	Kaikki kaupat
F8	Neuvotteluruutu
8	Jos häviät neuvottelun, voit yrittää uudelleen

Misten Peecee

Police Quest I

Viestimies Staack (Pelit 3/95) Piiloudu pensaisiin ja vedä aseesi esille. Kun pojat saapuvat radioi asiasta Lauralle. Riidan alettua huuda "Police". Toinen hepuista lähtee karkuun, mutta Laura hoitaa hänet. Pistä paikalle jääneelle poitsulle hilut ranteisiin ja lue oikeudet ja tee ruumiintarkastus. Vie mies autolle, jossa kuulustele kumpaakin heppua kahdesti.

Pollari

Universe

Tomahawk (Pelit 3/95) Powergem, paristot ja cloaking device tulee yhdistää keskenään. Käytä sitten hihassa olevaa käsitietokonetta yhdistelmään ja pääset sentinelien ohi. Kun saat paronin ID-chipin laita verhous taas päälle ja mene vuorille. Komenna nyt yhtä roboteista ampumaan aukko seinään ja juokse.

Negative Creep

Ankarlon-5 planeetalla on iso kaksikymmenjalkainen alus, jossa on paneeli, joka tarvitsee virtaa. Mistä sitä saa? Dearlor-Korv-planeetalla on kivipaasi, jossa on reikä. Mitä virkaa patsaalla on?

Apuva ukkeli

Miten löydän PTV:n? Tarvitsen sitä, koska siinä oleva koodi kytkee päälle autossa olevan varashälyttimen.

Red Jaguar

Kyrandia 3

Chuck D & Flavour Flav (Pelit 3/95) Malcom löytää valepuvun kun hypnotisoit oravan (houkuttele se lähemmäs seesamin siemenillä ja käytä nut-on-a-stringiä). Mene mustapukuisen miehen luo ja väännä mielentilamittarisi siniselle. Käytä onkeasi tiirikoimaan portti auki (yhdistä vino naula ja nut-on-a-string). Väännä pyöreää mittaria ja voit varastaa takin ikkunasta. Pue vaatteet päällesi ja olet valmis.

On myös toinen keino: Ongi ankerias ja sujauta se mustapukuisen miehen niskaan. Tämän jälkeen mene kylpylään ja varasta vaatteet. Pallon voit antaa pojalle, joka ilmestyy eri paikkoihin. Poika antaa sinulle leivän. Maitoa tarvitset, kun tyhjennät kalajuhlat. Ota hypnotisoitu orava ja vie se juhliin, jossa herätä otus. Ihmisten häivyttyä anna kala, maito ja siemenet baarimikolle. Vankilasta voi karata, kun pidät naulan kädessä Kallakin ja Brandonin puhuessa. Tiirikoi arkku auki, laita ukkelin alla sakset ja kone käyntiin.

P.A.L.O

Ecstatica

Mistä saa kuparia ja hyvät varusteet? Mitä tehdään soittavalle nymfille ja miten vältetään maasta iskeviä keihäitä? Miten ihmissusi saadaan hengiltä?

The Guardian

Hyvä haarniska saadaan linnan kellarista. Nymfille ei muistaakseni tarvitse tehdä mitään, kunhan välttelet häntä. Maasta iskevien keihäiden ohi juostaan ja lujaa. Ihmissusi kuolee muistaakseni ainoastaan ritarin kultaisella miekalla (joka muutenkin on peli paras tavallinen ase). Tämä ei kuitenkaan paljon auta, sillä ihmissusia ilmestyy kylään aina lisää. Niitä pitää vain vältellä. –ts

Ultima IV

Mistä löytyy nightshadea (sekstantin lukemat)?

L.L.

F/A 18 Interceptor

Miten nelostehtävän pääsee läpi? Olen tuhonnut viholliskoneen, mutta en keksi, mitä lentäjälle pitää tehdä.

Jelppivä!

Myst

Mystistä (Pelit 2/95) Väännä majakassa olevaa kampea useampi kierros. Mene jompaan kumpaan luolaan. Tarkkaan katselemalla löydät salaoven portaikon seinästä. Salahuoneessa paina kaakossa olevaa nappia.

Stargazer

Gobliins 2

Miten pääsen jättiläisen ohi? Minulla on kivi, pullo, viiniä, makkara, muna ja tulitikut.

Teemu

Kuinka saan neulan sateenvarjon päältä prinssin mielikuvitusmaailmassa?

Fingus & Winkle

Dragon Lore

En pääse ovesta, joka on vuoren luolassa. Pitäisikö minun käyttää loitsukirjaa?

Säheltäjä

Liberation

Miten 69. tehtävän viimeiseen kaksikerroksiseen taloon pääsee sisälle? Taloon pääsee kyllä sisälle ylhäältä, mutta avainkortti pitäisi hakea alhaalta, jotta pääsisin vangin luo. Alhaalla on oven edessä rappuset! Onko kyseessä bugi?

Mitätön peli?

Laura Bow II

Miten pääsen eroon kreivittären ruumista vartiovasta käärmeestä?

A.V. 95

Viskaa käärmeöljyä (3 kertaa) matelijan päälle ajaaksesi sen pöydän viereen. Tämän tapahduttua voit kiepauttaa matelijan käärmelassoon ja palauttaa sen häkkiinsä. –ts

Under a Killing Moon

Mitä viidentenä päivänä pitää tehdä? Olen tutkinut joka paikan, eikä apuvalikkokaan tee muuta kuin kehoittaa lukemaan revityt kirjeet. Pitäisikö minun mennä Bastion Sanctityyn, ja jos pitää, miten sinne pääsee?

Jumissa oleva

Ultima Underworld II

Miten selvitä akatemian kolmannesta kokeesta, pelihahmoni on oikea köntys ja hukkuu aina laavaan?

RV

God of Thunder

Mistä saan ruokaa isolle trollille? Olen vienyt nuken vanhalle miehelle ja hakenut salaman talosta, jossa on hämähäkkiä ja rottia.

J.R -82

Creature Shock

Käyttämällä Dosin debuggeria pääset leikkimään sankaria kaikissa jaksoissa.

```
Debug Creature.set
L
E0108 03
W
Q
```

Tuna

DATADOG OY

Mannerheimintie 65, 00250 Hki

P.90-4586778 F.90-4586779

2-NOPEUS CD-ROM asema 590,-
4-NOPEUS CD-ROM asema 990,-

TIETOKONEET

486DX2-80, 128C	7290
486DX4-100, 256C	8290
PENTIUM75, 256C	9290
PENTIUM90, 256C	9990
PENTIUM100,256C	10590

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

MS-DOS 6.22 +250,- DOS6.22+WINDOWS3.11 +650,-
KYSY MYÖS MUITA KOKOONPANOJA!

TULOSTIMET

Canon BJ200, mustes. 300dp	1895
Canoni BJC4000, värimustes.	2390
HP DJ520 Mustesuihku 600dpi	2490
HP LaserJet 4L	3790

ÄÄNIKORTIT

Gravis Ultrasound	990
Gravis Ultrasound MAX	1120
SoundBlaster 16ved	590
SoundBlaster AWE32ved	1120
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	590
BEST 2828 FAX/MODEMI	1185

MUISTIPIIRIT

1Mt SIMM 30pinn 9bit	239
4Mt SIMM 30pinn 9bit	898
4Mt SIMM 72pinn 32bit	855
8Mt SIMM 72pinn 32bit	1719

TIETOKONEKOTELOT

MINITOWER 200W FI POWER	345
DESKTOP 200W FI POWER	410
MIDTOWER 200W FI POWER	570
TOWER 200W FI POWER	790

KIINTOLEVYT

540Mt Seagate 13ms	1190
855Mt Seagate 11ms	1490
1024Mt Seagate 11ms	1790

CD-ROM ASEMAT

2xnopeus,ATID CD-asema	590
Mitsumi 4xnopeus, ATID CD-asema	990

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
Star Trek Next Genr	KYSY!	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
Ultmate 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

PCI EMOLEVYT

486-80 256Cach, IDE&IO	1700
486-100 256C, IDE&IO	1960
P75 256C, IDE&IO	3180
P90 256C, IDE&IO	3810

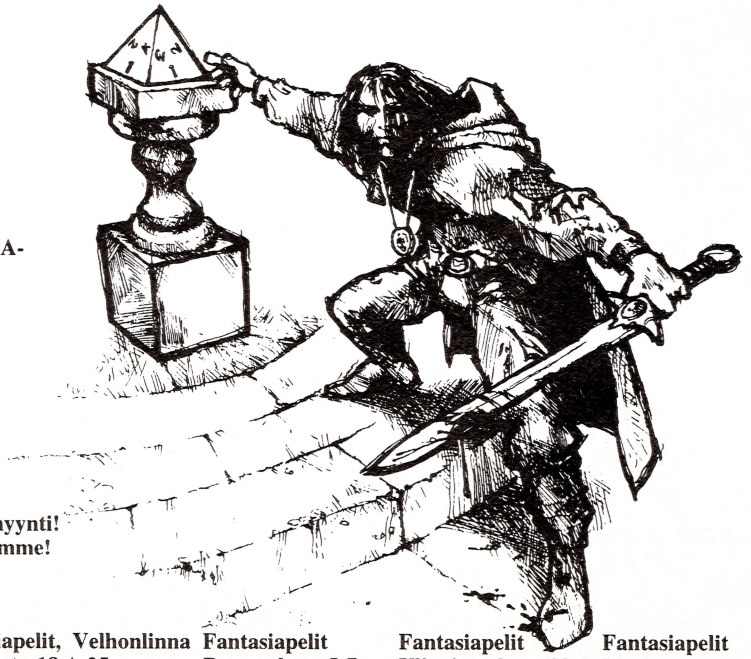
Postituskulut 34mk / lähetys.
Postimyynti avoinna
ARKISIN 8-20: 90 - 4586778
SOITA JA TILAA!

PIDÄ MIEKKASI TERÄSSÄ, HAE PELIVÄLINEET FANTASIAPELEISTÄ!

KAIKKI SAATAVILLA OLEVAT SUOMENKIELISET ROOLIPELIT:

MAHTAVA VALIKOIMA
- **englanninkielisiä roolipelejä**
- **pienoismallihahmoja**
- **strategiapelejä**
- **keräilypelikortteja**

LISÄKSI ENGLANNINKIELISIÄ FANTASIA- JA SCI-FI-KIRJOJA & SARJAKUVIA.



FANTASIAPELIT

ENSIMMÄINEN ROOLI- JA STRATEGIAPELIEN ERIKOISLIIKE

Myös postimyynti!
Tilaa esitteemme!

Fantasiapelit, Velhonlinna
Vuorikatu 18 A 25
00100 HELSINKI
(90) 650 803

Fantasiapelit
Rongankatu 5-7
33100 TAMPERE
(931) 22 25 200

Fantasiapelit
Yliopistonkatu 33 A
20100 TURKU
(921) 232 84 13

Fantasiapelit
Koulukatu 28
90100 OULU
(981) 374 906

Suuri Sierra-kilpailu

Sen kunniaksi, että on kesä ja että Sierra julkaisee sen aikana monta uutta peliä, Sierra ja Sanura-Suomi julistavat mahtavan kilpailun kaikille faneilleen ja Pelit-lehden lukijoille. Palkintona on 500 punnan eli yli 3 500 markan edestä pelejä!

Arvontaan osallistuvat kaikki, jotka osaavat vastata oikein oheisiin kysymyksiin. Raati, johon kuuluvat Euroopan johtaja **Leah Kalboussi** Sierralta, **Matti Mulari** Sanurasta sekä **Tuija Linden** Pelit-lehdestä, päättää, montako palkintoa jaetaan. Mahdollista on, että summa jaetaan kolmen tai vaikka kymmenen kesken. Kannattaa siis osallistua!

Kysymykset koskevat Sierran kolmea seuraavaa julkaisua. Vain oikein vastanneet voivat voittaa.

1. Kesän aikana ilmestyy kuudes Space Quest 6: The Spinal Frontier. Mitkä ovat aikaisempien osien nimet?
2. Koska ensimmäinen Space Quest on ilmestynyt?
3. Mikä Sierran tytäryrityksistä on tehnyt The Last Dynastyn?
4. Mitkä ovat Phantasmagorian päähenkilöiden nimet?
5. Kuka on suunnitellut Phantasmagorian?
6. Oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja?

Lähetä vastaukset postikortilla **17. heinäkuuta 1995 mennessä** osoitteella

Pelit
Sierra-kilpa
PL 64
00381 Helsinki.

Voittajat selviävät Pelit-lehdessä 6/94 elokuussa. Kaikki mukaan!





Space Quest 6: The Spinal Frontier.



The Last Dynasty.

Jaguar lähti Viljakkalaan

Lähes 1200 vastausta saapui Pelit-lehdessä 3/95 julistettuun Jaguar-kilpailuun. Kysyimme neljä helpohkoa kysymystä, joiden oikeat vastaukset ovat:

1. Jaguar on amerikkalainen tuotemerkki.
2. Jaguarit valmistetaan Yhdysvalloissa.
3. Jaguarin CD-asema toistaa kaikkia vaihtoehtoja eli elokuvia, mussiikia, pelejä, karaokea ja valokuvia.
4. Jaguar toistaa 16,7 miljoonaa väriä.

Kiitos kaikille osallistuneille ja onnea voittajalle **Veijo Korhoselle** Viljakkalaan.

Lohdutuspaketin, eli paidan, pinssin ja lippiksen saavat
Kimmo Kettunen, Polvijärvi
Risto Tapanen, Kitee
Markus Karhu, Oulu ja
Henry Huttunen, Sonkajärvi.

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.

Wingman lähti Visuvedelle

Wingman-kilpailun kysymykset lienevät olleen vaikeahkoja, sillä saimme pinkan vääriä vastauksia.

Oikeat vastaukset ovat:

1. Wingman Extreme on Thrustmaster-yhteensopiva.
2. Logitech on sveitsiläinen yhtiö.
3. Eniten myyty hiirisarja on Mouseman.
4. Applen hiiret valmistaa Logitech.

Kaikkien oikein vastanneiden kesken arvotut **Toptronicsin lahjoittamat kolme Wingman Extremeä** lähtivät seuraaville:

Ossi Lahtinen, Visuvesi
Marko Heiskanen, Kerava ja
Vesa Noroviita, Tesjoki.

ONNEA VOITTAJILLE!

Uusia peli-ideoita löytyi

Veikkauksen kanssa yhteistyössä järjestämämme kilpailu poiki muutaman varsin mielenkiintoisen peli-idean. Monen pelaajan veikkaamalla toimiva peli tuntui kuitenkin olevan vaikea hahmottaa, moni ehdotteli tyypillisiä kahden pelaajan pelattavia tietokonepelejä. Suosituimpia olivat erilaiset jalkapallossa tai jääkiekossa tehtyihin maalimääriin perustuvat veikkaukset.

Päävoitto eli joko romppuasema, äänikortti tai kiintolevy osui **Mikko Lehmukselle** Karunaan.

Seuraavat viisi saivat Veikkauksen urheilukassin:
Matti Markkola, Kurikka
Petri Tervonen, Ranua
Tuukka Tenhunen, Siilinjärvi
Santtu Kallionpää, Vantaa ja
Lauri Laakso, Helsinki.

Seuraavat saivat Jari Litmanen -paidan:
Tuomas Soikkeli, Littoinen
Riku Naskali, Viiala
Mikko Tepponen, Virkkala
Samuli Virtanen, Taivassalo
Matti Kurki, Ylöjärvi
Heidi Wikman, Kiiminki
Tapio Honkonen, Espoo
Tero Santamanner, Pori
Jari Kanstren, Vaasa
Teemu Kanstren, Vaasa
Jukka Savolainen, Vantaa
Ilkka Lyytinen, Jyväskylä
Petri Salminen, Suolahti
Jarmo Piispa, Klamila
Aki Jukuri, Kiviniemi
Janne Karvinen, Heinävesi
Mikko Rehula, Siikajoki
Rami Ramstedt, Vanha-Ulvila
Risto Partanen, Mäntyharju ja
Juha Lehtonen, Helsinki.

Paljon onnea hirmuiselle määrälle voittajia!

KEVÄTSIIVOUS

Nyt on nurkat siivottu! Saimme pinkan kauniita sarjakuvakortteja ja muutaman ihan oikean elokuva-aiheisen kortinkin. Täytämme niillä yhden toimituksen seinistä.

Arvoimme 17 pakettia, tässä onnelliset siivoustalkoisiin osallistuneet:
Mika Laine, Karhula,
Jani Liljegren, Karkkila,
Tommi Välkky, Alavus,
Antti Tikkakoski, Mäntsälä,
Niko laurinen, Järvenpää,
Tapio Laitinen, Viiala,
Jani Paavilainen, Hämeenlinna,
Aki Asikainen, Tikkakoski,
Antoni Airikkala, Perttula,
Ville Valtonen, Helsinki,
Mikko Heikkinen, Iisalmi,
Kari Kontiokorpi, Simpele,
Markku Sillanpää, Helsinki,
Jarmo Väisänen, Puolanka,
Jukka Aapro, Vantaa,
Esa Takinen, Kerava ja
Timo Järvinen, Mikkeli.

KyöPELIT Hännänhuippukilpailu ratkesi

Sitä Suurta Selittelyä tunki toimitukseen noin kyynärän korkuinen pino. Joukossa niin sarjakuvaa (pisin oli kuusisivuinen parodia Tolkienin sormuslorusta), idean tynkää kuin suurta runouttakin. Yleisin selitys tapahtumille oli, että sankarit marssivat läheiseen pelihalliin, jossa he tekivät kaikki sankaritekonsa kolikkoautomaatin äärellä. Käyhän se niinkin...

Ideaosaston yliveto oli **Jarno Muhonen Lahdesta**, joka ehdotti, että sankarimme itseään säästämättä, mitään pelkäämättä jne. leikkasivat Nnirviltä parran. Itu palkitaan piirroksella.

Ja Wallun originaalipiirroksen saa myös **Tuomo Kälviäinen Lappeenrannasta** runoiltuaan seuraavasti (Tässä vain katkelma laajasta eepoksesta):

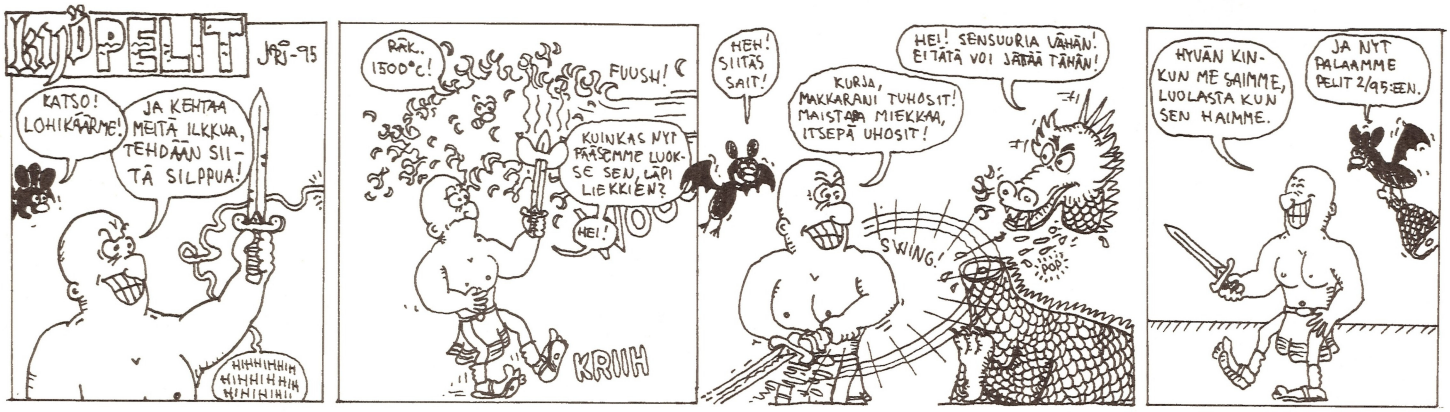
Kun Kyöpeleiltä loppui loma,
niin syntyi Wallulta idea oma...
Mitäs jos järjestettäis seikkailu suuri,
suosiota tulis eikä muuta juuri.
Päätoimittaja Lindén voisi siitä kirstuumme rahaa kantaa
ja lisää sivuja sarjakuvaamme antaa.
Kyöpelin päähän nousi ääni:
Suostun tähän kautta pääni!
Kun tuli aika piirtää,
lähti Kyöpelit Suomea kiertää.
Evääks otettiin makkaraa ja piimää,
matkalle sen pitää riittää.
kun Kyöpelit kolme viikkoa kiersi,
niin kenkä jalkaa pahasti jo hiersi.
Lopulta sankareilta paloi päreet,
näin on näreet.
Wallulle he valittaa taisi,
suuttumus kun pitkälle jo haisi.
Mutta Wallu unta pollaan veti,
unten maille vajos heti... (jne.)

Myös kaikki tällä ja seuraavalla aukeamalla julkaistujen piirrosten tekijät saavat palkkioksi Wallun taidetta.

Lisäksi arpa suosi seuraavia onnellisia, jotka saavat Wallun nimmarilla varustetun tuhdin Punaniska-paketin:
Heidi Wikman, Kiiminki
Touko Neittaanmäki, Saarijärvi
Aki Lappalainen, Liminka
Jarkko Ryynänen, Kuhmo ja
Jani Eggen, Vähäkyrö.



Tämä ja sivun 5 piirros ovat osia Tuomas Kauppisen sarjakuvasta.



Näin käy Kyöpeleiltä grillijuhlat Jari Vaarman mielestä. Jari on Kangasalta, ja sinne lähtee postissa Wallun piirrosoriginaali. Onnea!

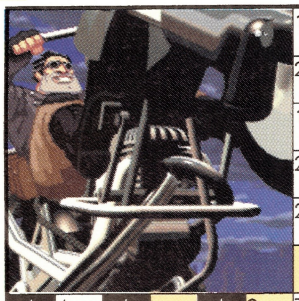
Kesäkrypto

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.

Kesän kynnyksellä tarjoamme vaihteeksi kryptoa. Vihjekuvan peli voi olla tuttu, mutta se ei paljon auta, sillä tällä kertaa ratkaisu ei ole ihan helppo.

Krypton vastaukset elokuun alkuun mennessä osoitteella
Pelit
Kesäkrypto
PL 64
00381 Helsinki.

Oikein vastanneiden kesken arvomme kolme kappaletta ristikon avainsanana olevaa peliä.



SANARIS OY Erkki Vuokila

Maaliskuun ristikko

Ristikkoon saapui tällä kertaa hieman vähemmän vastauksia, ”vain” 600 kappaletta. Onnelliset voittajat, joista 5 ensimmäistä saavat piakkoin The Big Red Adventure -pelin ja 5 seuraavaa t-paidan, ovat

Timo Mäkelä, Tuusjärvi
Matias Viitasalo, Käärmelahti
Antti Alanen, Pori
Tommi Sarin, Kangasala
Juha Aikio, Ivalo
Sami Saarelainen, Valkeakoski
Valttari Lahtela, Piikkiö
Markku Helli, Vanha-Ulvila
Juuso Liljavirta, Salo ja
Jussi Hemmilä, Siltakylä.

Huhtikuun ristikko

Huhtikuun ristikkoon saimme ison pinkan vastauksia, ilmeisesti Mauri Kunnaksen albumit ovat haluttuja.

Mac Moose ja Jagge Migreenin tapus -niminen albumi Kunnaksen nimmarilla varustettuna saapuu postitse piakkoin seuraaville kolmelle:

Jyrki Ilama, Helsinki
Sampsa Rantanen, Helsinki ja
Tommi Väisänen, Kajaani.

Onnea voittajille!







Nimi Osoite

Postitoimipaikka Puhelin (myös suunta)

Olen tilaaja ☐ Ostin irtonumeron ☐ Koneeni _____

X Technology on yritys, jonka valmistamat äänikortit edustavat modernia huipputeknologiaa ja -osaamista.

Digital Composer SuperCD on Ensoniqin Wavetable-synteesillä varustettu SoundBlaster-yhteensopiva äänikortti, jossa on liitännät kolmelle CD-ROM -asemalle.

PowerWave 32 on Roland SCC-1 -yhteensopiva WaveTable-äänikortti, jossa on reverb- ja chorus-tehosteet sisältävä efektiprosessori. Kortin mukana tuleva ajuri mahdollistaa jopa 10 MPU-401 -laitteen käyttämisen yhtäaikaisesti.

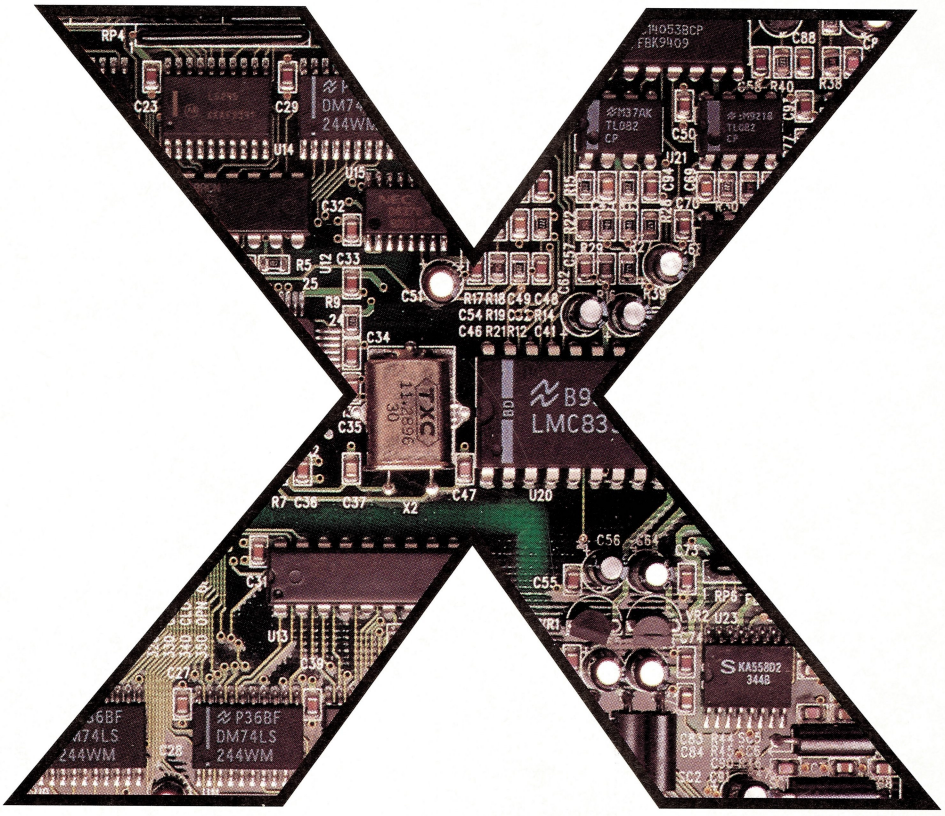
TopWave 32 on 18-bittinen WaveTable-lisäkortti WaveBlaster-liitännällä varustettuihin äänikortteihin, kuten SoundBlaster 16. Sen erinomaiset äänet ovat Korgin AI2-synteesin ansiota. Kortilla on myös efektiprosessori.

Lue, mitä suomalaiset tietokonelehdet kertovat:

"Pelikäytössä TopWave on mahtava. Sen soundit vastaavat täysin Korgin AI2-synteesillä varustettujen syntetisaattorien soundeja..."
MikroBitti 4/95

"Digital Composer SuperCD on kohtuuhintainen varsin monikäyttöinen omalla prosessorilla tehostettu wavetable äänikortti niin pelaajalle kuin hyötykäyttöönkin."
MikroPC 4/95

"Kuuntelun perusteella TopWaven äänien voisi väittää olevan parempia kuin minkään muun nyt testatun wavetable-tuotteen... TopWave onkin ykkösvaihtoehto waveblaster-liitännällä varustetun äänikortin päivittämiseen wavetable-aikaan."
MikroPC 4/95



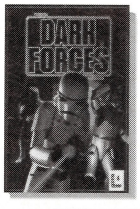
X Technology -äänikorttien maahantuoja: Terton, Läkkisepäntie 13, 00620 Helsinki Puh. (90) 757 2828

Pelaa koko kesä!

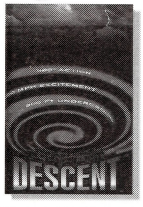
Tilaa ilmainen esite! > Suomen edullisimmat CD-rom pelit 24 h/vrk.



Dark Forces > 349,-



Descent > 278,-



Disc-world > 325,-



Star Trek: The Next Generation > 329,-





< Full Throttle 289,-

Huippupelit halvalla nopeille! Huom. tavaraa rajoitetusti.



< Hell: A Cyberpunk Thriller 250,-



< Alone in the Dark 3 250,-



< Inferno 250,-

Alex Dampier Pro Hockey '95	289,-	Flight Unlimited	349,-	NASCAR Racing	278,-	Super Street Fighter 2 turbo	289,-
Bio Forge	359,-	Great Naval Battles 3	299,-	NBA Live '95	379,-	U.S. Navy Fighters	348,-
Daedalus Encounter	319,-	King´s Quest VII	309,-	NHL Hockey '95	279,-	Warcraft: Orcs & Humans	269,-
Doom 2	325,-	Lost Eden	279,-	Superkarts	359,-	Wing Commander 3	369,-
First Encounters – Elite 3	299,-	Mortal Kombat II	249,-				

> Soita ja tilaa 90-441044

Plutonia Oy • PL 1074 • 00101 Helsinki • Puh 90-441044 • Fax 90-499705.
Lisäämme hintoihin postikulut. Jos et ole aikaisemmin tilannut meiltä, niin kannattaa kokeilla. Meiltä saat erinomaista palvelua ja **5 mk:n edun** seuraavaa tilaustasi varten.

THE LARGEST COMPUTER GAMES MAGAZINE IN SCANDINAVIA

PELIT

English Summary

1830 –Railroads and Robber Barons (SimTex/Avalon Hill/U.S. Gold). When you learn how to play, you always win. Too faithful to the famous board game.
AD&D –Ravenloft: Stone Prophet (SSI/Mindscape). A fascinating world with improved gameplay. A bit too Menzoberranzan. The world is still flat.
Bioforge (Origin/Electronic Arts). Gruesome, gorgeous and beautiful "interactive movie" done in a new way. Technically very impressive. Some deeply disturbing cruelty and graphic violence (hehe).
Dominus (U.S. Gold). Too large area, too simple.
Frontier: First Encounters (Frontier Development/Gametek). A must for all Braben fans. But please, fewer bugs next time.
Full Throttle (LucasArts/Virgin) LucasArt's brilliant comeback to adventure gaming! Gritty road movie with the attitude of Mad Max and Easy Rider. Short, but what a ride!
Harpoon II: Battlesets 2 & 3 (Three-Sixty/U.S. Gold). Something to play while waiting for a scenario editor.
Iron Assault (Graffiti/Virgin). There's a lot of trying and cute stop-motion animations, but unfortunately it's not enough. Amateurish except the user interface.
Jagged Alliance (Sir-Tech/Mindscape). A nice surprise! The mercenaries have character and the fighting mode is great. Add some hills to the landscape and some more effective weapons and it would be perfect.
Kingdom – The Far Reaches (Interplay). More an adventure game than interactive movies usually are, but much too simple, much too naive.
Kingpin – Arcade Sports Bowling (Team 17). The gameplay is fluent and the game itself is good, but it's only for bowling fanatics.
Lost Eden (Cryo/Virgin) is beautiful, but boring.
Pizza Tycoon (MicroProse). A juicy and interesting idea. There are some problems, however: the managers are stupid, where is the wine list (am I supposed to drink WATER?) and it's far too difficult to manage. Good game nonetheless.
Pyrotechnica (Psygnosis). For a while it's fascinating, but very quickly it gets boring. Even Novastorm beats it.
Rise of the Triad (Apogee/U.S. Gold). An excessively violent Wolfenstein-reincarnation, which is too old-fashioned to entertain for more than a moment.
SuperKarts (Manic Media/Virgin) is not Daytona or Ridge Racer. But it's nearest to the feeling of coin-ops in PC. Let's have some more!
Super Street Fighter 2 Turbo (Capcom/Gametek) Easy to play, exciting fights, good AI. A bit old-fashioned.
Tank Commander (Domark) is not a simulator, not a shoot-em up, but it IS amateurishly programmed. Even Battlezone was better.
The Daedalus Encounter (Mechadeus/Virgin). A movie with professional actors and settings.
X-COM: Terror from the Deep (MicroProse). An add-on to UFO more than a new game. Much more difficult than the original. Still, it's good fun while waiting for the real sequel.
Zorro (Capstone/U.S. Gold). Too Prince of Persia to be interesting.

Tulossa

Roberta Williams ja kauhu

Sierra lähtee aikuisille suunnattuun kauhuun pelillään Phantasmagoria. Mutta miksi King's Questeistä tunnettu Roberta Williams hylkäsi keijukaiset ja haluaakin nyt pelotella? Lue haastattelu!

Magiakortit

Magic The Gathering on roolipeli, jota pelataan korteilla. Pelin uskomattomasta suosiosta kertoo se, että erilaisia korttisarjoja on myyty jo miljoonia kappaleita. Kortit ovat löytäneet paikkansa myös keräilijöitten sydämissä. Kerromme, millainen itse peli on ja toivomme, että samalla voisimme arvostella myös MicroProsen PC-version.

Uutta ja vanhaa

Ratkaisuissa palaamme noin vuoden ikäiseen grafiikkaseikkailuun nimeltä Beneath a Steel Sky. Peli on ilmestynyt sekä Amigalle että PC:lle, joten kaikenmerkkiset seikkailijat pääsevät nyt eteenpäin.

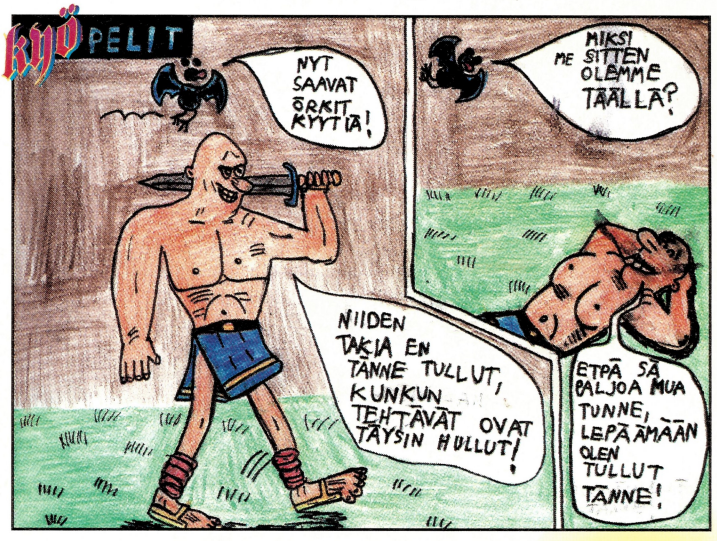
Lähdemme myös Discworldiin, jonka ongelmat ovat tuottaneet uskomattoman paljon päänvaivaa.

Arvostelut

Lue kolme edellistä Tulossa-sivua, samat pelit ovat edelleen ilmestymättä. Lisäksi odotamme Phantasmagoriaa, Command & Conqueria, High Octanea, Space Quest kutosta ja monta muuta.

Pelit 6/95 ilmestyy elokuun puolivälissä.

Toivottavasti kesä on pitkä ja kuuma.



Veli-Matti Törmänen Rovaniemeltä loihti yllä lepäävän sarjakuvan. Ensi numerossa Wallu jatkaa siitä, mihin Veli-Matti jäi...



Hot Summer!

Slipstream 5000



Gremlin Interactive

■ Peli käsittää 10 ympäri maailmaa sisältävää rataa, joissa lennetään aseilla varustetuilla "lentoajokeilla". Peli on puhdasta kilpalentoa, jossa voit myös tuhota kilpailijasi ! Slipstream tukee kahta pelaajaa joko ruudun ääressä, modeemin, nollakaapelin tai verkon kautta.
PC CD ja PC 3,5"

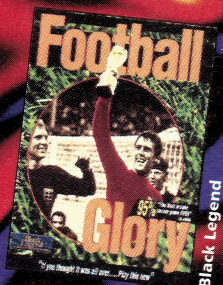
Virtual Pool



Interplay

■ PC format : "paras biljardipeli maailmassa"
■ Erittäin realistinen: pelaaja tuntee todella olevansa itse mukana pelissä !
■ Sopii myös "aloittelijoille" : lyöntien opetusta ym. !
■ Verkko- ja modeemi -pelattavuus !
PC CD

Football Glory



Black Legend

■ Football Glory -pelissä on enemmän ominaisuuksia kuin missään muussa ennen julkaistussa jalkapallopelissä ! Mukana Englannin liiga, UEFA Cup, Cup voittajien cup ja Mestareiden liiga !
PC CD ja PC 3,5"

FLIGHT UNLIMITED™



Looking Glass Technologies

■ "Erittäin kaunis, komea ja todentuntuinen, eikä silti ylivaikea lentosimulaatio"
■ Täysi tuki CH-Products tuotteille: esim. Virtual Pilot Pro ja Pro Pedals !
■ Mukana suomenkielinen ohjekirja !

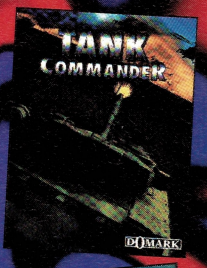
Star Trek - The Next Generation: A Final Unity



Microprose

■ Kaikki Star Trek -fanit ovat odottaneet tätä kauan...
■ Julkaisu kesäkuussa - varaa omasi heti !
PC CD

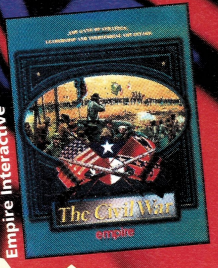
Tank Commander



Domark

■ Pääset mukaan taisteluun, jossa käyttöösi anetaan neljä supermodernia, runsaasti aseistettua tankkia. Voit saada tueksesi myös ilmavoimat ! Mukana yli 40 laajaa tehtävää.
■ Modeemi- ja 16-pelaajan verkkopelattavuus !
■ Tulevaisuutta ajatellen Tank Commanderista löytyy myös Virtuaalikypärätuki !

Civil War



Empire Interactive

■ Strategiapeli, jossa voit suunnitella ja taistella kaikki suurimmat Amerikan sisällissodan taistelut. Voit johtaa Etelän tai Pohjoisten joukkoja läpi historian.
PC CD

Flightstick Pro



■ Hieno lentokonesimulaatio -ohjain vaativaan käyttöön. FlightStick Pro:n lisänäppäimien avulla voidaan näppäimistön käyttö pienentää minimiin pelattaessa simulaatiopelejä. Lukuisat pelit tarjoavat suoran tuen FlightStick Pro:lle.

Pro Pedals



■ CH Productsin valikoima on täydellinen, kun siihen lisätään polkimet ! Pro Pedals sopii hienosti yhteen FlightStick-, FlightStick Pro ja Virtual Pilot -ohjainten kanssa. Hyvin useat lento- ja autosimulaatiot tukevat nykyään Pro Pedals -polkimia ! (esim. Flight Unlimited, Nascar Racing, Descent, Microsoft Flight Simulator (TM) 5.0a, 5.1 jne.)
■ Markkinoiden ykköspolkimet.

Juster AT-95



■ 2x80W, 2-tie, bassorefleksi, erilliset säädöt, teho! Todella tuhti soundi !

Gravis Ultrasound MAX



■ Wavetable, 32 digitointikanavaa, 512 Kt, laajennettavissa 1 Mb
■ Mukana nyt bonus CD, joka sisältää yli 100 Mt ohjelmia. Uusien ääniefektien ja multimediasoftan lisäksi CD:ltä löytyy mm. DOOM, Jack JazzRabbit ja One Must Fall -pelit.

sanura

Maahantuonti: Sanura Suomi Oy, Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki, Finland, Puh. 90-565 3600 Fax. 90-565 2363

ESPOO: Softelo Oy (90)4555281. **HELSINKI:** Academica Oy (90)34845400, Business Forum Oy (90)6260222, Caipro Oy (90) 444297, Datadog (90)4586778, Fun Station Oy (90)336015, Heron Technology Oy (90)5041534, Silverado (90)3471764, Virtual Computer (90)628999. **IISALMI:** Datainfo Savon Tietorasti Oy (977)17935. **JYVÄSKYLÄ:** Datainfo Tieto-Unit Oy (941)621250, Kampus Data Oy (941)218835, Peacock ATK-Center (941)621666. **JÄMSÄ:** Konerex (942)718278. **JÄRVENPÄÄ:** Datainfo Data-Keskus (90)280060, Compumedia Oy (90)2922251. **KEMIJÄRVI:** Datainfo (9692)815014. **KERAVA:** Datainfo Data-Keskus (90)2741700. **KOKKOLA:** Datainfo (968)8311599. **KOUVOLA:** JP-Microstore Oy (951)3711164. **KOTKA:** Kymdata Computer Oy (952)181255. **KUOPIO:** Savon Tietokeskus Oy (971)2633050. **LAHTI:** Tietokonenurkka (918)7830577. **MIKKELI:** JP-Microstore Oy (955)7600500. **MÄNTTÄ:** JP-Systeemi (934) 4746210. **OULU:** Caipro Oy (981)8155000, Pelimafia (981)3110060. **PIEKSÄMÄKI:** Pieksämäen ATK-Team (958)482991. **PORI:** Mikropasi (939)6326960. **SAVONLINNA:** TopData Oy (957)526075. **SELNÄJOKI:** Datainfo (964)4234450, Seinäjoen Kirjakauppa Oy (964)4231242, **TAMPERE:** Datainfo Koskikeskus (931)2134619, Triosoft (931)2130292. **TURKU:** Laserbox (921)2503771, Logi-Center Oy (921)2504464. **VAASA:** Montinin Kirjakauppa (961)3122500. **VANTAA:** Micro Sail Oy (90)5072282, Triosoft (90)835566. **VARKAUS:** Datainfo Data-Enter (972)5526741.

Atlantis Design 1995

Osa tuotteista ei vielä ilmestynyt ilmoituksen tekohetkellä.

KINARA

Kinara Suomi Oy Postimyynti,
PL 67, 00381 HELSINKI

90-506 1420

Avoinna ma-pe 09.00-17.00

Gravis Ultrasound



CD 3 Max .....kysy!
Standard .....kysy!
Midiadapteri ..kysy!
Gravis Ace Audio Enhancer.....kysy!
Wavetable -lisäkortti FM-äänikorteille!

Pelit PC CD

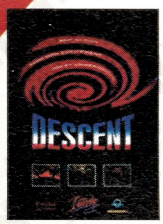
3 in One	129,-
Atari 2600 Action Pack	199,-
4 Pack Compilation	199,-
1942 Pacific Gold	329,-
1944 Across the Rhine	329,-
Aces Collection - kysy!	329,-
Alien Legacy	139,-
Alone in the Dark 3	329,-
Bioforge	379,-
Civil War	299,-
Cyclones	299,-
Dark Forces	379,-
Daedalus Encounter	349,-
Dominator	99,-
Dominator 2	129,-
Dragon Lore (raj.)	239,-
Dungeon Master 2	329,-
Flight Unlimited	329,-
Football Glory	269,-
Formula One Grand Prix	139,-
First Encounters	299,-
Front Lines	299,-
Full Throttle	329,-
Golf / Interplay	329,-
Great Naval Battles 3	299,-
Iron Assault	299,-
Jordan in Flight	119,-
Jungle Strike (raj.)	239,-
Kingdom - Far Reaches	329,-
King´s Quest 1-6	329,-

Pelit PC CD

Klik and Play	329,-
Larry collection 1-6	249,-
Last Dynasty	349,-
Lost Eden	299,-
Mask (sis. Mac CD)	199,-
Master of Magic (raj.)	249,-
Nascar	349,-
Navy Strike	329,-
NBA Live '95	379,-
Overload Trio	149,-
Pizza Tycoon	329,-
Privateer	119,-
Psycho Pinball	329,-
Raveloft 2	329,-
Return to Zork (raj.)	149,-
Rize of the Triad	299,-
Slam City 486	299,-
Slipstream	249,-
Star Trek TNG: A Final Unity	329,-
Super Gamer	129,-
Super Karts	379,-
Streetfighter 2 Turbo	299,-
Syndicate Plus	119,-
Tank Commander	299,-
Temptations Kokoelma	379,-
U.S. Navy Fighters	379,-
U.S.S. Ticonderoga	299,-
Wing Commander 2	119,-
Virtual Pool	329,-
X-Com Terror from the Deep	329,-

Pelit PC 3,5"

Atari 2600 Action Pack	199,-
Award Winning Platform Kok.	239,-
4 Pack Compilation	199,-
Cannon Fodder 2	149,-
Combat Classics 3	199,-
Descent	249,-
Desert Strike	149,-
Dungeon Master 2	329,-
Football Glory	269,-
Harpoon 2	299,-
Hokum (rajoitettu erä)	199,-
Inferno & T-paita	299,-
Inordninate Desire	199,-
Jungle Strike (rajoit.)	179,-
Klik and Play	329,-
Metal Marines Win	239,-
Nascar	329,-
Premier Manager 3	199,-
Premier Manager 3: Multi Edit.	129,-
Psycho Pinball	329,-
Pyrotechnics	239,-
Retribution	119,-
Return to Zork	149,-
Sim City 2000 (raj.)	249,-
Sim City 2000 Urban Renewal	139,-
Slipstream	249,-
Super Karts	329,-
Virtual Pool	329,-
Voyagers of Discovery	199,-
X-Com - terror from...	299,-



Descent
PC CD 299,-
PC 3,5" 249,-



Dungeon Master 2
PC CD 329,-
PC 3,5" 329,-



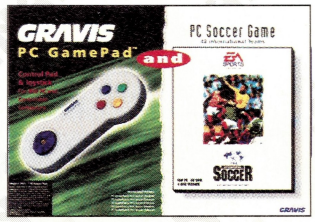
Stonekeep
PC CD 329,-

Gravis Firebird
IBM PC.
Kysy!

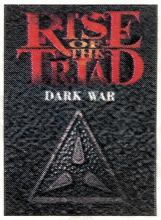


CH Track-ball Pro
Serial, PS/2 tai Mac.
Kysy !





Gravis Soccer Pack
Kysy!



Rise of the Triad
PC CD 299,-



Virtual Pool
PC CD 329,-



Links 386 CD
PC CD 329,-

Gravis Phoenix
IBM PC. Kysy!





Gravis Hockey Pack
Kysy!

Amiga-Pelit

Award Winners Platinum	199,-
Cannon Fodder 2	149,-
Bart versus the World	50,-
Cannon Fodder kokoelma	239,-
Combat Class 3	199,-
Embryo	199,-
FIFA Soccer	199,-
Football Glory	199,-
Formula One Grand Prix	139,-
Indiana Jones 4 Adventure (raj.)	199,-
Jungle Strike	179,-
Krusty´s Fun House	50,-
Legacy of Sorasil	50,-
Lords of The Realm	179,-
Monkey Island 2 (raj.)	199,-
Mortal Combat 2	239,-
Overlord	179,-
Premier Mngr 3	179,-
Sens World of Soccer	199,-
Shadow Fighter	199,-
Shadow F. AGA	199,-
Shaq Fu	149,-
Top Gear 2	149,-
UFO - A500	199,-

Peliohjaimet ja hiiret / IBM PC

Advanced Gravis Analog	199,-
Advanced Gravis Analog Pro	299,-
Automatic Gamecard III (ohj. kortti)	245,-
Command Control Pad	129,-
Gravis Eleminator (ohj. kortti)	195,-
Ergomouse Serial Hiiri	149,-
Flightstick	299,-
Flightstick Pro	499,-
Handymouse Serial -hiiri	99,-
Jetstick	245,-
Mach I Plus	199,-
Mach I	179,-
PC Commander SV 207	179,-
Pro Pedals	695,-
SV 202 M6 Analog	99,-
Trackball Pro (CH -Products)	Kysy!
Virtual Pilot Pro	695,-
Virtual Pilot	Kysy!

Peliohjaimet ja hiiret / Amiga

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 !)

Juster kaiuttimet

SP-688SV	25W	275,-
DC-691	25W	295,-
SP-868	50W	395,-
AT-75	160W	595,-
SP-935	160W	895,-



DataRight - maailman tarkimmin testattu disketti !

2HD Formatoitu (10 kpl)	45.-	kaikissa
2HD Mac Formatoitu (10 kpl)	55.-	elinikäinen
2DD Formatoimaton (10 kpl)	35.-	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.

Atlantis Design 1995

Kunnon kesäksi

218997245 94704 PE05 K9601 72h
/00



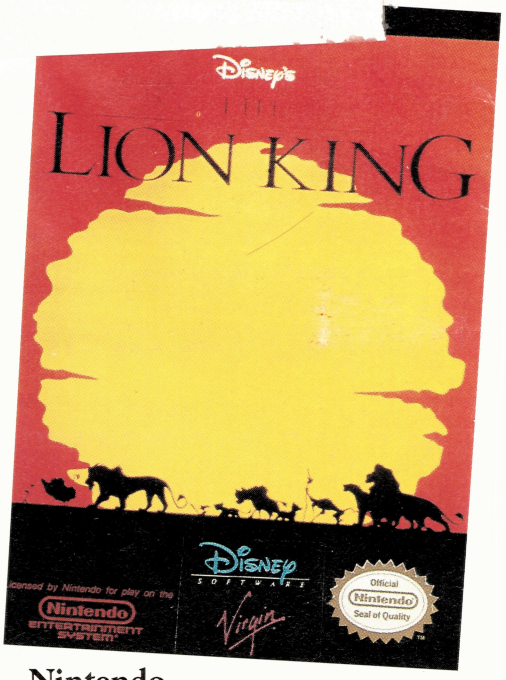
SNES-keskusyksikkö **995,-**

Markkinoiden täydellisin pelikone. Uudenlainen turbomuotoilu, ainutlaatuinen käsiohjain. 16-bittinen prosessori, yli 32 000 värin paletti ja hifi-luokan äänentoisto.



Special Edition Game Boy **399,-**

Viisi eri superväriä antavat nyt maailman suosituimmalle kannettavalle pelikoneelle uuden rankan lookin. Valitse vihreä, keltainen, punainen, musta, läpinäkyvä - tai kaikki!



Nintendo NES Lion King **499,-**

Disneyn vuoden 1994 suurelokuva nyt kiehtovana Nintendo-pelinä! Olet Simba, leijonakuninkaan jälkeläinen. Matkasi vie koko Afrikan halki: älä eksy hiekkamyrskyssä, varo vaanivia hyeenoja. Uskallatko kohdata kaksintaistelussa ilkeän, keinoja kaihtamattoman Scar-leijonan?



PC-joystick Warrior 5 **69,-**

Tarjous voimassa seuraavissa Citysokos-tavarataloissa: Helsinki, Itäkeskus, Tapiola Tampere, Turku.



Erä CD-Rom -pelejä alk. **69,-**

Gunship 2000,
Grand Prix, North & South jne.
Tarjous voimassa seuraavissa Citysokos-tavarataloissa: Helsinki, Itäkeskus, Tapiola Tampere, Turku.

SEGA MEGA DRIVE

Poistamme **Sega MegaDrive** -pelejä alk. **99,-**



TDK
formatoitu 3,5" 20 kpl **99,-**

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 •