Roberta Williams ja Phantasmagoria: Keijukaisista kauhuun

6/95 HINTA 27 MK

PC
CD-ROM
AMIGA

PELIT

KAIKKI TIETOKONEPELEISTÄ

Magic The Gathering

ROOLIPELIÄ KORTEILLA



SEIKKAILUJA JOKA MAKUUN:

Simon The Sorcerer 2 Huumoria!
Prisoner of Ice Kauhua!
Orion Conspiracy Jännitystä!

VOITA
paitoja, lippiksiä, sarjakuvia!

VAUHTIA:

Hi-Octane Bullfrogin uusi menopeli
Slipstream 5000 Ei hetken rauhaa

Dungeon Master II

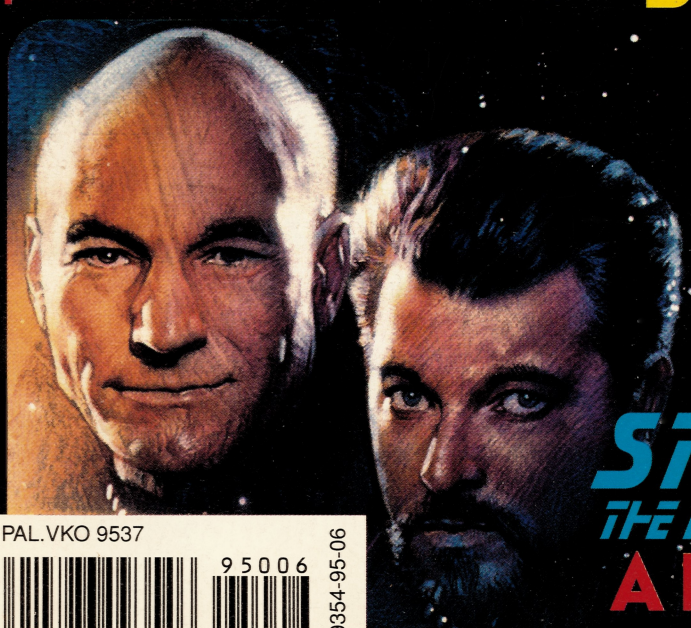
Klassikkopelin uudet vaatteet

URHEILUA:

NBA Live '95
■ Unelmakoris

Virtual Pool
■ Helppo biljardi

FX Fighter
■ Taistelun uudet tuulet



STAR TREK THE NEXT GENERATION
A Final Unity

Kulttisarja kääntyi peliksi

RATKAISE:

Death Gate
Discworld
Beneath A Steel Sky

PAL.VKO 9537
95006
6 41488 6 09354 6
609354-95-06

PC-SuperStore

COMPAQ

Compaqin uudet tehokkaat multimediakoneet!

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!

9.490

Compaq Presario CDS 520 Multimedia ..... **raj. erä 5.995**

Presario CDS 972 Pentium Multimedia + 15" SVGA



- Intel Pentium 75 MHz:n prosessori
- 8 MB RAM, 725 MB:n kiintolevy, 15" SVGA
- Täydellinen multimedialaitteisto ohjelmineen, esim. uusi 4x nopeus CD-asema

13.990

Presario CDS 528 Multimedia/TV

Compaqin uusi aluevaltaus, 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 MHz

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

4.995

AIR 486DX4-100 MHz PCI

- 486 PCI emolevy 100 MHz:n DX4 prosessorilla
- 4 MB RAM, 256 kB cache
- Seagate ST 5660A 540 MB ATID kiintolevy (Tietokone-lehden toimituksen valinta 3/95)
- 1 MB:n PCI näytönohjain
- 14" lomittamaton Nokia SVGA

5.995

AIR Pentium 90 PCI

- Intel Pentium emolevy 90 MHz:n prosessorilla
- 8 MB RAM muisti, 540 MB PCI kiintolevy
- 256 kB cache
- 1 MB:n PCI näytönohjain
- 14" lomittamaton Nokia SVGA
- Tilava minitornikotelo

7.950

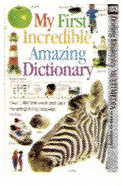
MULTIMEDIA!

Korotonta maksuaikaa syyskuulle Käyttöluotolla!

CD-OHJELMAT JA -PELIT



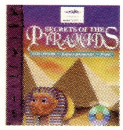

Monty Python 330
Flight Unlimited 319

Ultimate Human Body 345
My First Amazing Dictionary 295
Shareware Overload Trio 99




Super Street Fighter 2 195
Last Dynasty 269

USS Ticonderoga 295
Secrets of Pyramids 195




Wonder Land 195
Animals 2 195




Great Artists 335
First Encounters 249



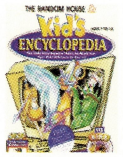

Star Trek Final Unity 279
Sim Tower 270




MS Strauss 195
MS Cinemania 95 344




MS Flight Simulator 395
Great Naval Battles 3 195
MS Golf 2.0 (3.5) 175




Kids Encyclopedia 395
Superkarts 356
Doom 2 Mania 89
CD-elokuvat ..... alk. 117
3.5" PC-pelit ..... alk. 25

Meiltä saat myös Broderbund – lasten CD-ohjelmat!

CD-PELI + GRAVIS PAD KITIT

Wing Commander 2 + Gravis Analog Pro 315



FIFA Soccer + Gravis Game Pad peliohjain 295



NHL Hockey '95 + 2 kpl Gravis Game Padia 395

JOYSTICKIT



Firebird UUTUUS! 495
Gravis Analog Joystick 175
Gravis Analog Pro 255
Gravis Phoenix Battle Station 595
CH Virtual Pilot, rattiohjain 595
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.

1.395

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 3 795
Gravis Ultrasound MAX CD 3 ..... 1.095
Gravis Ultrasound ACE 695

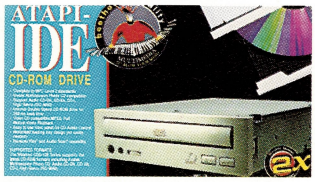
SOUNDBLASTER

SoundBlaster 16 Value IDE 595
SoundBlaster 16 Pro IDE 795
SoundBlaster 32 AWE Value IDE .. 1.295

VIDEOKORTIT

Pro Movie Spectrum 595
Creative Video Blaster RT300 ... 2.295
Kuvakaappari
Creative Video Blaster MP400 .. 2.095
MPEG-purkukortti
FAST Movie Machine Pro 3.950
Hauppauge Win TV NG/T 2.850
TV-viritin, Overlay-kortti
Hauppauge Win TV FXT 3.950
Kuten NG/T, lisänä video-out-modul

CD-ROM ASEMAT



Wearnes, 2x nopeus 595
Panasonic 562B + ohjain 495
Tietokone 11/94 toimituksen valinta

Mitsumi 4x nopeus, IDE liitäntä 995
NEC-3xp, 3x nopeus, SCSI-2 ..... 2.990
Ulkoinen, Multis. Photo-CD, 450 kt/s



NEC-6xi, 6x nopeus, SCSI-2 ..... 3.250

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

Ilmainen asiakaspysäköinti

Ilmoituksen hinnat ovat voimassa sitoumuksetta 1.8.1995 lähtien

PELIT

6/95

Kannen kuva: Dungeon Master II
© FTL/Interplay

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, 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 Kemppi
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



Dungeon Master 2 sivulla 20.

Arvostelut

Dungeon Master II: Legend of Skullkeep ...20
Nnirvi. FTL/Interplayn odotettu ja kaivattu vihdoin täällä!

Simon The Sorcerer 2 22
Tapio Salminen. Hauska, sopivan vaikea fantasiaseikkailu AdventureSoftilta.

Flight Unlimited 24
Joona Vainio. Looking Glass teki vakavasti otettavan lentosimulaattorin.

Hi-Octane 26
Joona Vainio. Bullfrog/Electronic Arts pisti Magic Carpetin pohjakoodin palvelemaan huikean nopeaa lentokilpa-ajoa.

SimTower 27
Ossi Mäntylahti. Maxisin pilvenpiirtäjäsimu käy pitemmän päälle tylsäksi.

FX Fighters 28
Kaj Laaksonen. Uuden ajan loistava kolmiulotteinen mätkintä Argonaut Software/GTE/Philipsiltä.

Call of Cthulhu 2: Prisoner of Ice 30
Nnirvi. Mielenkiintoinen, mutta huonosti näytelty seikkailu Infogramesilta.

Slipstream 5000 32
Pekka Ihanne. Gremlin otti pyörät pois kilpa-autoista ja pisti autot ränniin.

Asterix – Caesar's Challenge 33
JTurunen. Infogramesin pöytäpeli ruudulla koko perheelle.

NBA Live '95 34
Pekka Ihanne. Electronic Artsin upea korispeli.

Warriors 35
JTurunen. Mindscapen pikkuisen tylsä mätkintä, joka jää FX Fighterin jalkoihin.

Perfect General 2 36
Pekka Ihanne. QQP:n täydellinen sotastrategia.

Virtual Pool 38
Kaj Laaksonen. Interplay on tehnyt helposti pelattavan ja hyvän biljardin.

Paparazzi 39
Pekka Ihanne. Activisionin multimediaesitys vie Hollywoodiin.

Star Trek The Next Generation: A Final Unity 40
Nnirvi. Trekkereiden unelma, muille jotain muuta Spectrum Holobyteltä.

Pinball Mania 43
Ossi Mäntylahti. 21st Century Entertainmentin flipperi ei tarjoa paljonkaan uutta.

Psycho Pinball 43
Ossi Mäntylahti. Codemastersin flipperi on hauska.

Iron Cross 44
Pekka Ihanne. New World Computingin sotastrategia on viihdyttävä ja helppo oppia.

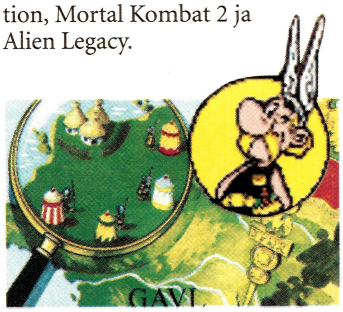
Alex Dampier's Pro Hockey 45
Pekka Ihanne. Epäonnistunut jääkiekko, tekijänä Merit Studios.

Orion Conspiracy 46
Tapio Salminen. Domarkin helppo, lyhyt ja juoneltaan kliseinen seikkailu.

Sensible Golf 48
Kimmo Veijalainen. Mainio klooni Gameboyn Golfista Sensible Software/Virginiltä.

The Scottish Open – Virtual Golf 49
JTurunen. Sutjakka, mutta rujon näköinen golfpeli Core Designilta.

Lyhyesti.....50
Muun muassa Doofus, Colonization, Mortal Kombat 2 ja Alien Legacy.



Ajan hermolla

Magic: The Gathering -keräilykortit.....6
Jyrki J.J. Kasvi. Viime aikojen villitys korteilla pelattava roolipeli tarkemmassa syynissä.

Uutiset.....10
Mahtavasti peliuutisia.

Suomen Mestari 1995..13
Julistamme jälleen tietokonepelaamisen Suomen Mestaruuskilpailun alkavaksi.

Roberta Williams: Kauhua keijujen sijaan.....14
Miksi rouva Williams hylkäsi söpötarinat ja halusi tehdä vaihteeksi verta ja väkivaltaa?

Nnirvi.....61
Annetaan kansalle mitä kansa tahtoo.

Wexteen.....66
Tutkimuksia tietokonepelaamisesta.

Kilpailut.....73
Compaqin kilpailu, pikakilpailuna etsi hahmo. Sierran kilpailun ja kesäkrypton voittajat. Mukana tietysti myös ristikko.



Slipstream 5000 sivulla 32.

Simon The Sorcerer 2 sivulla 22.



Mukana myös

Konehuone.....17
Kaj Laaksonen. Testasimme Thrustmasterin lentotikkuja.

Kone Kuriin.....54
Ossi Mäntylahti. Modeemi kuriin. Mukana myös TexSpex.

Posti.....62
Keräilykorteissa vuorossa JTurunen. Paljon hyviä kirjeitä!

PelitSeis?.....68
Beneath A Steel Sky -ratkaisu alkaa, paljon muita vinkkejä.

Kyöpelit.....74
Aseistariisuntaa aavikolla.

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

English Summary.....77
Hope you had a relaxing summer vacation!

Ratkaisut

Death Gate.....56
Miikka Rautiainen. Haplopatrynin tehtävä maailman kokoamiseksi alkaa.

Discworld.....58
Tapio Salminen. Sukellamme fantasiaseikkailuun Ankh-Morporkiin.

Magic The Gathering -korttipeli kääntyy pian PC:lle. Sivu 6.





Tuija Lindén
päätoimittaja

Kahdenlaisia pelejä

Yhä useampi ja useampi PC-käyttäjä on siirtynyt multimedia-aikaan. Yhtenä syynä on varmasti se, että suurin osa PC-koneista myydään nykyisin niin sanottuina multimediakoneina äänikortteineen ja romppuasemineen. Uuden käyttäjän ei heti tarvitse ruveta kokoamaan palapeliä nimeltä PC.

Kotiin kannettava PC on nykyisin siis heti valmiina pelaamiseen. Nyt nekin, jotka eivät missään tapauksessa vielä pari vuotta sitten olisi tuhlanneet aikaa moiseen turhuuteen, haluavat pikaisesti katsastaa pari uusinta multimediatuotetta. Ja näin aivan uusi käyttäjäryhmä on valmiina syöksymään pelien ihmeelliseen maailmaan.

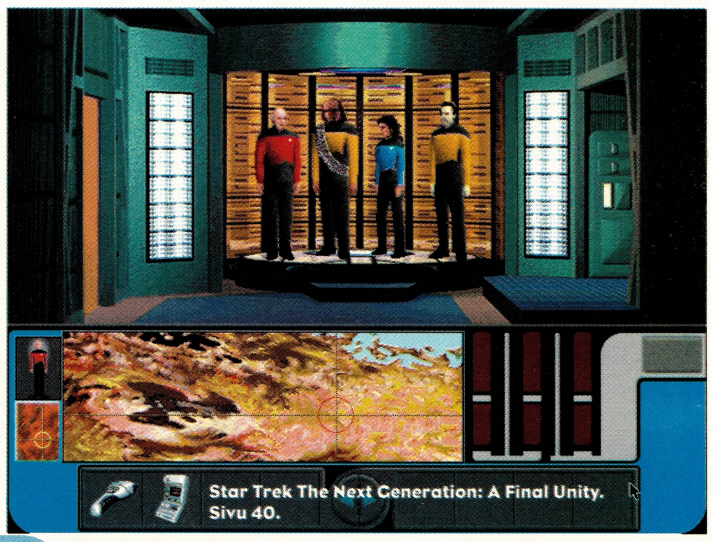
Uudet pelaajat eivät kuitenkaan halua eivätkä osaakaan pelata samoja pelejä kuin kokeneet konkarit. Pelaamiseen täytyy oppia vähitellen. Tämän vuoksi meillä on nykyisin kahdenlaisia pelejä: niitä, jotka vaativat joko kokemusta ko. pelityypistä tai ohjekirjojen lukemista, ja niitä, joiden pelaamiseen riittää hiiren heiluttelu.

Otetaan nyt vaikka esimerkiksi The Daedalus Encounter. Me annoimme ymmärtää, että ihan upea esitys, mutta ei siinä kyllä mitään pelattavaa ole. Ihmiselle, joka ei koskaan ole pelannut, Daedalus kuitenkin tarjoaa huikeat mahdollisuudet osallistua itse juonen kuljettamiseen ja katsella samalla kaunista Tia Carrerea. Onko hän sitten väärässä?

Pelaamista harrastavia on paljon vähemmän kuin niitä, jotka pelailevat silloin tällöin huvikseen eivätkä voi tai halua uhrata siihen paljon aikaa. Kumpaan ryhmään pelitalojen siis kannattaa satsata?

Toivottavasti pelitalot eivät kuitenkaan unohda meitä ”ammattilaisiakaan”. Aina joku noista silloin tällöin pelaavista kuitenkin hourahtaa mukaan.

Tuija



Magic: The Gathering

KERÄILYKORTTI-FANTASIAPELIÄ







●● Pelikortit, eikun keräilykortit, eikun fantasiapeli, eikun... keräilykorttifantasiapeli Magic: The Gathering on ollut markkinoilla vasta vuoden päivät, mutta on ehtinyt järisyttää pelimaailmaa enemmän kuin Trivial Spruit ja Illuminati yhteensä. Niin pelikauppiaiden kuin kirjakauppojenkin myyntitiskit pursuavat perus- ja buusteripakkoja, ja MicroProsen PC-version pitäisi ilmestyä syyskuussa.

Sanotaan, että ihminen ei tarvitse elämässään kuin yhden hyvän idean. **Richard Garfield** sai omansa nelisen vuotta sitten. Hän keksi korttipelin, jossa jokaisen pelaajan on ostettava itselleen oma korttipakka. Hyvät kortit saadakseen pelaajien on lisäksi ostettava itselleen usean pakan edestä kortteja, joista he sitten valitsevat parhaat päältä. Perinteisistä korttipeleistä poiketen kortteja on satoja erilaisia, ja uusia ilmestyy koko ajan. Kellään ei siis ole kaikkia kortteja hallussaan, ja vanha tuttu vastustaja saattaa onnistuneen korttikaupan jälkeen yllättää aivan uusilla juonilla.

Magic-kortit ovat myös siitä erikoisia, että suurin osa niistä on erittäin kauniita. Garfieldin työnantaja, Wizards of the Coast on tilannut kuvia useilta eri fantasiataiteilijoilta, ja vaikka kuvien tyyli vaihtelee rajusti, taso on pitänyt. Sillisalaatin asemesta kortteihin on onnistuttu saamaan tervetullutta vaihtelua. Niihin ei kyllästy, ja korttien tunnistaminen on helppoa hämärämmässäkin peliluolassa.

Velhot tukkanuottasilla

Magicin pelaajat ovat ”velhoja”, jotka asuttavat Dominia-nimistä moniulotteista maailmankaikkeutta. Velhot ammentavat voimansa yksittäisistä Dominian maailmoista, joista kukin tuottaa tietyn väristä taikavoimaa, manaa.

Saaret tuottavat sinistä, mentaalista taikavoimaa, ja siniset velhot pyrkivätkin lähinnä hämäämään tai huijaamaan vastustajiaan. Vihreä elinvoima kasvaa metsistä. Vihreää pakkaa vastaan pelaavien velhojen on syytä kuitenkin muistaa, että luonnosta löytyy tarvittaessa myös iskuvoimaa. Punainen, vuorten uumenista kumpuava voima on tuhoavaa, tulen ja sodan voimaa. Valkoinen, hoivaava ja suojaava voima kasvaa puolestaan tasangoilla, kun taas suot ovat mustan, kuoleman ja rappion voiman lähde.

Voimaa tarvitaan olioiden kutsumiseen tai erilaisten loitsujen käyttövoimaksi. Kutakin maailmaa (eli sitä kuvaavaa korttia) voi ammentaa (täpätä) vain kerran kierroksessa. Jos pelaajalla on pöydässä yksi suo ja yksi metsä, hän voi tuoda vuorollaan kädestään pöydälle esimerkiksi lauman luurankoja, mutta ei muuta. Luurankoarmeijan kutsumiseen vaaditaan yhden suon ja yhden vapaasti valittavan maan tuottama mana eli kaikki mitä pelaajalla on käytettävissään.

Hyvistä maailmoista ja loitsuista on kuitenkin pulaa, ja velhot vahtaavat reviiriään mustasukkaisesti. Kohdatessaan he ottavat taian säilällä mittaa toisistaan, sillä pakosalle lyödyn velhon jäljiltä voi löytää yhtä sun toista mielenkiintoista. Joillain pelaajilla on tapana asettaa jokin pakkansa korteista pelin panokseksi. Jos panos valitaan arvalla, pelaaja voi voittaa tai hävitä sekä voimakkaan että keräilijöiden mielestä arvokkaan kortin.

Mana mana mana

(Abban nuotilla)

Kullakin pelaajalla on vähintään 40 korttia sisältävä oma pakka. Aluksi jokainen ottaa pakastaan seitsemän korttia, sitten yhden joka kierroksella. Maakortteja voi lyödä pöytään sitä mukaa kun niitä tulee, kuitenkin vain yhden kierroksessa. Pöydässä olevista maakorteista pelaaja saa manaa, jolla tuoda kädessä olevia olentokortteja pöytään. Manaa tarvitaan myös loitsuihin, jotka pelataan suoraan kädestä. Vastustaja saattaa esimerkiksi iskeä pelaajan pöydällä olevan olennon kimppuun Terror-loitsulla, joka hautaa kortin. Pelaaja voi kuitenkin lieventää Terrorin vaikutusta, jos hänellä sattuu olemaan kädessään esimerkiksi Unsummon-loitsu ja pöydässä Unsummonin vaatima määrä täppäämättömiä maa-kortteja.

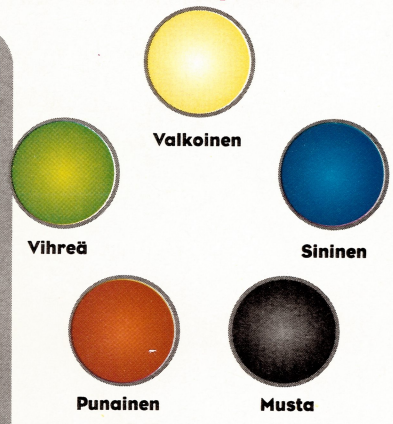
Maakorttien lisäksi kortit voivat edustaa loitsuja, olioita tai artifakteja. Loitsut ovat kertakäyttöisiä, mutta niiden vaikutus pöydällä oleviin kortteihin voi olla pysyvä. Esimerkiksi vastustajan pöydälle tuomaan olioon heitetty paralyysi pakottaa vastustajan tuhlaamaan manaa joka kerta, kun tämä haluaa palauttaa olionsa taistelun jälkeen aktiivipalvelukseen.

Pöydälle kädestä manatut oliot vastaavat varsinaisista hyökkäyksistä ja puolustuksesta. Kukin pelaaja voi omalla vuorollaan lähet-

Lurella ja reinkarnaatiolla viritelty basiliski tekee RUMAA jälkeä







Mana-pentagrammissa esimerkiksi valkean manan vastavoimia ovat musta ja punainen.



Wizards of the Coastin Douglas Ferguson oli E3-messuilla esittelemässä Magicia MicroProsen osastolla mukanaan kauniimmanpuoleinen pelihahmo.

tää pöydällä olevia olentokorttejaan toisten pelaajien kimppuun. Jos hyökkäyksen kohde ei pysty tai halua torjua kaikkia hyökkääjiä, hän kärsii hyökkääjien iskut omissa nahoissaan. Osa olioista pystyy myös lentämään maan pinnalla olevien esteiden yli. Lentäviä torjujiakin toki löytyy. Peli päättyy, kun pelaajan henkilökohtainen elinvoima menee nollille.

Artifaktikortit eivät kuulu mihinkään väriin, ja niiden esiin loihtimiseen voidaan käyttää mitä manaa tahansa. Osa artifakteista on Brass Manin kaltaisia keinotekoisia olioita, osa Ivory Cupin kaltaisia esineitä, joiden vaikutukset voivat olla hyvinkin erikoisia. Esimerkiksi Black Vise tuottaa vahinkoa jokaisella vastustajalle, jolla on kädessään yli neljä korttia.

Onnenkauppaa kovalla valuutalla

Kuten kaikissa korttipeleissä, Magicissä pääsee pelkällä tuurilla pitkälle. Jos omat kortit tulevat pakasta hyvässä järjestyksessä, eivätkä vastustajat saa käteensä ensimmäistäkään maakorttia, ei vastustajien kokemuksesta tai loppuun asti viritellystä superpakasta ole paljon iloa.

Toisaalta Magic on myös välineurheilua. Vain fanaattisimmat keräilijät omistavat kaikki mahdolliset kortit, eikä harvinaisimpia aarteita altisteta pelaamisen vaaroille (pelipöytäkin voidaan joutua kiillottamaan korttejaan vaalivien Magic-friikkien mielenrauhan turvaamiseksi). Tuurin lisäksi pelin lopputulos riippuu myös siitä, miten hyviä kortteja kukin on onnistunut itselleen haalimaan. Richard Garfield kertoo Magicin Pocket Players' Guide -kirjassa, että korttien tasapainottaminen on ollut yksi Magicin kehittämisen suurimpia ongelmia: Kukaan ei halua käyttää heikkoja kortteja. Korttien jou-

Magic ja rannikon velhot

- Joulukuu 1990 – Wizards of the Coast -yhtiö perustetaan.
- Huhtikuu 1993 – Richard Garfield tarjoaa Wizards of the Coastille kehittelemäänsä peli-ideaa, jonka toteuttamiseen yrityksen rahkeet eivät kuitenkaan riitä. Magic on toinen Garfieldin ideoima peli, ja sitä ryhdyttiin myös (kaikesta päätellen) toteuttamaan. Prototyypin valmistuttua yritys sulkee ovensa kahdeksi viikoksi koko seitsemän hengen henkilökunnan unohtuessa pelaamaan uutta tuotetaan.
- Elokuu 1993 – Yhtiö julkistaa Magic: The Gathering -korttipelin. Puoleksi vuodeksi tarkoitettu 10 miljoonan kortin erä myydään loppuun kuudessa viikossa. Sittemmin kortteja on painettu yli miljardi.
- Helmikuu 1994 – Ensimmäinen Magic-laajennus julkistetaan. Myös Wizards of the Coastin oma lehti The Duelist näkee päivänvalon ja 30000 lukijaa.
- Huhtikuu 1994 – Wizards of the Coastin Ison-Britannian toimisto avataan Skotlannissa.
- Elokuu 1994 – Wizards of the Coast allekirjoittaa sopimuksen MicroProsen Magicin tietokoneversiosta.
- Lokakuu 1994 – Arena, ensimmäinen Magic-romaani tulee myyntiin. Sittemmin pelistä on tehty myös sarjakuvia. Samassa kuussa julkaistaan Magicin italiankielinen painos.
- Maaliskuu 1995 – Saksan- ja ranskankieliset painokset julkaistaan. Espanja seuraa pian perästä.
- Nyt – Wizards of the Coast on laajennut kellarista 200 henkeä työllistäväksi maailmanlaajuiseksi yritykseksi, jolla on toimistot Seattlen päämajan lisäksi Glasgowssa ja Antwerpenissä.

Etelä-Amerikassa huhutaan erään monikansallisen yhtiön

eristäneen entisen sotilasalueen, koska se haluaa niin kiihkeästi varjella

erittäin poikkeuksellista ja käänteentekevää peliuutuuttaan. Tilaa Pelit-lehti, niin tiedät,

mistä seuraavaksi rävähtää. Soita (90) 120 670 kestotilauksena 12 kk (10 nroa) vain 228 mk.

Hintaan sisältyy Pelit-BBS:n ilmainen käyttöoikeus.



kossa on kuitenkin oltava niin monta niin makeaa herkkupalaa, että pelaajat eivät voi olla ostamatta yhä uusia booster-pusseja.

Yksittäisten korttien voima ei kuitenkaan ratkaise peliä vaan se, miten hyvin yhteensopivista korteista pelaaja kokoaa pakkansa.

Hyvällä pakalla pärjää hyvin sekä alku- että loppupelissä. Pelin alkuvaiheessa pöytään ei yleensä saa tuotua kuin heikkoja olentoja ja loitsuja, mutta niilläkin saa aikaa rumaa jälkeä, jos vastustajilla ei ole pöydässä mitään, millä torjua hyökkäykset. Jos pelaajat selviävät alusta hengissä, loppupelin ratkaisevat yleensä raskaan sarjan olennot, joita on lisäksi voitu tehostaa erilaisilla loitsuilla. Esimerkiksi basiliski (tappaa kaikki torjuvat olennot), jota on terästetty lure-loitsulla (pakottaa vastustajan kaikki olennot torjumaan), on todella ilkeä viritys. Semminkin, jos siihen on luren lisäksi heitetty myös regeneraatio, joka herättää basiliskin henkiin aina tarvittaessa.

Pelaaja voi luoda myös erilaisia pakkoja erilaisia vastustajia varten. Jos vastustajien tiedetään suosivan mustia ja vihreitä kortteja, omaan pakkansa voi täyttää mustilta ja vihreiltä loitsuilta ja olennoilta suojaavilla korteilla. Tämä tietysti sillä ehdolla, että joku vastustajista ei yllätä poikkeamalla tavoistaan.

Eikä kokemus saati pelisilmäkään ole pahitteeksi. Miten ajoittaa toimensa? Mihin sijoittaa maakorteista saatavan manan? Missä vaiheessa voi tehdä mitäkin? Jos homma ei ole hanskassa, voimallisimmatkaan kortit eivät pysty pelaajaa pelastamaan.

Jyrki J.J. Kasvi



Enemmän ja vähemmän harvinaisia kortteja

Keräilijän ihmemaa

Kaikki Magic-kortit eivät ole yhtä yleisiä. Virallisesti kortit voivat olla joko yleisiä (common), vähemmän yleisiä (uncommon) tai harvinaisia (rare). Todellinen harvinaisuus riippuu myös korttierien painosmääristä.

Esimerkiksi peruspakassa on 45 yleistä, 11 vähemmän yleistä ja 2 harvinaista korttia. 15 kortin booster-pusseissa suhteet ovat 11/3/1. Käytännössä jako tapahtuu siten, että esimerkiksi 300 kortin sarjoissa kullekin harvinaisuusluokalle on oma 121 kortin painolaattansa. Pakkaan ja pussiin kootaan edellä mainittu määrä näillä levyillä painettuja kortteja.

300 erilaisen kortin painamiseen tarvitaan 363 kortin edestä painolaattoja, koska jokaisella laatalla on myös maa-kortteja. Yleisten korttien laatassa on maa-kortteja kolmannes, vähemmän yleisten laatassa maata on viidennes, ja harvinaisten korttien laatassa maata on 3,31 prosenttia. Eli esimerkiksi booster-pussin ainoa harvinainen kortti voi 3,31 prosentin todennäköisyydellä olla maakortti.

Harvinaiset kortit eivät välttämättä ole yleisiä voimakkaampia. Useimmiten niillä on varsin rajattu käyttöalue, mutta tällä alueella ne ovat sitten sitäkin kätevämpiä. Yleiset kortit ovat sen sijaan yleiskäyttöisiä peruskortteja. Commonien joukkoon mahtuu myös muskelikortteja kuten esimerkiksi 6/4 pisteen Craw Wurm.

Korttien hinnat vaihtelevat maahantuojasta riippuen. Esimerkiksi Game Dimension perii myymistään 60 kortin Starter Deck -peruspakoista 45 markkaa ja 15 kortin booster-lisäpakoista 14 markkaa.

Todella harvinaisia kortteja

Tällä hetkellä liikkeellä on yli tuhat erilaista Magic-korttia ja painovirheet ja myynninedistämiseen käytetyt promokortit päälle. Keräilijän kannalta mielenkiintoisia ovat myös vanhojen **Alpha-, Beta- ja Unlimited**-julkaisujen kortit, jotka lisäävät urakkaa noin 900 kortilla. Nykyisin kaupan olevaa sarjaa kutsutaan **Revised-editioniksi**, sillä siinä on korjattu joitakin Unlimited-julkaisua epätasapainottaneita ongelmia.

Arvokkaimmaksi Magic the Gathering -keräilykohteeksi noteerataan tällä hetkellä Alpha-julkaisun artifakti **Black Lotus**, josta saa maksaa vähintään 650 markkaa. Suomesta sitä on kuitenkin turha ryhtyä metsästämään, sillä vasta Unlimited-julkaisua tuotiin Suomeen. Toisaalta myös Unlimited-julkaisun **Black Lotus** on hinnoissaan eli kaapin perällä lojuvat pakat kannattaa selata läpi.

Eri julkaisuerät erottaa korttien kuvapuolen kehyksen väristä ja kuvien kulmien pyöristyksen säteestä. Esimerkiksi ensimmäisen eli Alpha-erän kortit tuntee mustasta reunuksesta ja kulmien 2 millin säteellä piirretystä pyöristyksestä.

Jotain keräilyharrastuksen kustannuksista kertonee esimerkiksi Game Dimensionin **Petri Heiramon** kokoelma. Vaatimaton, noin 730 erilaisen kortin valikoima on kaksoiskappaleineen maksanut vajaat viisi tonnia. Ja mies kehtaa väittää selvinneensä hankinnoistaan halvalla. Eikä Heiramon kokoelma ole missään nimessä Suomen laajin.

Perusvalikoiman lisäksi Magic: The Gatheringiin on julkaistu neljä 100 ja yksi 300 kortin laajennus, joista vain viimeistä, 100 kortin Fallen Empires -sarjaa saattaa vielä löytyä. Toivoaan ei kuitenkaan kannata heittää, sillä ennakkotietojen mukaan seuraavaan, loppukesästä ilmestyvään Chronicles-sarjaan kootaan tähänastisten laajennusten käyttökelpoisimmat kortit.

Seuraava uusi sarja on nimeltään **Magic: The Ice Age**, joka on itse asiassa täysin itsenäinen peli peruspakkoineen kaikkineen, vaikka onkin säännöiltään yhteensopiva Magic: The Gatheringin kanssa.

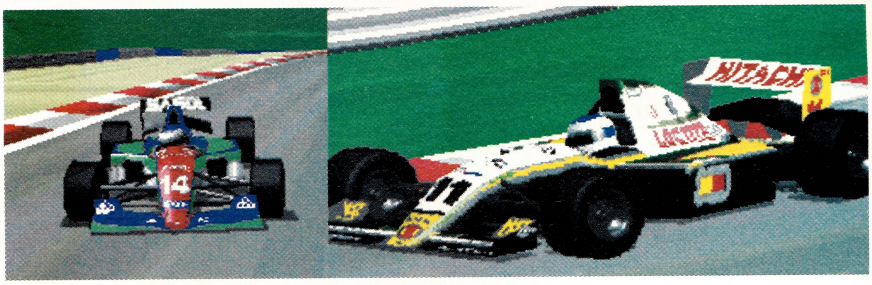
Eipä aikaakaan niin ...

Hyvää ideaa kannattaa aina jäljitellä eli Magic ei ole enää ainoa keräilykorttipeli, vaikka tulikin markkinoille ensimmäisenä noin puolitoista vuotta sitten. Samalle kakulle yrittää tällä hetkellä montakin yrittäjää. Vanhan trekkien kannalta mielenkiintoisin kilpailija lienee **Star Trek: The Next Generation**. Muita ovat esimerkiksi TSR:n AD&D-fantasiaroolipeliin perustuva **Spellfire**, Over the Edge -roolipeliin perustuva **On the Edge**, scifi-väritteinen **Doomtrooper**, Steve Jackson Gamesin Illuminati-korttipeliin perustuva **Illuminati: The New World Order**, isoja siivekkäitä kärmeksiä käsittelevä **Wyvern**, Vampire the Masqueradiin perustuva Jyhad, jonka nimi kesään mennessä vaihtunee **Vampire: The Eternal Struggleksi**, jne. jne. ad nauseum.

Pelien kehittäjien kiireestä uuden luun kimppuun kertoo hyvin se, miten useimpien kilpailevien pelien maailmat on kiireessä kopioitu vanhoista roolipeleistä. Joidenkin yrittäjien osalta myös pelin itse suunnittelu on tehty vauhdikkaasti pelitestaus ja muut turhuudet unohtaen. Esimerkiksi Spellfire on saanut pelaajien taholta kritiikkiä osakseen, ja TSR:ltä onkin tullut jo uusi, ilmeisesti paremmin viimeistelty ja pelitestattu Bloodwars.

PELI UUTISET

Koonnut
Tuija Lindén

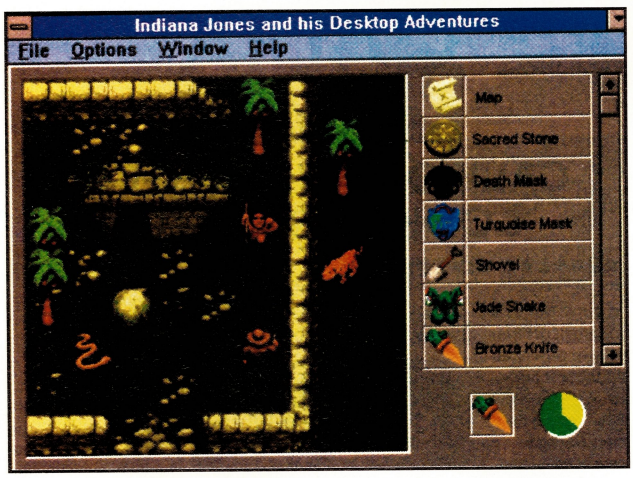


Benjamin Gametekille

Vasta syntynyt Housemarque on saanut PC-seikkailunsa **Benjaminin** Gametekin levitykseen. Tämä takaa ensimmäiselle suomalaiselle seikkailulle markkinat rapakon molemmin puolin. Sen sijaan Super Stardustin PC-versio oli vielä ainakin heinäkuussa ilman levittäjää.

Yhdistynyt Bloodhouse ja Terramarque muutti tilansa saman katon alle Helsinkiin. Housemarque työllistää tällä hetkellä vajaa kymmenen pelintekijää.

Indy ratsastaa jälleen



Indiana Jones and His Desktop Adventures päästää kaikki Indy-fanit irti: luvassa on monta miljoonaa pikku seikkailua, jotka kaikki ovat ratkaistavissa tunnissa.

Indy Desktop on kokoelma seikkailuja, jotka sijoittuvat 1930-luvun Meksikoon. Maaperä pursuaa jo kadonneiden intiaaniheimojen aarteita. Indy on paikalla tutkimassa kalkkikivimuodostelmaa nimeltä Temppeli J, mutta törmää pian vaaralliseen kilpailijaansa, hollantilaiseen tohtori Victor Van Looniin, joka myös haluaisi saada käsiinsä käärmekuningas Quetzalcoatlin aarteet.

Indyn ja Marcus Brodyn päämaja sijaitsee pikku kaupungissa viidakon ulkopuolella. Tehtäviä on 15, viisaan shaamanin pelastamisesta pyhän temppelin paikallistamiseen. Joka tehtävässä pääsee tutkimaan erilaisia alueita, juttelemaan monenlaisten hahmojen kanssa, keräilemään kamaa ja aseita ja taistelemaan natsien, aarteenmetsästäjien, epäystävällisten intiaanien ja julmien eläinten kanssa. Jokainen uusi peli etenee miljoonien mahdollisten reittien avulla: pelin WorldGen-engine luo uuden seikkailun sekoittelemalla satoja muuttujia.

Indy Desktop vaatii Windows 3.1:n ja tukee Windows 95:ttä. Se ilmestyy LucasArtsilta yhdellä levykkeellä syksyllä.

Kakkos-Formula tulee

Klassikkoluokkaan noussut MicroProsen Formula 1 Grand Prix saa jatkoa syyskuussa. Kakkososan nimi on **Geoff Crammond's Formula One Grand Prix 2.**

Formula 2 on simulaatio vuoden 1994 Grand Prix'stä tarkkoine ajajatietoineen ja yksityiskohtaisine ratoineen. Mukana ovat esimerkiksi Monsa, Silverstone ja Hockenheim, kaikkiaan ratoja on 16.

Parannetun grafiikan ja äänien lisäksi tekoälyä on korjailtu. Joka kuski on yksilö, aggressiivinen tai passiivinen, harkitseva tai kärsimätön.

Taitotasoja on 5, vaikeimmilla tasoilla moottorit simahtelevat ja radalle ilmestyy hiekka-ansoja. Koko kierroksen voi nauhoittaa ja tallentaa, ja tietysti mukana on myös modeemikaksinpeli, jossa molemmilla on erilaiset ohjaamot.

Geoff Crammond's Formula One Grand Prix 2 ilmestyy siis syksyllä PC-levynä ja -romppuna MicroProselta.

Pelit kirjakauppoihin

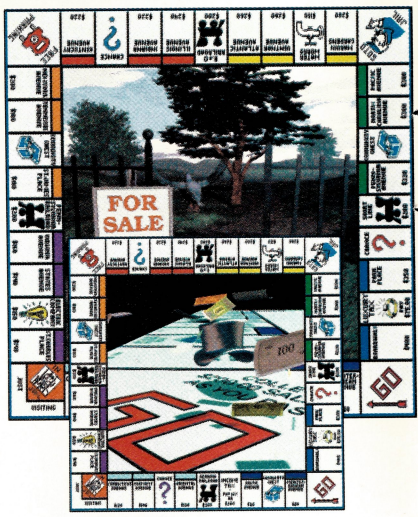
Suomalainen kirjakauppa on lähtenyt koko ketjunsa voimalla myymään PC-romppupelejä. Joka kauppa pitää hittipelivalikoimaa hyllyissään ja peleihin voi tutustua esittelykoneissa. Suomalaisen kirjakaupan tarkoituksena on olla vuoden kuluttua Suomen suurin romppupelimyyjä.

Amiga 4000T ensimmäisenä tuotantoon

Alkukesästä Commodoren rippeet ostanut Escom on perustanut Amigaa hoitamaan uuden yrityksen nimeltä **Amiga Technologies**. Commodore-nimikin säilyy, tosin se tästä lähtien tarkoittaa PC-koneita.

Ensimmäisenä lähtee tuotantoon Amiga 4000T, joka ehtii markkinoille alkusyksystä ja viimeistään lokakuussa nähdään myös joulumarkkinoille tarkoitettuja 1200:sia. Odotellaanpa, miten pelitalot reagoivat.

Monopolia Internetissä



Vanha tuttu lautapeli saa uudet ulottuvuudet siirryttyään "tiedon valtaväylälle" syksyllä. Pelaajia voi olla yhtä aikaa kymmenen, minkä lisäksi pelaajat voivat luoda omat tietokonevastustajansa muokkaamalla tekoälyä. Pelaajat voivat pelata toisiaan vastaan näiden luomusten välityksellä.

Monopolyn Windows- ja Macromppuversiot tuo meille Parker Brothers ja Virgin. Sen on muuten ohjelmoinut Westwoodin Michael Legg.

Mindscape sai Warhammerin



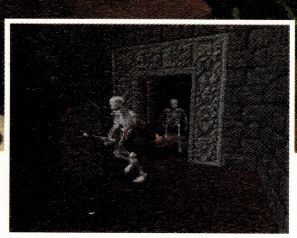
Mindscape on tehnyt sopimuksen kuudesta Warhammer-pelistä oikeudet omistavan Games Workshopin kanssa. Warhammer on varsin suosittu roolipelisarja.

Ensimmäinen peleistä on **Warhammer Fantasy Battles**, joka sijoittuu ihmisten, örkkien, keijujen, kääpiöitten ja muiden tuttujen fantasiahahmojen kansoittamaan maailmaan. Käynnissä on alituinen Kaaoksen ja Imperiumin välinen sota ja välineinä teknologian sijasta magia.

Samoihin aikoihin tulee Warhammer 40,000 -universumiin sijoittuva kolmiulotteinen toimintaseikkailu. Päältäpäin ei näe, kuka on ystävä ja kuka vihollinen, vaan ensin ammutaan ja sitten vasta kysellään. **Warhammer 40,000: Dark Crusaders** tulee myös tukemaan useita eri virtuaalikypäriä.

Pelit ovat ilmestymässä syksyn aikana PC-rompulle.

Uudenlainen luolasto-seikkailu



Dungeon Masterista alkoivat luolastoseikkailut ja sille tasolle ne ovat jääneetkin jo miltei kymmeneksi vuodeksi. Lopultakin myös joku pelitaloista huomaa sen, eli Bullfrog tekee uudenlaisen luolastoseikkailun.

Perinteisessä pelissä valtavaan luolastoon saapuu pieni joukko seikkailijoita, jotka ovat pelaajan kontrollissa. Bullfrogin **Dungeon Keeper** kääntää jutun toisin päin, eli nyt pelaaja kontrolloikin luolastoa ja yrittää estää sisääntunkeutujien etenemisen. Mielenkiintoista...

Seikkailijoita houkuttelevat tietenkin luolaston valtavat aarteet, joita vartioivat kuitenkin kammottavat hirviöt. Pelaajan voima kasvaa jokaisesta tuhotusta seikkailijasta, mutta vähenee jokaisen hirviökuoleman myötä. Voimien kasvaessa yhä taitavammat ja taitavammat seikkailijat yrittävät kukistaa luolaston.

Peliä voi pelata joko first-person tai second-person-perspektiivistä, eli joko omin silmin tai hahmon nähden. Bullfrog lupaa myös, että ohjelma oppii tuntemaan pelaajien tekniikat ja vaikeuttamaan tasoja tätä kautta. Yhtä aikaa luolaston vartija voi hallita 40 eri hirviötä.

Dungeon Keeper ilmestyy Bullfrogin emon Electronic Artsin kautta PC-rompulla. Aikataulua ei vielä ole ilmoitettu.

Lisää lätkää

Juuri ilmestyneiden Brett Hullin ja Alex Dampierin jääkiekkojen lisäksi myös Wayne Gretzky on jälleen saamassa nimeään lätkäpelin kanteen. Nyt on vuorossa Time Warner Interactive ja peli nimeltä **Wayne Gretzky and the NHLPA All-Stars**. Takana on kolmivuotinen sopimus herran itsensä kanssa sekä myös NHLPA:n kanssa, jolloin mukaan on saatu kaikki ammattilaisjääkiekkoilijoiden nimet ja tiedot.

Peliä varten on kuvattu Gretzkyä luistelemassa, taklaamassa, syöttämässä ja tekemässä maalia. Mukana on yli 600 ammattilaista, 26 joukkuetta ja kuusi kansainvälistä All-Stars-joukkuetta.

Näillä näkymin Wayne Gretzky jne. ilmestyy syys-lokakuussa PC-rompulle.

Levykkeet Fileriin

WL Filer on suomalainen levykkeille suunniteltu kotelo, joka pitää ohjelmat tehokkaasti järjestyksessä. 107x109x300 millimetrin kokoisia laatikoita voi pinota päällekkäin kirjahyllyyn, jolloin kolme laatikkoa vie tilaa yhden mapin verran. Levykkeitä laatikkoon mahtuu 80 kappaletta.
WL Filerin lähintä jälleenmyyntipistettä voi tiedustella WinLab Oy:ltä Porista, puh. (939) 632 5839. Hinta tullee olemaan 60–80 markkaa.

Kongoon

Viacom New Media käyttää hyväkseen sisaryhtiötään Paramount Picturesia ja kääntää hittifilmi ja -kirja Congon peliksi. Luvassa ei kuitenkaan ole seikkailua Amy-gorillan nahoissa, vaan pelaaja liittyy osaksi retkikuntaa, joka lähtee viidakkoon tutkimaan, mitä tapahtui edelliselle retkikunnalle. Tarkoituksena on myös päästä käsiksi timanttiesiintymään, jonka uskotaan löytyvän Zinjin kadonneesta kaupungista.

Michael Crichtonin (Jurassic Park) kirjaan perustuva tarina saapuu multimediamuotoon Illumina Productionsin luomana PC-rompulle ihan pian.

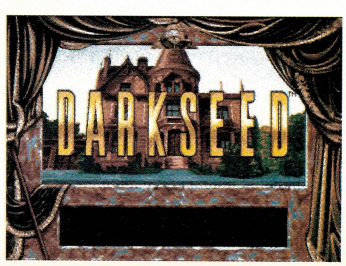


Dark Seed jatkuu



Lopultakin Cyberdreams vahvistaa tekevänsä jatkoa Dark Seedille. Nyt on luvassa entistäkin enemmän H.R. Gigerin upeaa taidetta, minkä lisäksi Giger on osallistunut myös pelin juonen hahmotteluun. Tarina tapahtuu ykkösosan tapaan kahdessa eri maailmassa, normaalilla ja pimeällä puolella.

Dark Seed II ilmestyy PC- ja Mac-romppuna, mutta Cyberdreamsin tuntien ei uskalla sanoa koska.



PELI UUTISET



Calia 2025

Ennen vuosituhannen vaihtumista Kaliforniassa koettiin valtava maanjäristys, joka lohkaisi koko osavaltion pohjoisosan irti Amerikan mantereesta. Nyt, 50 vuotta myöhemmin, Kalifornian Itsenäinen Alue eli Calia on menestyvä liike-elämän ja teknologian keskus. Pelaaja on fiksu ja filmaattinen yksityisetsivä, joka jäljittää roistoja osavaltion poliisin laskuun.

LucasArtsin seuraava seikkailu Calia 2025 sijoittuu tulevaisuuden San Fransiscoon, jonka monet maamerkit ovat edelleen tunnistettavissa pikaruokaloita myöten. Pelaaja lähtee jäljittämään salamurhaajaa, joka tappoi senaattorin. Tehtävään liittyy nopeasti poliittista korruptiota, ahneutta ja kiristystä. Keneenkään ei voi luottaa, vähiten Information Bossiin, joka kontrolloi täydellisesti Calian "Tiedon valtaväylää". Jos häntä ei estätä, koko Calia, ehkä jopa koko maailma, on vaarassa.

Futuristinen trilleri on Edward Kilhamin ja Kalani Streicherin (X-Wing, TIE Fighter) käsialaa ja ilmestyy PC-rompulle talvella 1995.

DOOOOOOOOM

Kesän aikana olisi pitänyt ilmestyä GT Interactivelta kaksi uutta Doomia: **The Ultimate Doom** (Thy Flesh Consumed) ja **Doom II Screen Saver**.

The Ultimate Doomiin on koottu kaikki 27 "virallista tasoa", minkä lisäksi id on kirjoittanut kokonaan uuden jakson nimeltä Thy Flesh Consumed.

Screen Saver puolestaan koostuu neljästä ruudunsammuttajasta: Barrels-O-Fun, The Duel, Fireworks ja Skeet Shoot.

Thy Fleshin saat päivityksenä Pelit-BBS:stä.

Lyhyesti

- Sierra on ostanut strategiapelifirma Impressionsin.
- Electronic Arts avasi Skandinavian toimiston Tukholmaan. Vetäjäksi palkattiin kovasti suomensukuiselta kuulostava Stefan Lampinen. Pelien levittämisen ja markkinoinnin lisäksi tarkoitus on etsiskellä pelintekijöitä Skandinavian markkinoille.
- Michael Dorn eli Worf on pääosassa Legendin uudessa seikkailussa Mission Critical, joka sijoittuu 2100-luvun sotilasavaruuslaivaan.
- Mindscapen Al Unser Jr. Arcade Racing puffaa syksyllä julkaistavaa Windows 95:ttä maailmanlaajuisesti. Peli itse on Indy-autoilua.
- Dark Horsen sarjakuviin perustuva Aliens kääntyy PC-rompulle Mindscapelta syksyllä.



- Originin seuraavat odotettavat ovat Crusader: No Remorse, isometrinen väkivaltatoiminta, ja CyberMage: Darklight Awakening, scifi-seikkailu. Molemmat vaativat mieluiten Pentiumin ja nopean romppuaseman.

Piirrettyjen vastaisku

Roger Rabbitin hengessä luotu **Toonstruck** esittelee Paluu tulevaisuuteen -elokuvista tutun Christopher Lloydin pelisankarina. Pelaaja pääsee kontrolloimaan näyttelijää suoraan.

Lloyd on Drew Blanc, lauantaiaamuisin esitettävän Fluffy Fluffy Bun -shown animaattori, joka kärsii kamalasta luomislukosta. Omituisen onnettomuuden kautta hän joutuu maailmaan, jota kansoittavat hänen omat sarjakuvahahmonsa. Maailmassa on kolme kuningaskuntaa: söpöjen hahmojen, outojen ja sadististen piirrosten sekä Drew'n omien piirrosten valtakunnat. Seikkailu alkaa, kun söpöjen kuningas Hugh lupaa palauttaa Drew'n omaan maailmaansa, jos hän lupaa auttaa kuningasta pelastamaan maailman.

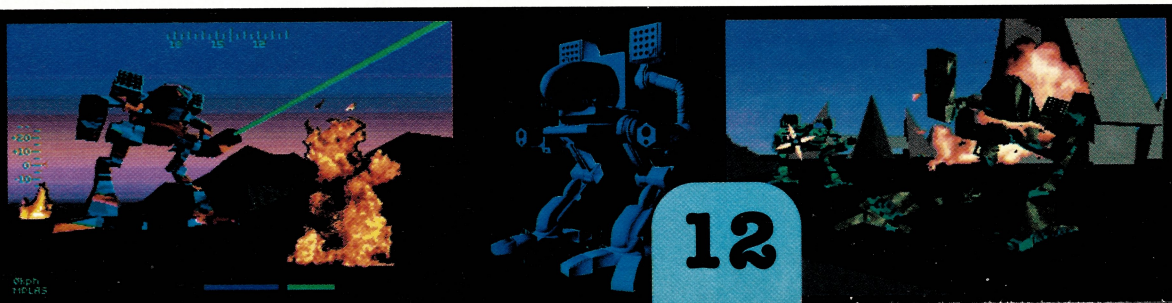
Virginin omaa tuotantoa oleva Toonstruck ilmestyy PC-rompulla vuoden loppupuolella.

Tee omat supersankarit

The Indestructibles on nimeltään Bullfrogin seuraava Magic Carpetin pohjakoodia käyttävä toimintapeli Hi-Octanen ja Magic Carpet kakkosen jälkeen. Eikä kyseessä olekaan mikä tahansa toiminta, vaan pelissä pääsee luomaan omat supersankarinsa.

Sankaritiimistään voi tehdä minkänäköisen tahansa, sillä vektoripohjaisten hahmojen yhdistelymahdollisuudet ovat loputtomat. Taitoja riittää huippuvahvasta (tornitalo rikki yhdellä iskulla) luodin ohi kiitävään vauhtihirmuun. Kun hahmot on luotu, perustetaan tukikohta ja aletaan pelastaa maailmaa. Käytettävissä on tietysti hilpeä asevalikoima.

The Indestructibles ilmestyy PC-rompulla Electronic Artsin kautta.



Mechwarrior II:n pitäisi olla jo kaupoissa.

Voita IBM:n multimediakone tai Lontoon-matka!

1995

Oletko Sinä Suomen Mestari?

Syyskuun alkupuolella se lopultakin tapahtuu: odotettu ja kaivattu Tietokonepelaamisen Suomen Mestaruus -kilpailu pyörähtää käyntiin. Marraskuussa selviävä voittaja saa valita joko IBM:n multimedialaitteiston tai Lontoon-matkan, johon sisältyy vierailu Virginin pelitaloon. Mukana menossa ovat Pelit, Virgin, Toptronics, IBM, Info-kirjakaupat, Mikrodirektori ja Skandinavian Liikemessut.

Jo perinteiseksi muodostunut kisa on avoin kaikille ja kaikenikäisille. Jokainen pelaaja saa uusimman Pelit-lehden ja parhaiten osakilpailuissa pärjänneet palkitaan pienillä palkinnoilla.

Missä ja milloin

Tietokonepelaamisen Suomen Mestaruuden alkukilpailut pidetään viikolla 36 eli tiistaista lauantaihin **5.–9. syyskuuta** ympäri Suomen Info-kirjakaupoissa. Pääkaupunkiseudulla järjestäjänä on Mikrodirektori Vantaan Varistossa Kodin Anttilan yhteydessä. Alkukilpailujen palkinnot jaetaan lauantaina 9.9. klo 12 kussakin alkukilpailupaikassa.

SM-kilpailuun voit osallistua seuraavissa Info-kirjakaupoissa niiden aukioloaikoina:

Info Alajärvi
Info Alavus
Info Center Hämeenlinna
Info Center Artema, Joensuu
Kauhajoen Kirjakauppa Ky
Kauhavan Kirjakauppa
Kirja-Vakka Ky, Uusikaupunki
Kokkolan Kirjakauppa Oy
Koskikeskuksen Tieto-Info Oy, Tampere
Lahden Info-Aleksi Oy
Lohjan Kirjakauppa Ky
Mikkelin Kirjakauppa Ky
Riihimäen kirjakauppa Ky
Riihimäen Kirjakauppa Oy
Salon Kirjakauppa
Savonlinnan Kirjakauppa Ky
Seinäjoen Kirjakauppa Oy
Siilinjärven Kirjakauppa Oy
Turun Kansallinen Kirjakauppa Oy

sekä pääkaupunkiseudulla **Mikrodirektori Vantaan Varistossa Kodin Anttilan yhteydessä.**

Alku- ja loppukilpailuissa pelataan eri peliä, pelien nimet julkaistaan kilpailun aattona.

Loppukilpailussa mahtavat palkinnot

Suomen parhaat kutsutaan Helsinkiin Kotimikrot-messuille 18.–19. marraskuuta, jolloin pelataan välierät ja loppukilpailu. Pane siis ylös päivämäärä lauantai 18.11.95.

Loppukilpailun voittaja eli Suomen Mestari saa valita palkintonsa. Palkintoina ovat: **IBM:n Multimediakone, jossa on CD-ROM-asema, äänikortti, pelejä ja ohjelmia** tai **Lontoon-matka kahdelle hengelle.** Matka sisältää tutustumisen Virginin pelitaloon.

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



PELIT
MIKRO Direktori
SKANDINAVIAN LIIKEMESSUT OY
SKANDINAVISKA AFFÄRSMÄSSAN AB / SCANDINAVIAN BUSINESS FAIR LTD

INFO
Toptronics
Virgin INTERACTIVE entertainment
IBM

Nyt pelaamaan!



Roberta Williams

© Sierra On-Line Inc.

Kauhua keijujen sijaan

●● Sierran King's Quest -sarjan tekijä Roberta Williams vaihtoi söpötarinat kauhuun. Tuloksena syntyy Phantasmagoria, uudella tekniikalla toteutettu seikkailu, joka Robertan mukaan ei missään tapauksessa ole interaktiivinen elokuva vaan Peli.

Roberta Williamsin haastattelu on tehty vuoden alkupuolella, kun Phantasmagoria oli viimeistelyvaiheessa. Haastattelu on käännetty Sierran **Interaction**-lehdestä.

Olet rakentanut urasi perhepelien luojana. Miksi valitsit kauhun?
En halunnut leimautua ja tunsin, että minulla on muutakin tarjottavaa kuin keijukaistarinoita. Pidän kauhusta ja minusta se on genre, jota ei ole tarpeeksi hyödynnetty tietokonepeleissä. Se, että tapetaan kaikki mikä liikkuu ei ole kauhua, vaan jotain ihan muuta.

Teetkö siis tulevaisuudessa lisää kauhua ja vähemmän keijukaistarinoita?
Enpä usko. Itse asiassa mietiskelen jo seuraavaa King's Questiä. **Phantasmagoria II:n** tekee **Lorelei Shannon** (Robertan suunnittelupari King's Questeistä), mutta voi olla, että minä teen seuraavan myöhemmin. Minusta on kiva yllättää ihmisiä.

Olisiko Phantasmagorian tarinan voinut kertoa ilman väkivaltaa?
Kyllä. Minkä tahansa tarinan voi kertoa millä tavalla tahansa, se riippuu siitä, millaisia tunteita tarinalla yritetään herättää. Tämä on moderni kauhutarina, jossa on yksinäisyyttä, harhaa, murha ja kontrolloimaton paha, joka ajaa ihmisen hulluuteen.

Miksi mukana on myös komediaa?
Aina kun tekee tarinan, jossa on hermostuttavia ja shokeeraavia elementtejä, sitä täytyy tasapainottaa; esimerkiksi hassunkurisilla hahmoilla, jotka naurattavat ja irrottavat tunnelmasta. Sen jälkeen voi taas kiristää tunnelmaa. Tämä on tyypillistä kauhukertomuksissa, itse asiassa tätä tekniikkaa käytetään useammin kuin ihmiset huomaavat. Tällä tavoin voidaan rakentaa vääriä odotuksia ja johtaa pelaajaa harhaan väärillä vihjeillä.

Miten päädyit Phantasmagorian tarinaan?
Mielessäni pyöri useita kauhutarinoita vuosien ajan. Eräässä sankaritar vastaa ilmoitukseen, saa taikurin apulaisen homman ja joutuu pian hullun velhon vainoamaksi. Mutta sitten ajattelin, että sankaritar pelastaa jonkun muun, eli olisi paras, että sankaritar on naimisissa. Yhteen aikaan harkitsin, että velho itse asiassa elää menneisyydessä ja sankaritar joutuu hänen kanssaan tekemisiin yliluonnollisella tavalla. Tarina siis muuttui koko ajan ja alkoi elää omaa elämäänsä.

Lopulta päädyin siihen, että sankarittaren aviomies ihastuu omituiseen taloon. Talo kuului aikoinaan taikurille, jonka haamu on vielä talossa. Lopulliseksi muokkasimme tarinan **Andy Hoys'in** (Senior Art Director) kanssa.

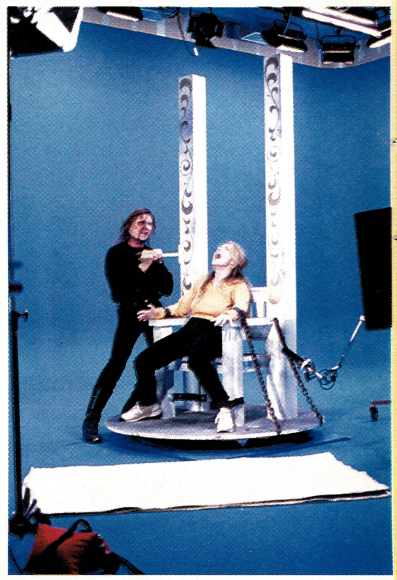
Olet sanonut monta kertaa, että Phantasmagoria on peli eikä interaktiivinen elokuva. Mikä on näiden ero ja millainen Phantasmagoriasta tulee?
Interaktiivinen elokuva on jotakin, mitä Hollywoodin studiot näyttävät luulevan peliksi. Hollywood pistää sinut katsomaan pätkän videota, minkä jälkeen saat neljän tai viiden vaihtoehdon menun, josta valitsemalla pääset katsomaan lisää videota. Peliä pitää olla hauska pelata, sitä ei interaktiivinen elokuva ole.

Phantasmagoriassa pelaaja kontrolloi Adriennea, joka yrittää













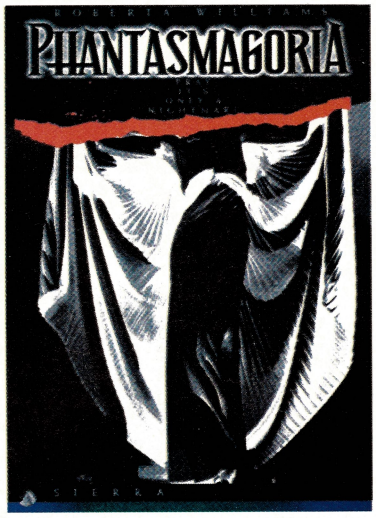
Phantasmagorian henkilöhahmot kuvattiin sinistä taustaa vasten ja lopputulos liitettiin piirrettyihin taustoihin.

selvittää, miksi heidän juuri ostamansa talo muuttaa hänen aviomiehensä omituiseksi ja oudoksi. Adriennen pitää saada tuhottua taloa kontrolloiva velho, ennen kuin se tuhoaa hänet ja hänen aviomiehensä Donin.

Vähä vähältä, samaan aikaan kun Adrienne tutkii taloa ja sen salaisuuksia, velho vaikuttaa yhä enemmän Doniin. Paine kasvaa pikku hiljaa, pahaan törmää silloin tällöin pitkin peliä. Paikoitellen Phantasmagoria on aika väkivaltainen, muttei koskaan tarpeettomasti. Kuten sanottu, minusta on mukava yllättää ihmisiä", nauraa Roberta Williams.







Olet työskennellyt pelin parissa melkein kolme vuotta. Jännittääkö nyt, kun se on melkein valmis?

Oli vaikea päästä alkuun. Tällaista ei ole tehty koskaan aikaisemmin – ei peliteollisuudessa eikä Hollywoodissa. Vei kokonaisen vuoden saada ihmiset ymmärtämään, mitä halusin tehdä. Ongelmia oli uskomattoman paljon.

Nyt on meneillään viimeinen puolivuotinen kolmesta vuodesta ja olemme miltei valmiita. Mutta kun pelaan kokoon harsittua peliä, löydän loput ongelmat: "Unohdimme tämän. Kamerakulma on väärä. Se ei ole hauskaa näin, yritetään näin." Kaikki tuontapaiset muutokset täytyy vielä tehdä ja lisäksi tusina muuta, kuten: "Tarvitsemme tähän ääniefektin. Musiikki ei ole oikeaa."

En aio julkaista Phantasmagoriaa ennen kuin olen täysin tyytyväinen siihen. Toisaalta odotan innolla pelin julkaisemista, koska olen elänyt sen kanssa niin pitkään. Haluan kuulla pelaajien reaktiot ja toivon, että he ovat iloisesti yllättyneitä ja samalla pelkäävät kuollakseen. Silloin tiedän tehneeni hyvää työtä.

Suunnittelusta kuvauksiin

Suunniteltuaan pelinsä valmiiksi Roberta aloitti vuoden mittaiset filmaukset Hollywoodissa. Phantasmagorian ohjaajana toimi **Peter Marris.**

"Se oli alusta lähtien yhteistyötä. Peter selitti minulle, mitä hän halusi kohtaukselta elokuvantekijän näkökulmasta ja minä selitin, mitä minä halusin pelintekijän näkökulmasta", kertoo Roberta Williams. "Minä olin siellä parantamassa tarinan interaktiivisuutta. Asiantuntemustani tarvittiin, koska pelin tekeminen on erilaista kuin elokuvan. Halusin pelaajan pystyvän päättämään esimerkiksi, kävelisikö Adrienne huoneen poikki, ratkaisisiko hän jonkin ongelman matkan varrella vai panisiko kenties jotakin pöydälle, joten jokainen tapahtuma piti näytellä erikseen joka kohtauksessa. Kohtausten ajatteleminen vaati hiukan totuttelua."

"Tämä oli vain yksi esimerkki siitä, miten meidän piti harjoituttaa näyttelijät tietokoneteknologiaan. Lopulta kaikki kuitenkin onnistui hyvin", huokaa Williams.

Sierran Phantasmagoria ilmestyy näillä näkymin elo-syyskuussa. Se vie seitsemän CD-ROMia ja toimii Windowsin kautta.

PELAA MITÄ PELAAT. PLUTONIA

MEILTÄ SAAT PARHAAT PELIT PARHAILLA HINNOILLA. > TILAA ILMAINEN ESITE.



Dungeon Master 2
299,-

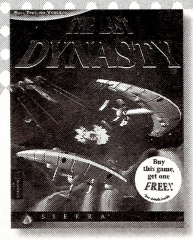
Full Throttle
289,-

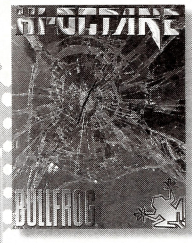




BioForge
359,-

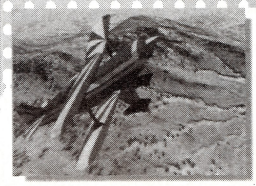
Last Dynasty
309,-





Hi' Octane
379,-

Flight Unlimited
299,-





Star Trek – TNG: A Final Unity
298,-

Command & Conquer	Soita	Doom 2	325,-	NASCAR Racing	278,-	Super Street Fighter 2 turbo	269,-
Daedalus Encounter	319,-	Great Naval Battles 3	299,-	NBA Live '95	359,-	Temptations	379,-
Dark Forces	329,-	Jagged Alliance	299,-	NHL Hockey '95	279,-	U.S. Navy Fighters	348,-
Descent	278,-	King´s Quest VII	299,-	Prisoner of Ice	309,-	Warcraft: Orcs & Humans	269,-
Discworld	325,-	Lost Eden	279,-	Psycho Pinball	289,-	Warriors	289,-
First Encounters – Elite 3	289,-	Mortal Kombat II	249,-	Superkarts	329,-	Wing Commander 3	369,-

OLEMME AUKI 24H/VRK > > SOITA JA TILAA 90-441044

Myös muita pelejä, soita ja kysy.

Plutonia Oy • PL 1074 • 00101 Helsinki • Puh 90-441044 • Fax 90-499705.
Lisäämme hintoihin postikulut. Meiltä saat erinomaista palvelua ja nopeat toimitukset sekä 5 mk:n edun seuraavaa tilaustasi varten.

Simulaattorit hallintaan

Thrustmaster oli aikoinaan ensimmäinen todellisten lentotikkujen valmistaja, nyttemmin toinen toistaan monipuolisempia lentosimutikkuja on tullut muiltakin. Thrustmaster kuitenkin kävelee jo askeleen edellä tekemällä täsmälliset kopiot oikeista F-16 Falcon- ja F4 Phantom -hävittäjäkoneiden ohjaimista.



F-16 FLCS

Thrustmaster F-16 Flight Control System

F-16-tikku on paitsi nimeltään myös ulkomuodoltaan tyrmistyttävä. Ohjain on täsmällinen kopio F-16 Falconin vastaavasta.

Valtavan kokoisessa ohjaimessa on neljä hattukytkintä, joissa jokaisessa neljä eri asentoa. Lisäksi on kaksitoiminen tulitusnappi ja neljä muuta nappia. Sormet loppuvat moninkertaisesti kun jokaiselle napille ja hatulle on lisäksi määriteltävissä usea toiminto.

Aikaisemman WCS-ohjaimen tavoin FLCS ei tarvitse suoraa tukea peleissä, vaan tikku liitetään joystick-liitännän lisäksi näppäimistön ja koneen väliin. Tämän takia peleissä mikä tahansa näppäimistöltä annettava toiminto voidaan ohjelmoida tikulta hoidettavaksi.

Tikkua ohjelmoidaan selkokielisillä käskyillä mukana tulevalla apuohjelmalla, ja tiedostoksi tallennetut määritykset ladataan ohjaimen omalle muistille. Ohjain muistaa viimeiseksi annetut määritykset, vaikka mikrosta kytkettäisiin virta pois, joten niin kauan kuin peli ei vaihdu, ei määrityksiä tarvitse ladata uudestaan. Ohjelmointi vaatii opettelua, mutta onneksi komennot ovat jotakuinkin ymmärrettäviä ja selkeitä. Mukana on valmiit tiedostot käytännössä kaikille tämän vuosikymmenen puolella tehdyille lentosimuille ja autopeleille sekä moninille muille sellaisille peleille, joita FLCS:lla voi kuvitella ohjastavansa. Lisäksi mukana on monipuoliset ohjelmat avustamaan ohjelmoinnissa ja tikun kalibroinnissa ja testauksessa.

Tuntumaltaan F-16 FLCS on jäykän täsmällinen. Tikun juuressa on tuhti kuminen ”sukka”, joka pistää sitä enemmän hanttiin mitä pidemmälle tikkua yrittää vääntää. Air Warriorin tapaisissa huippurealistissa simuissa siitä on hyötyä, koska tikun holtiton tempominen on niissä pelkästään haitaksi. Aluksi pelaaminen tosin tuntuu bodaajan voimaharjoittelulta, mutta vähitellen jähmeyteen tottuu ja alkaa käyttää täsmällisempiä liikkeitä.

Napit on sijoitettu ergonomisesti siten, että ainakin periaatteessa napit ovat sormien kohdalla. Koska nappeja on enemmän kuin sormia ja koska kaikkia neljää hattua voi käyttää vain peukalolla, joutuu sorminäppäryys lujille. Mahtavan kokonsa takia ohjain ei myöskään sovi pienille käsille. Allekirjoittaneen keskivertoinen aikuisen miehen käsi ei riittänyt, vaan kättä joutui siirtelemään tikulla riippuen siitä, kuinka kimurantteja nappiyhdistelmiä yritti painella.

F-16 FLCS on lentotikkujen Rolls Royce. Jos intoa yksilöllisen ohjaimen virittelyyn riittää ja jos on valmis sijoittamaan tavalliseen joystickiin verrattuna moninkertaisen summan rahaa, niin lentosimut kyllä muuttuvat reilusti nautittavimmiksi ja todemman tuntuisiksi.

Thrustmaster F-16 Throttle Quadrant System

HOTAS eli Hands on throttle and stick on pilottitermi, joka tarkoittaa, että lentäjällä on toinen käsi ohjainsauvassa ja toinen kaasukahvalla. Lentokoneen ohjausjärjestelmä on HOTAS, jos kaikki lentämisen kannalta oleelliset toiminnot löytyvät sauvasta ja kaasukahvasta, eikä pilotin tarvitse taistelutilanteessa irrottaa käsiään ohjaimilta. Tähän pyrkii myös Thrustmaster.



F-16 TQS

Thrustmaster on aina myynyt lentotikkujensa parina kaasukahvaa. FLSC:n pariksi kuuluu tietysti F-16 Throttle Quadrant System, joko on kopio F-16 Falconin vastaavasta kahvasta. TQS on niin elimellinen pari F-16 FLCS -tikulle, että se toimii vain sen kanssa.

Ohjaimen tärkein tehtävä on toimia kaasun tai voimakkuuden portaattomana säätimenä. Ohjain osaa toimia joko analogisesti, silloin kun peli sitä tukee tai digitaalisesti, jolloin kahvan liikkeet vastaavat esimerkiksi näppäimistöltä syötettäviä voimakkuuden säätöjä. Kahva liikkuu portaattomasti, mutta kuitenkin niin, että aivan ennen ääripäitä on pienet pykälät, joiden avulla voidaan esimerkiksi jättää kaasu tyhjäkäynnille.

Nelitoimisia hattuja on vain yksi, joiden lisäksi on kaksi- ja kolmisuuntaiset kytkimet sekä hiirenä toimiva pieni pallo-ohjain.

Sokerina pohjalla on kaksi portaattomasti pyöriteltävää potentiometriä, jotka molemmat toimivat myös painonappeina. Pyöritettävien säätimien taakse voi ohjelmoida sarjan näppäinkomentoja, joiden avulla voidaan esimerkiksi kääntää kuvakulmaa ohjaamon sisällä pilotin pään liikkeitä matkien. Yhtä hyvin näiden säätimien avulla voidaan muutella tutkan kantamaa, liikutella peräsintä tai mitä tahansa toimintoa, jo-



Thrustmasterin uudet lentotikut ja ohjaimet

F-16 Flight Control System (FLCS)

PC:n lentosimulaattoriohjain
Valmistaja: Thrustmaster, Yhdysvallat
Testikappale: Toptronics Oy, (921) 273 4000
Hinta: noin 1200 markkaa

F-16 Throttle Quadrant System (TQS)

PC:n lentosimulaattoriohjain
Valmistaja: Thrustmaster, Yhdysvallat
Maahantuoja: Toptronics Oy, (921) 273 4000
Hinta: noin 1200 markkaa

Pro Flight Control System (PFCS)

PC:n lentosimulaattoriohjain
Valmistaja: Thrustmaster, Yhdysvallat
Maahantuoja: Toptronics Oy, (921) 273 4000
Hinta: noin 1100 markkaa

ta voi kuvitella säätävänsä portaattomasti.

Myöskään TQS ei vaadi suoraa tukea, vaan kaikki toiminnot ovat ohjelmoitavissa. Molemmissa ohjaimissa käytetään samaa komentokieltä ja määritykset ladataan kerralla yhtenä tiedostona. Ohjelmoitavuutensa ja pallo-ohjaimen takia F-16 TQS kytketään yhteen F-16 FLCS:n kaapeliin, hiirikaapeliin ja näppiksen kaapeliin.

Muotoilu on Thrustmasterin perinteiden mukaan ergonominen. Nyt ohjain istuu myös pienempään käteen ja napit sekä säätimet ovat mukavasti sormien ulottuvilla. Kahvan liike on jämäkän täsmällinen.

F-16 TQS on yhdessä F-16 FLCS:n kanssa todellinen näppäimistön tappaja, näppistä ei tarvita kuin kirjoittamiseen. Kova hinta varmasti pistää harkitsemaan kahteen kertaan, mutta täytyy myöntää, että melkein itku silmässä joudun testikappaleista luopumaan.



Weapon Control System II -kaasuohjaimen.

Thrustmasterin ohjaimet eivät sovi joka kodin yleistikuksi, vaan ovat parhaimmillaan lentosimulaattoreissa. Tämän tason ohjaimet vaativat myös erillisen, laadukkaan ohjainkortin. Äänikorttien ja monitoimikorttien joystick-ohjaimet kun eivät välttämättä tue kehittyneempien ohjainten kaikkia toimintoja.

Kaj Laaksonen

Jokainen itseään kunnioittava olohuonepilotti luonnollisesti maksimoi realismin hankkimalla tällaisen ohjaamon. Täytyyhän hienoilla tikuilla olla arvoisensa sijoituspaikka.

Thrustmaster Pro Flight Control System

Vielä suhteellisuudentajunsa säilyttäneille on tarjolla hyvin muotoiltu F4 Phantom -hävittäjän ohjaimesta kopioitu lentotikku. Ohjelmoida sitä ei voi, mutta veljiensä tavoin se on ergonomisesti muotoiltu, jäykkä ja erittäin tarkka.

Lujaan metallirunkoon rakennetussa sauvassa on yksi neli-suuntainen hattukytkin ja neljä erillistä nappia. Kaikkien toimintojen käyttöön saaminen edellyttää pelin suoraa tukea, joka onneksi löytyykin kaikista vähänkään uudemmista lentosimulaattoreista.

Tikku on kooltaan inhimillisempi kuin F-16 FLCS. Se sopii vähän nuorempaankin käteen ja napitkin pysyvät jatkuvasti sormien ulottuvilla. Sauvan jäykkyys on sen sijaan sitä luokkaa, että sitä joutuu kampeamaan tosissaan. Jäykkyydessä on ehkä menty liiankin pitkälle, koska tarkkuus alkoi pidemmissä liikkeissä kärsiä voiman takia. Ohjelmoivuuden saa PFCS-ohjaimeen lisättyä hankkimalla rinnalle



PFCS

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

Alone in the dark	285	**Full throttle**	**280**	Uutta CD- Cornerissa World of Cd:t	
Aladdins lamp	95	Ms Flight simulator 5.1	265	Tuhansia ohjelmia : Internet, Clipart ,opiskelu,tietoa,	
Arcade pool	95	Gremlin triple CD	180	animaatiota ja paljon muuta, Soita ja tilaa esitteet tai kysy.	
Armored fist	310	Gunship 2000	95	World of Flight simulators	230
Aces of the deep	270	Great naval battles	265	World of sound	230
Alien logic	180	Hammer of the gods	280	World of gif	200
Battle bugs	180	Harpoon 2	280	Worl dof Dos (2 cd:tä)	290
Battle Chess	180	Hand of fate	210	World of photo	230
Battledrome	180	Hi-Octane	360	World of Windows	230
Beneath a steel sky	180	Inca	95	World of Clipart	230
Blue force	**95**	**Inferno**	**230**	**World of Communication**	**230**
Bioforge	**300**	**Iron Assault**	**230**	**World of fonts&icons**	**230**
Bloodnet	195	Jagged Alliance	260	World of Sport	230
Bureau 13	95	Jet ski rage	280	World of languages	230
Castles II	140	Joyrney man project	200	World of Internet	230
Campaign	140	Jungle strike	190	World of Graphics	230
Chaos control	260	Kings quest collection	210	World of Animals	200
City of trouble	100	**Kings quest VII**	**265**	**World of OS/2**	**230**
Civil war	**270**	**Kyrandia 3**	**280**	**World of Mpeg**	**230**
Cyclemania	280	Larry 6	210	World of cartoon Movies	230
Cyberia	**200**	**Last Dynasty**	**290**	**PELI PAKETIT HUIPPU HINTAAN !!!**	
Crime patrol	240	Lion King	190	**Mile High Klubi pelipaketti Vain 290.-**	
Combat air patrol	**320**	**Lode runner**	**150**	- F14,megafortress, jetfighter II,MIG 29, atac,	
Civilization	**320**	**Lost eden**	**250**	- wing commader, flight academy, heroes.of 357	
Cyberwar	290	Mortal kombat II	240	**Awards winners platinium pelipaketti**	
Command & conquer	**340**	**Magic carpet**	**340**	- Sensible soccer -Zool	
Cyclones	200	Mask	190	- Elite plus- Jimmy White wirlwind soccer	
Daedlus encounter	310	Nascar racing	260	VAIN 160.-	
Dark forces	**320**	Networks	**290**	**Combat-classics pelipaketti**	
Descent	**255**	NBA live 95	**350**	- campaign- history line	
Desert strike	95	NHL Hockey 95	290	- Gunship 2000	
Dracula unleashed	95	Orion conspiracy	250	VAIN 220.-	
Dark sun	210	Outpost	200	**5 foot 10 pack**	
Day of the tengatle	170	PGA tour of Golf	300	- who shot johnny rock, hellcab,corridor 7	
Delta-V	**240**	**Panzer general**	**180**	- printmaster gold, planet earth, Mozart,	
Dominus	200	Perfect General	100	- sports illustrated, photomorph, National Parks	
Discworld	**280**	**Psycho Pinball**	**285**	- Sting Along Kids 2	
Dragon lore	200	Prisoners of ice	310	VAIN 290.-	
Dream web	200	Quest of glory	200		
Dunegon master II	295	Ravenloft	200	**TOIMITAMME PC,AMIGA JA MAC**	
Doom II	280	Rebel Assault	240	**CD- PELEJÄ JA OHJELMIA .**	
Duke nukem 3 d	290	Renegade	200		
Ecstatica	210	Rise of robots	220	KUUKAUSI TARJOUKSIA ESIM. WORLD CD:T	
Eye of the beholder III	190	Sam & Max	195	**WORLD OF MORPH VAIN 170.-**	
F15 strike eagle III	100	Sim Tower	290	- 6 morph ohjelmaa, yli 350 kuvaa ja yli 90 elokuvaa	
F117a stealth fighter	100	StarTrek TNG a final U.	290		
Falcon Gold	280	Super street fighter II	250	**KUUKAUDEN PELI TARJOUS !!!!!!**	
Fifa int soccer + game pad	330	Super Karts	260	Soccer kid tai Magic Boy	
Fighter wing	230	T.F.X	150		
Fleet defender	235	Theme Park	290	**VAIN 80.-**	
Flashback	210	Warriors	270		
First encounters	**250**	**Wing Commader 3**	**355**		
Flight Unlimited	265	Woodruff	280		

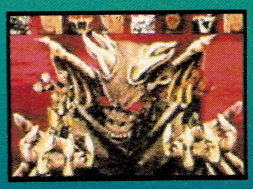
Soita CD-Corner-pelit. Useita eri pelejä. Kysy hinnasto.
Puh.(90)294 02 10. Avoinna 10.00-20.00 arkisin.

MAAILMAN AINOA 64

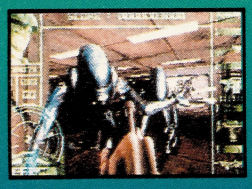


JAGUAR™

64-bittinen keskusyksikkö ja CD-asema.
CD-asema myynnissä elo-syyskuun vaihteessa vain parhaissa Jaguar-liikkeissä!



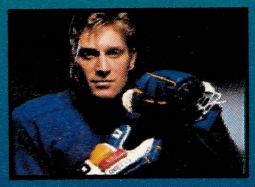
ULTRA VORTEX



ALIEN VS. PREDATOR



CREATURE SHOCK



BRETT HULL HOCKEY CD



DEMOLITION MAN



RAYMAN

JO MYYNNISSÄ:
ROM-KASETIT:

• Alien vs. Predator • • Doom • Kasumi Ninja • • Checkered Flag • Cyber Morph • Hover Strike • • Iron Soldier • Tempest 2000 • Val d' Isere skiing • • Wolfenstein 3 D • Bubsy The Bobcat • Raiden • • Dragon (Bruce Lee) • • ZOOL 2 • Dino Dudes • • Crescent Galaxy • • Syndicate • Sensible Soccer • Theme Park • • Pinball Fantasies • • Troy Aikman Football •



TULOSSA:

JAGUAR

VIRTUAALIKYPÄRÄ JOULUKSI!
ALLE 3000 mk:n HINTAAN!

TULOSSA:

JAGUAR

UUSI LISÄJOIKKARI SYYSKUUSSA!

TULOSSA:
(elo-syyskuu '95)

ROM-KASETIT:

• Arena Football • • Brett Hull Hockey • • Sky Hammer • • Ultra Vortex • • White men can't jump (koripallo) • Barkley Basketball • • Ruiner Pinball • • Space wars 2000 • • Super Burnout (prätkä) • • Demolition Man •

CD-PELIT:

• Baldies • Battle Morph • • Blue Lightning • • Highlander • MYST • • Hover Strike • • Robinson's Requiem • • Soul Star • Flip Out •

RUNSAASTI LISÄÄ PELEJÄ TULOSSA VUODEN LOPPUUN MENNESSÄ!

ATARI
MADE IN THE USA

Virallinen maahantuoja:

OY ION FINLAND
Ruosilantie 14 B • 00390 Helsinki
Puhelin 90-5471 344
Telefax 90-5471 332

Jälleenmyynti:
Musta Pörssi-, Expert- ja Info-liikkeet sekä hyvin varustetut peliliikkeet kautta maan.

-BITTINEN PELIKONE!

VIRALLISET PAL-VERSIOT NYT MYÖS POSTIMYYNNISTÄ!

12 kk TAKUU koneille!
3 kk TAKUU peleille!







JAGUAR-PAKETTI
Sis. postikulut!

1.695;

JAGUAR-CD-ASEMA
Sis. Blue Lightning taistelulentopelin, Vid Grid pelattavan musiikkivideokoosteen ja Tempest 2000-musiikki-CD-levyn. Sis. postikulut!

1.495;

Lisäohjain	299;
Scart-johto	199;
Jag-Link kaapeli (Mm. Doomin kaksinpeluuseen)	265;
Team Tap 4 -Neljän pelaajan joikkariliitinmoduuli	199;

CD-PELEJÄ:
(elo-syyskuu)

CD:n mukana 3 peliä: Blue Lightning, Vid Grid ja Tempest 2000 - Sound Track!

Baldies	595;
Battle Morph	595;
Blue Lightning	495;
Highlander I (Tulossa myös jatko-osat)	595;
Hover Strike	595;
MYST	695;
Robinson's Requiem	595;
Soul Star	495;

ROM-KASETIT:

Alien vs. Predator	695;	Pinball Fantasies	495;
Doom	695;	Sensible Soccer	595;
Kasumi Ninja	695;	Double Dragon	595;
Hover Strike	595;	Troy Aikman Football	695;
Iron Soldier	595;	Bubsy The Bobcat	399;
Tempest 2000	595;	Dragon (Bruce Lee)	595;
Val d' Isere Skiing	595;	ZOOL 2	495;
Wolfenstein 3D	595;	Crescent Galaxy	399;
Theme Park	595;	Evolution Dino Dudes	299;
Syndicate	595;	Raiden	299;

Triosoft pidättää oikeuden hintamuutoksiin.

TRIOSOFT

POSTIMYYNTI arkisin 9-20, la 9-15
Postiosoite: PL 78, 33211 Tampere. Liikkeet:
Puutarhakatu 12, 33210 Tampere • Kultarikontie 1,
01300 Vantaa, puh. 90-835 566, fax 90-835 840

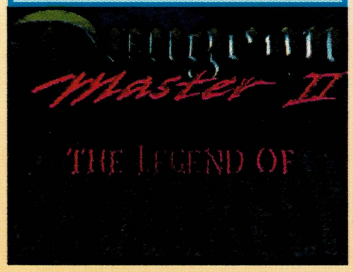


SOITA JA TILAA
931-2130 292
(normaalin puhelun hinnalla)
fax 931-2130 538

Legendan paluu

Dungeon Master II: Legend of The Skullkeep

FTL/Interplay
PC, PC-CD-ROM (Amiga tulossa)
Versio: 1.00 (lehdistöversio)
Minimi: 386, 4 Mt, (CD-ROM)
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE), GUS, PAS (16), General Midi, Roland (SCC, MT-32, RAP-10), Adlib Gold, Ensoniq SS, Microsoft Sound System
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 34 Mt
Testattu:486/66, 8 Mt, Cardexx Cobra, SB-16, CR-ROM 300 kt/s



●● Tulipallot lentävät, hirviöt murskautuvat ovien alle, madonpalaset maistuvat ja soihdut sammuvat. Kyllä, Dungeon Master on palannut: Let the good times roll!



Tokihan Kallolinnan Legenda, tämä 8 vuotta odotettu jatko-osa, on uusi virtuaalifantasiaseikkailu, joka tempaa pelaajan vaihtoehtotodellisuuteen vailla paluuta? Ei ihan, Dungeon Master II on vanhanaikaisesti tehty, reaaliajassa pelattava rooliseikkailu, jossa käännytään 90 asteen kulmissa ja liikutaan tömps-tömps.

Miksi tällaista vanhanaikaista jäännettä sitten on sitkeästi ja innolla odotettu? Ehkäpä siksi, että osa pelaajista (niin kuin minä) on totaalisen kyllästynyt vähäpelisiin multimediavirityksiin ja toivoo, että Dungeon Master II olisi yhtä hyvä ja pelitäyteinen kuin maineikas esi-isänsä. Tai kenties siksi, että ensimmäisen osan on pelannut läpi jo vähintään kymmenen kertaa.

Dungeon Master oli ilmestyessään tapaus: ensimmäinen reaaliaikainen luolastoseikkailu, jossa pystyi suoraan vaikuttamaan ympäristöön, availemaan ovia ja tappelemaan hirviöiden kanssa. Lisäksi koko hoito oli mestarillisena pakettina, jonka vaikeustaso oli tismalleen oikein. Dungeon Master sai vielä jatkoakin, mutta pirullinen Chaos Strikes Back (eli DM 1.5) ei valitettavasti koskaan kääntynyt PC:lle. Niin hyvin oli nämä kaksi peliä tehty, että melkoisesta kloonitarjonnasta huolimatta vasta Ultima Underworld hakkasi ne. Itse asiassa Underworld aloitti oman virtuaalifantasiagenrensä, jonka kiistaton valtias se edelleen on.

Viis historiasta, mitä Kaaoslordille tänään kuuluu? Sen kun tietäisinkin, sillä materiaali rajoittuu yhteen kappaleeseen romppua, johon on tussilla raapustettu "DM2 REVIEWABLE". Revi siitä sitten juonta.

Toistaiseksi rohkea ryhmäni on avannut itselleen tien Skullkeepin linnoitukseen, ja siellä rymyttyään onnistunut löytämään portin joko toiseen ulottuvuuteen tai sitten pilvien päälle. Ja siellä minä sitten olenkin jumissa, ja pohdin, onko kysymyksessä loppupeli vai onko toinen ulottuvuusportti toimiva.

Ja oikein kivaa on ollut, kiitos kysymästä.

Kuin silloin ennen...

Wanhana veteraanina petyin alussa pahasti, kun mukaan sai vain valmishahmoja, Masterithan kuuluu aloittaa blankoilla. Muuten paluu kahdeksan vuoden taakse on sujunut kivuttomasti ja kaikki tuttu löytyy: hahmoja ei ole sidottu kaavamaisiin luokkiin, vaan maagiksi oppii taikomalla ja soturiksi taistelemalla, eikä minkäännäköisiä kokemuspisteitä ole näkyvissä. Hahmot täytyy ruokkia ja juottaa, ilman idioottimaisia Create Food -loitsuja. Ja tärkein on tallella, eli kompaktit sokkelot täynnä mielenkiintoisia puzzleja ja hirviöitä. Luonnollisesti mukana on pimeys ja valo, nuo turhan usein unohdetut tehokeinot.

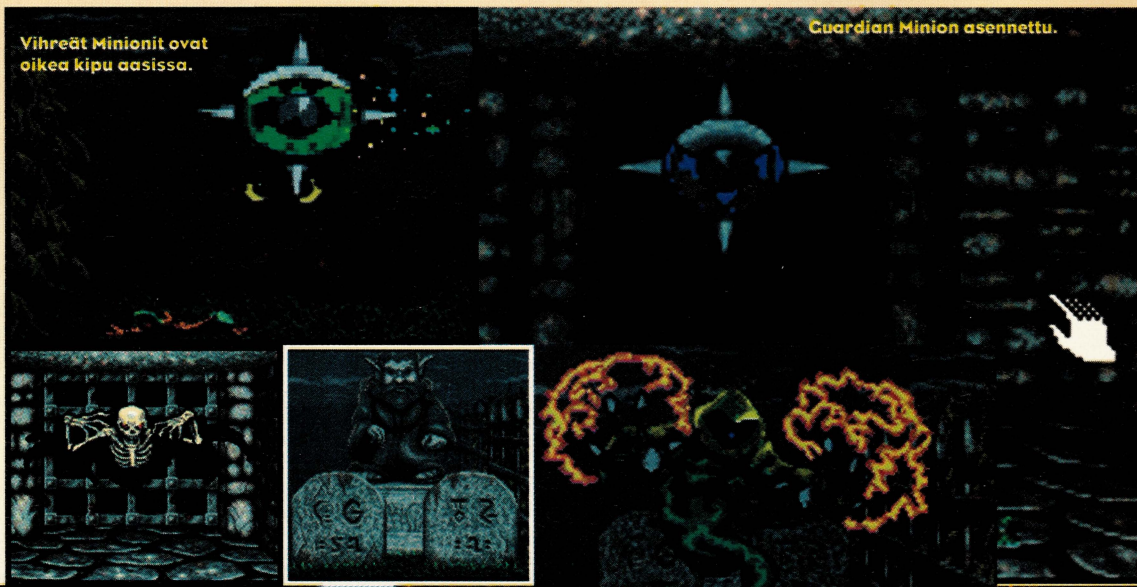
Uuttakin löytyy: automaattikartat ovat tervetullut lisä. Kartat eivät kuitenkaan ole tylsiä, normaaleja peruskarttoja, vaan työkaluja. Scout-kartasta voi muun muassa loihtia esiin tiedustelijan, jonka voi lähettää katsomaan mitä edessä on, ja Minion-kartalla saa esiin olion, joka osaa esimerkiksi kantaa tavaraa tiettyyn paikkaan. Nokkela pelaaja osaa hyödyntää karttoja tavalla, joita pelin sunnittelijatkaan eivät välttämättä ole ajatelleet.

Toinen uutuus ovat kaupat, joista voi ostaa kunnon kamaa ja johon voi myydä tarpeetonta kamaa tai tapettujen hirviöiden aseita. Vastaavasti sitten maastosta löytyy vähemmän ilmaistavaraa. Aseiden tehoa ja esineissä jäljellä olevaa latausta ei tarvitse enää arvailla, vaan se näytetään reilusti.



Säilä sivaltaa

Hirviöitä Skullkeepissa ja sen ympäristössä on paljon, ja niitä lyödään reaaliajassa joko asein tai taioin. Taikominen sujuu vanhaan malliin: voimakkuusriimun jälkeen varsinainen taika muodostetaan eri riimujen yhdistel-



mistä. Pappi- ja velhotaiat sisältävät ne normaalit tulipallot, myrkkypilvet, parannusjuomat ja muut. Vanhoja DM-veteraaneja ilahduttaa se, että kaikki vanhat taiat näyttäisivät olevan vielä kuranttia kamaa, tärkeimmät ainakin.

Uusista taioista tärkeimpiä ovat erilaiset Palvelijoita manaavat loitsut. Suojapalvelija vartioi yhtä kohtaa hievahtamatta, kun taas Hyökkäyspalvelija hakee aktiivisesti vihollisia, ja kolmannen Palvelijan käyttötarkoitusta en onnistunut ikuna arvaamaan. Palvelijoista tekee tärkeitä se, että ne ovat paras vastalääke toisesta ulottuvuudesta jatkuvasti esiin tunkevia piikkipalloja vastaan, jotka varsinkin pelin loppupuolella alkavat riepoa raskaasti. Koeta siinä olla tippumatta pilvien päältä, kun koko ajan pommitetaan salamoilla.

Vaikeustaso tuntuisi olevan enimmäkseen suht' helpon puoleinen, (mahdollista) loppua lukuunottamatta, jossa jatkuva pilven päältä tippuminen ja muu toimintapelleily rassaa. Mukana on taas niitä kivoja ongelmia, joita tulee pähkäiltyä muutama tunti, kunnes häpeän sekaisin tuntein huomaa kuinka helppo ratkaisu olikaan. Monenko DM-veteraanin "When rock is not a rock?" saa punastumaan?

Älykkäät hirviöt

Eniten etukäteismeteliä on pidetty DM2:n hirviöiden väitetystä älykkyydestä. Väijytyksiä tai avun hakemista en voi väittää havainneeni, mutta näppärästi ne ainakin osaavat väistellä hyökkäyksiä vaikka piiloutumalla nurkan taa. Hyökkäämisessä olin havaitsevinani hit-and-run-taktiikoita, ja ovelasti hirviöt tuntuivat hyökkäävän sivustasta aina kun suinkin mahdollista.

Peli myöhästyi noin kaksi vuotta sen takia, että grafiikka pistettiin uusiksi. Klassisesta 16-värisestä DM-grafiikasta on tehty 256-väristä DM-grafiikkaa, mikä ei välttämättä ollut järkevää, sillä lopputulos on usein turhan sarjakuvamainen. Muuten uusi grafiikka on yllättävänkin hyvää, ja hirviöihin on satsattu normaalia enemmän animaatioframeja. Silti CD:ltä olisi saanut löytyä tilaa 16-väriselle Classic-versiolle meidän vanhojen huru-ukkojen iloksi.

Digitoituja efektejä on, jollei nyt joka paikassa, ainakin oikeissa paikoissa. Musiikkiin en kiinnittänyt juurikaan huomiota. Käyttöliittymä on melkein yhtä hyvä kuin aiemmin, lukuun ottamatta sitä, että loitsuja ei saa enää nakeltua samalla vaivattomuudella kuin ennen, koska erillinen loitsulaatikko on vähän hankalasti piilotettu.

Täytyy toivoa, että bugit hiotaan pois ennen julkaisua. Tämä arvostelussa oleva 1.00-beta toimii yhtä huonosti kuin demokin. Äänikorteista vain wanhalla SB 2.0:lla irtosivat sekä efektit että musiikki, ja muistikonfiguraatioista kelpasi vain yksi vaihtoehto (EMM386 NOEMS), muilla



Loitsuja voi kopioida taika-esineistä.



Inventaarion käyttöä ei tarvitse arvailla.



Onko tämä lopun alkua, vai olenko vasta puolessa välissä?



Sarvieläimestä irtoaa monta makoista pihviä.

DM2 kaatui nopeasti. CD:tä peli tuntuu pelin aikana lukevan korkeintaan hämäysmielessä.

Saiko monen vuoden odotus sitten palkintonsa? Sai ja ei saanut. Juuri vähän ennen kuin sain kakkosen käsiini, väänsin alkuperäisen Dungeon Masterin läpi harjoitusmielessä. Ja valitettavasti jatko-osa, niin hyvä kuin se muuten onkin, ei kohoa legendaaristen esi-isiensä tasolle. Vihreiden piikkipallojen jatkuvasti regeneroituvat laumat, osittain liian sarjakuvamaiset hirviöt ja käyttöliittymään hiipineet epäergonomisuudet syövät pisteitä.

Yksi asia on varma: Dungeon Master II:sta tullaan ivaamaan ja pilkkaamaan muinaisjäänteenä, jonka edustamalla pelityypillä ei enää ole sijaa nykyaikana. Bullshit. Dungeon Master II on paras kolmiulotteinen roolipeli sitten Lands of Loren, ja hyvä lisä muidenkin kuin vanhojen luolamestari-fanaatikkojen pelihyllyyn. Alkuperäistä Dungeon Masteria on käsittääkseni halpapelinä myynnissä, jos ymmärrätte vihjeen.

Nnirvi

Lehden mennessä painoon DM2:een julkaistiin äänipäivitys, joka on Pelit-BBS:ssä nimellä DM2UP.EXE.

PÄIVITYS
PELITpurkki
90-506 675 757
90-565 3700

Hyvää

- Hyviä puzzleja.
- Kompakteja luolastoja.
- Erinomainen hahmonkehitys.
- Erinomainen taikasysteemi.

Huonoa

- Liikaa uudelleen syntyviä hirviöitä.
- Käyttöliittymästä hävinnyt paras sulavuus.

Klassikon jatko selviää kunniallа.

Roolipeli





Pesijöillä riittää tarinaa vaikka tuomiopäivään asti.

Mies, hattu ja HASSUT AIKEET

Simon The Sorcerer 2

AdventureSoft

PC, PC CD-ROM, Amiga, AI200

Minimi: 386/40, 4 Mt RAM (XMS/EMS), VGA, CD-ROM 300 kt/s

Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), Adlib (Gold), GUS, MT-32, LAPC-I, SCC-I, General Midi

Kiintolevy: 800 kt

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

●● Pari vuotta sitten ilmestynyt Simon The Sorcerer esitteli pelaajille Simonin, tavallisen pojan, joka siirtyi toiseen ulottuvuuteen ja opetteli siellä taikuriksi. Nauruhermoja paikoitellen koetellut seikkailu oli hyvää viihdettä, ja jatko-osa lupaa lisää samaa fantasiamaailmassa ja saduissa koheltamista.

Eräänä tavalliselta tuntuvana päivänä Simonin huoneeseen ilmestyy komero, jota Simon ei muista nähneensä aiemmin. Utelias kun on, hän astuu komeroon ja joutuu teleportatuksi keskelle tuttua kylää. Kukaan ei tunnu tietävän, kenen lähettämä taikakomero oli, mutta totuus on synkkä: Simonin edellisosassa tuhoama paha noita Sordid on tekemässä comebackia.

Simon ei tätä tiedä, vaan ryhtyy tutkimaan ympäröivää kaupunkia löytääkseen komeroonsa sopivaa polttoainetta. Härvelistä kun on löpö loppu ja se sattuu olemaan Simonin ainoa keino palata takaisin omaan ulottuvuuteensa.

Mutta missä on punahilkka?

Simon The Sorcerer 2 on erittäin hauska peli. Sankari on pukeutunut naurettavaan ylisuureen taikurinkaapuun, ja ympäröivä kaupunki on täynnä mitä hulluimpia henkilöitä ja tapahtumia. Ainoa valittamisen aihe on pelin liiallinen discworldmaisuus, sillä huumori on useimmiten samanlaista ja revitty samoista kohteista. Toisaalta, jos joku pystyy kirjoittamaan Pratchettin huumoria vastaavaa tekstiä, niin ainakaan minulla ei ole mitään asiaa vastaan.

Erityisesti keskustelut ovat onnistuneita, ja saduilla pelleillään kuten ykkösessäkin. Esimerkiksi kaupungin laidalla asuvat kolme karhua, joiden talo on paremmin suojattu kuin pankin kassaholvi. Siinä on Kultakutrille tekemistä.



Kolme karhua ovat kokoontuneet rauhalliselle illalliselle, kun Simon astuu sisään häiritsemään asioita.



Kolmen karhun talo näyttää olevan...er...hyvin ilmastoitu.



Simon esittelee taitojaan kuninkaalle, joka pian antautuu ja nimeää sankarin Hovitaikuriksi.

Kaupungissa on tilaa tapahtumille.

Itse karhuperhekin on hieman muuttunut: Isäkarhu tuo mieleen elokuvista tutun punaniskasheriffin, joka epäilee kaikkia ja kaikkea kommareiden salajuoneksi.

Tai miten olisi linnassa patjakasan päällä nukkuva prinsessa, joka ei tunnu heräävään ei sitten millään? Simonin käynti paikallisessa MacSwampling's-pikaruokalassa antaa aihetta muutamiin mehukkaisiin lohkaisuihin kuulun "ravintola"ketjun tuotteista...

Hyvin pelaa

Pelin edellisen osan valttina oli erittäin lucasartsmainen (siis suoraan kopioitu) käyttöliittymä, joka olikin helppo. Nyt systeemi on saanut enemmän omaa ilmettä, ja komentosanat ovat vaihtuneet kahdeksaksi eri toimintoa kuvaavaksi ikoniksi, jotka voi valita ruudun alalaidasta. Inventaario on kätevästi esillä ikoneiden välissä, ja esineiden valinta on nopeaa ja helppoa. Useista peleistä poiketen kamaa ei tule pelin aikana liikaa, joten turhalta inventaarion plaraamiselta vältytään.

Ruudulta voi etsiä kaikkia toimintapisteet ja esineet perinteisesti liikuttelemalla hiiren osoitinta ympäri ruutua, tai vain simppelisti painamalla F10:tä, jolloin kaikki kuvan mahdolliset esineet ja muut kamat merkitään hetkeksi valkoisella tähdellä. Tämä saattaa kuulostaa lapselliselta seikkailun pilaamiselta, mutta ei ole: pelaaja voi keskittyä itse ongelmiin turhien etsintätehtävien sijasta.

Keskustelu sujuu normaaliin tyyliin, eli sankari valitsee kommenttinsa ruudulle ilmestyvistä vaihtoehtoista. Hulluimpienkaan juttujen laukomista ei tarvitse pelätä, sillä Simon on armoitetun kuolematon.

Peli vaatii ajatusnystyröiden hierontaa juuri sopivasti, ja tekemistä on riittämiin eri puolella kaupunkia ja sen ulkopuolellakin. Useasti pelaajaa yritetään johtaa harhaan antamalla esille vääriä vaihtoehtoja, kuten esimerkiksi nukkuvaa prinsessaan herätettäessä annetaan tukuittain erilaisia mölynpitovälineitä, vaikka nukkuva kaunotar ei ole niistä moksiskaan. Herne sen sijaan saattaa toimia paremmin...



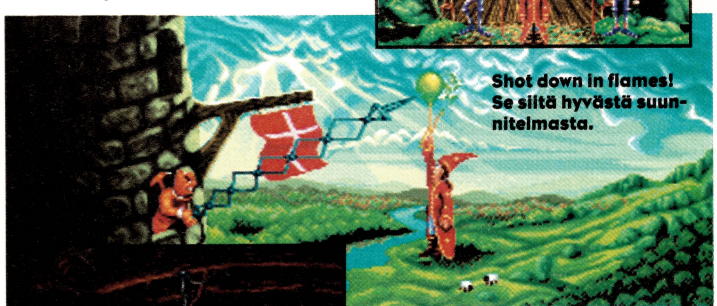
Prinsessa vaikuttaa vahvauniselta. Ei ihme, kun nukkuu noin ylhäällä.



Tule MacSwampling'siin nauttimaan aidoista mutapurilaisista! Jokaisen aterian mukana tulee ilmainen oksennuspussi.



Linnanvartijat taitavat olla osapäivätöissä Discworldistä.



Shot down in flames! Se siitä hyvästä suunnitelmasta.



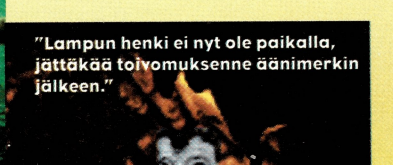
Simon on vihdoin päättänyt hankkia tatuoinnin. Kumpa se ei vain sattuisi näin paljon.



Yikes! Simon huomaa inhoavansa vain yhtä asiaa enemmän kuin hämähäkkejä: vielä isompia hämähäkkejä.



Simonin benji-hyppy menee hieman pitkäksi. Ensi kerralla muista hankkia lyhyempi köysi!





Body language

Grafiikaltaan Simon 2 on siedettävä. Itse en koskaan ole juuri pitänyt pelin tyylinä olevasta englantilaisesta tavasta piirtää grafiikkaa hieman suttuisesti ja vähävärisesti. Taustat ovat silti onnistuneita, ja täyttävät tehtävänsä riittävän hyvin. Hahmot sen sijaan ovat todella onnistuneita ja hyvin karrikoituja. Erityisesti rakastuin Simonin tapaan elävöittää puhettaan ilmeillään ja koko ruumiillaan. Sankari kun irvistelee, nostelee ja laskee hartioitaan ja muutenkin liikkuu kuin oikea lavakoomikko. Myös muut hahmot ovat onnistuneesti animoituja, eivätkä puhuessaan suinkaan seiso paikallaan tyhjän panttina.

Äänipuolella suurimman huomion varastaa pelin erinomainen puhe. Mieleeni jäivät läpeensä hullu tiedemies ja sopivan ärtyneeltä kuulostava kuningas (syytä ärtyisyyteen ei liene vaikea arvata, Simonpa tietenkin). Myös MacSwampyn keittiössä häärivä kokkipari on hulvattoman onnistuneesti äännelty. Keskustelut saa halutessaan näkyviin myös tekstinä, joka tosin kiitää eteenpäin melko vauhdikkaasti.

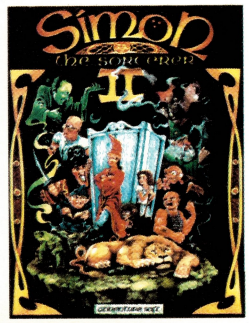
Tehosteita pelissä on sopivasti, ja musiikki vaihtuu lähes joka kuvassa. Taustalla kaikuva musa on hieman mitäänsanomatonta – se soi, mutta siihen ei varsinaisesti ärsyynny tai ihastu.

Simonin seikkailut sujuvat mukavan rauhaisissa merkeissä, eikä menoa ole jarruttamassa edes bugit. Muutaman kerran keskustelusta jää ensimmäinen sana kuulumatta, mutta tätäkin tapahtuu harvoin. Muuten peli toimi kiltisti ilman ongelmia.

Hieman seesteisen ykkösosan jälkeen Simon The Sorcerer 2 onnistui yllättämään positiivisesti. Huumori on parantunut reilusti, ja nyt pelaaja saa naureskella jotain lähes koko ajan. Ongelmat ovat sujuvasti rakennettuja, ja käyttöjärjestelmäkin on mukavan toimiva. Pelissä riittää tekemistä, eikä eteneminen jää ainakaan pikseliongelmista kiinni.

Kaiken kaikkiaan Simon The Sorcerer 2 on nautittava huumoripaketti, jota kehtaa suositella kaikille hyvistä seikkailuista kiinnostuneille.

Tapio Salminen



Hyvää

- Hauska.
- Hyvin onnistuneet hahmoanimaatiot.
- Toimiva systeemi ja erinomaisesti karrikoitu puhe.
- Juuri sopivan haastava.

Huonoa

- Hieman mitäänsanomaton musiikki ja taustataide.
- Pelkkänä tekstinä keskustelut liikkuvat liian nopeasti.

Hauska fantasiasekoilu, josta nauttii pitempäänkin.

Seikkailu

PELIT HUIPPU

90

Lennä lennä leppäkerttu

Flight Unlimited

Looking Glass

PC

Minimi: 486DX/33, 8 Mt, VESA SVGA, CD-ROM 300 kt/s
Äänituki: Sound Blaster (kaikki), RAP-10, GUS, Ensoniq Soundscape
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 25 Mt
Muuta: tukee useimpia virtuaalikypäriä

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

Ei oppi ojaan kaada

Flightissä on tosi virtuaalimeininki: litteiden valikoiden ja ikkunoiden sijaan lentäjäkokelas joutuu lentokentän kolmiulotteiseen "klubihuoneeseen", jossa liikuskelemalla ja huonekaluja klikkailemalla valitaan toimintoja.

Pöydällä olevaa koneen pienoismallia klikkaamalla pääsee lentämään, liitutaulua klikkaamalla koulutuslennolle ja niin edelleen. Koko prosessi on toteutettu huolella ja pelaajaa ajatellen.

Kun pelaaja päättää lähteä koulutuslennolle, hän valitsee liitutaululta mieleisensä manööverin. Lento-osuuden latautuessa luetaan tekstiä ja kaaviokuvia, jotka voisivat olla suoraan oikeasta lentäjän käsikirjasta.

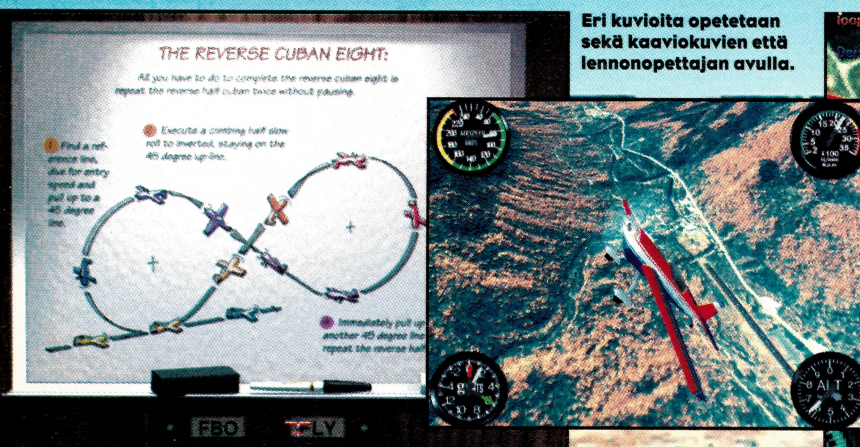
Koneen ohjaamossa virtuaaliopettaja esittää liikesarjan, selittäen koko ajan mitä tekee ohjaimilla, ja sitten onkin aika yrittää itse. Apuna kokelaalla on opettajan kommenttien lisäksi ruudun sivuilla välkkyvät ikonit, jotka kertovat, mihin suuntaan tikkua tai polkimia tulisi heiluttaa, sekä kolmiulotteinen nuolenkuvatus keskellä ruutua.

Liikesarjan jälkeen opettaja antaa arvosanan ja kertoo mikä mätti, jos kaikki ei mennyt ihan putkeen. Tämän parempaa lennonopetusmetodia on vaikea tietokoneelle kuvitella.

Flight Unlimitedia on etukäteen hehkutettu läpimurtona lentomallinnuksessa ja grafiikassa. Simulaation on tehnyt Looking Glass, joka aikaisemmin on niittänyt mainetta System Shockilla ja Underworldeilla. Sanura-Suomen maahantuomista paketeista löytyy suomenkieliset ohjekirjat.

Flight Unlimitedin porkkanana on lähes fotorealistinen maisema ja kastikkeena täysin uusi tapa mallintaa lentoa "virtulaalisella ilmavirtauksella". Peli ei missään vaiheessa väitä tarjoavansa muuta kuin sivilli-ilmailun riemua muutaman lentokentän yläpuolella ja taitolennon harjoittelua viidellä eri lentokoneella. Tarjolla on myös koulutusta "virtuaaliopettajalta", jonka viilipyttymäinen ääni neuvoo lennon aikana kädestä pitäen eri lentoliikkeet aina suoraan lentämisestä kuubalaiseen kahdeksikkoon.

Sporttihirmut voivat kisailla kelloa vastaan esteradoilla, joissa navigoidaan ilmassa leijuvien renkaiden läpi tutuksi tulleeseen tapaan. Ideana Flight Unlimited ei siis kuulosta järisyttävän mielenkiintoiselta, joten sen kohtalo jääkin sen varaan, tarjoaako se jotain innovatiivista toteutuspuolella ja lentämisen elämyksen välittämisessä PC:lle.



Eri kuvioita opetetaan sekä kaaviokuvien että lennonopettajan avulla.





Helsinki-Vantaastein 3D

Flight Unlimitedin maasto on tehty kokoamalla stereoskooppisia satelliitti- ja ilmakuvia yhteen ja venyttämällä bittikartat kolmiulotteisiksi oikeista kohdista. Tulos näyttää korkealta katsottuna varsin henkeäsalpaavalta, ja SVGA-tilassa itse asiassa täydelliseltä fotorealismilta.

Mutta matalalennossa paljastuu menetelmän heikkous: koko komeus näyttää siltä kuin ilmakuvin kirjailtu lakana olisi levitetty kuhmuraisen hiekkalaatikon päälle. Toki FU:n maastografiikat kilpailevat huippusarjassa, mutta mikään ennennäkemätön läpimurto ne eivät ole.

Muitakin tietokonegrafiikan ihmeitä FU:ssa piisaa. Pelaaja voi valita eri näkymiä virtuaaliohjaamosta kokoruudun laajakangaskuvaan normaaleista ulkokuvista nyt puhumattakaan. Yksityiskohtiin panostaminen näkyy muun muassa auringon häikäisyefekteissä ja tavassa, jolla koneet hajoavat tuhannen päreiksi epäonnisissa laskuissa.

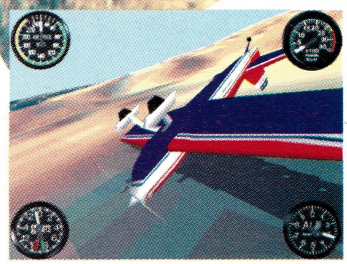
Virtuaali-ilmaa

Toinen ylpeydenaihe Looking Glassille on Flight Unlimitedin ”mullistava” lentomallinnus. Sen sijaan, että simulaatio käyttäisi ennaltamäärättyjä taulukoita siitä, miten koneen oletetaan käyttäytyvän missäkin korkeudessa, nopeudessa, asennossa ja tilanteessa, FU luo koneen ympärille ”virtuaalisen ilmavirran”. Aerodynamiikkayhtälöt juoksuttavat tosiajassa virtuaalisia ilmamolekyylejä koneen nosto- ja ohjainpinnoilla, ja ainakin meikäläisen lukiofysiikalla tämä kuulostaa juuri oikealta teorialta lentosimulaattorin pohjaksi.

Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että perstuntuma lentämiseen on miellyttävän sulava ja tuntuu ”oikealta”.

Mutta vaikka teoria on oikea ja fiilis hyvä, ihmetyttää FU:n koneiden suorastaan ylimaallisen helppo käsiteltävyys. Ei, taitolentoliikkeitä ei ole todellakaan helppo tehdä puhtaasti, varsinkin kun polkimet ovat näppäinkomentojen varassa. Sen sijaan koneilla ei voi päästä hengestään väärän ohjausliikkeen takia. Syöksykierteen suurin ongelma on liikkeen aloittaminen ja ylläpitäminen, sillä jos päästää kädet ohjaimilta, nämä ihmevärkit suoristuvat itsestään sekunnin murto-osassa. Jos tämä on realistista lentämistä, voisin aloittaa pelle-lentonäytösten pitämisen Malmilla tältä istumalta. Kuitenkin periaatteessa FU:n lentomalli ottaa kaikki tekijät huomioon propellin väännöstä ja lämpimän ilman nostoista lähtien, ja ansaitsee sinällään papukaijamerkin.







Mitä?! Ei jälkipoltinta?!

Flight Unlimited ja pelaamisen riemu ovatkin sitten toinen juttu. Pujotteluun kyllästyy, tarjolla ei ole ”sen toisen” rauhanomaisen lentosimulaattorin tapaan edes paikasta toiseen suunnistamisen tyydytystä, ja kun on kerran oppinut pitämään purjekoneen nostoissa pujottelemalla ilmassa vaikka ikuisesti, häviää sekin haaste.

Jos FU:hun suhtautuu multimediaopetusvälineenä ja tietopakettina lentämisen saloista, voi sille varauksetta lätkäistä yli ysikympin pisteet. Manuaali ja koulutusosuudet sisältävät tukevaa tietoa ja ensiluokkaista simulaattorikoulutusta sen verran moitteettomasti esitetyssä paketissa, että tätä käyttää mielellään vaikka pohjakoulutuksena tositoimia varten (niitä, jossa on konekivääri).

Ilman superturbokonetta FU:n hankkimista kannattaa kuitenkin harkita kahdesti. Miellyttävästä lentomallista ja kauniista maisemista on vaikea nauttia, jos ruutu päivittyy kerran sekunnissa. Testikoneessa peli pyöri siedettävästi absoluuttisilla minimiyksityiskohdilla, eikä virtuaaliohjaamo tullut siinäkään tapauksessa kyseeseen.

Mutta jos haluaa brassailla Pentiumillaan, lentely kauniissa maisemissa ilman päämäärää viehättää, ja on kiinnostunut kaikesta lentämisen jaloon taitoon liittyvästä, tuskin heti löytyy paremmin toteutettua simulaattoria ja tietopakettia.

Joona Vainio

Hyvää

- Kaunis katsella.
- Miellyttävä lentää.
- Erinomaisesti toteutettu lennonopetusohjelma.

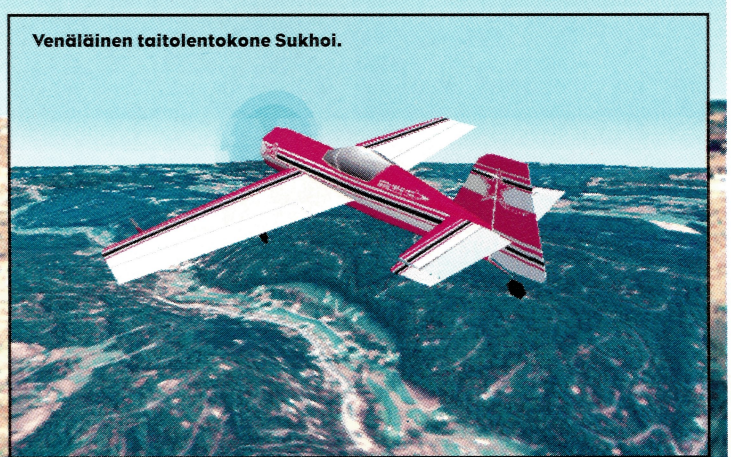
Huonoa

- Turhan tuhdit laitevaatimukset (minkäs teet).
- Ei kovin haasteellinen pelimielessä.

Realismifriikin ja muuten vain lentelystä kiinnostuneen unelma, jonka monet saattavat kokea kuolettavan tylsäksi.

Simulaattori





Venäläinen taitolentokone Sukhoi.

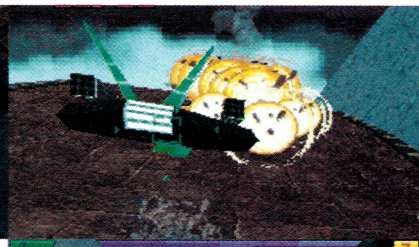
Hi-Octane

Bullfrog/Electronic Arts
PC CD-ROM
Versio: I.0
Minimi: 486, 8 Mt
Äänituki: Sound Blaster (AWE), Adlib, PAS, MT32, General Midi
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: Mitätön
Muuta: SVGA 640 x 480 jos kone kestää
Testattu: 486/66, 8 Mt, SB 16, CD 300 kt/s

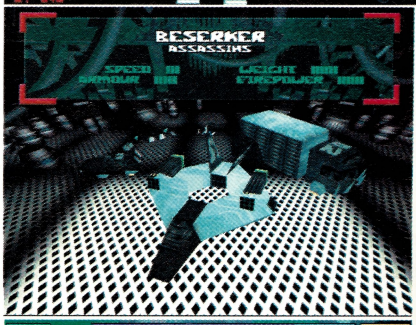
Tankillinen lyijyllistä

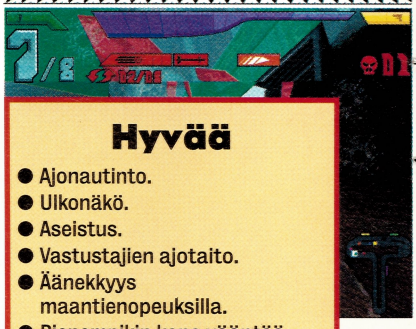
●● Kun kilpa-autoista poistetaan pyörät ja lisätään aseet, saadaan... Slipstream! Eikun Hi-Octane!











Vuosituhannen vaihtuessa kaikki ovat totaalisesti kypsyneet FIA:n tylsiin turvamääräyksiin. Säännöt heitetään romukoppaan ja kysymys menopelien maavarasta kuitataan kerralla poistamalla pyörät tykkänään. Tilalle asennetaan repulsorit, joiden ansiosta koslat killuvat metrin-parin korkeudella radan pinnasta. Menoa ryydittävät suihkumoottorit saavat hetkittäistä lisäpotkua "boostereista", joiden käyttöä rajoittaa vain mallista riippuva latausaika. Kaikki tämäkään ei vielä kohota rallien katsojalukuja riittävästi, joten joka autoon lisätään vähintään yksi konekivääri ja ohjuslaukaisin tuottamaan dramatiikkaa ohitustilanteisiin.

Pelaaja voi valita kuudesta eri autosta, joiden ominaisuudet vaihtelevat nopeuden, painon, tulivoiman ja panssaroinnin mukaan. Kuudella radalla voi kilpailla seitsemää muuta ajokkia vastaan miten mielii, mutta tarjolla on myös mestaruussarja, jossa käydään jokainen rata läpi pisteistä taistellen. Toki tietokonevastustajat voi poistaa kokonaan harjoittelua varten tai verkossa pelattaessa laittaa tilalle lihallisemman vastustajan.

Keke taktikoi

Varsinainen kilpailu tapahtuu Magic Carpetin grafiikkarutiinia hyödyntävillä radoilla, mikä takaa vauhdilla päivittyvää silmänruokaa meille Pentium-rajoitteisillekin. Meiningin idea on päällisin puolin äärimmäisen yksinkertainen: tavoitteena on päästä ensimmäisenä maaliin keinolla millä hyvänsä.

Jokaisella radalla on varikkopilttuut polttoaineen, ammusten ja suojien täydentämiseksi. Nämä radan varrella sijaitsevat lyhyehköt pätkät tankkaavat kyseistä hyödykettä verkalleen, joten hidastaa täytyy, jos mittari on tyhjillään. Toki perushyödykkeitä saa myös sinne tänne sirotelluista power-upeista ja niiitä sinkoilee myös tuhotuista vastustajista, joten taktikoinnille on varaa. Muita power-uppeja löytyy tehokkaampien ohjusten ja konekivääreien muodossa, ja ehkä tärkeimpänä (ajotaktiikasta riippuen) parempia boostereita.

Kilpailun voittaminen ei kuitenkaan ole niin yksinkertaista kuin ensinäkemältä luulisi. Ensinnäkin tietokonevastustajat ovat armottomia ja äärimmäisen päteviä ajajia, jotka kuittaavat pienimmästäkin mokasta välittömästi. Toiseksi, taaksepäin ei voi tulittaa, joten ohittamista sopii miettiä kahdesti ja mieluiten tulittaa ensin kolmesti.

Ja jos sattuukin käymään niin onnellisesti, että pääsee tekemään schumacherit ja jättämään muun porukan kättelyssä aseiden kantaman ulkopuolelle, jossain vaiheessa tulevat eteen kierroksella ohitettavat; ja tässä pelissä ei ohituslippua tunneta. Simtek-kuskin ohittaminen siis tuskin tuottaa päänvaivaa, mutta hänen laukomansa ohjukset välittömästi sen jälkeen kylläkin. Jos taas päätät hidastella ja poistaa hemmon liikenteestä ennen ohitusta, pääset tuotapikaa kakkosen tähtäimiin. Ja täytyyhän tuota joskus tankatakin. Ensimmäisenä ei siis kannata olla, jos ei ole varma siitä, ettei joudu maalitauluksi.

Toisaalta: jos on tarpeeksi edellä muista, voi saada yhden kierroksen ajaksi superauton, jossa on kaikki power-upit ja tankit täynnä. Seuraavaa superautoa varten pitääkin sitten listiä joku kierroksen aikana ja pysytellä silti ensimmäisenä. Seuraavaksi pitää tuhota kaksi ja niin edelleen...

"Kuoleminen" tai löpön loppuminen kesken ei kuitenkaan poista pelistä pysyvästi. Radan tienoilla leijuu korjausaluksia, jotka ehtiessään poimivat tien sivuun jääneen ja palauttavat taistoon mukaan – tosin vähintään muutaman sijan jääneenä.

Neurosport – live only

Päällisin puolin järkyttävän yksinkertainen Hi-Octane vaatii siis melkoista taktikointia henkeäsalpaavan vauhdin ja räiskintämässäilyn lomassa. Kun peli on vielä ulkoasultaan ja pelattavuudeltaan Bullfrogin tapaan nappiin viimeistelty, sen pariin on vaikea olla palaamatta yhä uudelleen ja uudelleen.

Ainoana hampaankoloon jäi se, että yksinpelaajia ei selvästikään ole ajateltu tarpeeksi. Kuusi rataa on aivan liian vähän vaikeustason noususta huolimatta. Jos minä olisin suuri ja mahtava pelisuunnittelija, olisin lisännyt hommaan mukaan jonkinlaista urakehitystä, auton virittelyä ja kilpailujen välillä tapahtuvaa herjanheittoa muiden ajajien kanssa – rataeditorista puhumattakaan. Myös videonauhurin puute ihmetyttää (varsinkin kun peli tekee hakemistot FLICS ja SCRNSHOT), sillä peli on niitä harvoja, joissa syntyy niin kreisejä tilanteita, että niitä huvittaisi tosissaan katsella jälkeenpäin.

Muuten erinomaisen paketin rikkoo käsittämätön musiikki, joka on ainakin FM-synteesillä roskiskamaa. Ilmankos se onkin miksattu, niin ettei sitä kuule, ellei väännä efektejä minimiin ja blasun nuppia kaakkoon. Onneksi pelin efektimaailma on siinä määrin messevä, ettei musaa edes kaipaa.

Musasta huolimatta se, mitä Hi-Octane pitää sisällään on kuitenkin viimeisen päälle hiottua timangia, ja parempi sekin kuin puolivillaisesti väännettyä muhjua vähän sieltä sun täältä. Keskitytään siis olennaiseen. Vroom VROOM!

Joona Vainio

Hyvää

- Ajonautinto.
- Ulkonäkö.
- Aseistus.
- Vastustajien ajotaito.
- Äänekkyys maantienopeuksilla.
- Pienempikin kone vääntää miellyttävästi, jos varustelutasosta tingitään.

Huonoa

- Turhan lyhytikäinen sinkkukuskin käsissä.
- Yliolkainen suhtautuminen liikenneturvallisuuteen.

Vauhdikas ja toimiva kokonaisuus, jossa kaikki on kohdallaan. Yksinpelaajille peliä on tosin aivan liian vähän.

Räiskintä/autopeli

85

Yhä ylös yrittää...

SimTower

Maxis

PC Windows CD-ROM
Versio: 1.00
Minimi: 386/33, 4 Mt
Äänituki: Kaikki Windows-yhteensopivat äänikortit
Kiintolevy: 7,5 Mt

Testattu: Pentium/100, 16 Mt, Stealth 64 VRAM Video 2 Mt PCI

Maxisin ohjelmalelut ovat saaneet jo lähes kulttiohjelmien maineen. SimCityjä lukuunottamatta ne ovat kuitenkin pidemmän päälle suht tylsiä. Entäpä uusin tulokas SimTower, joka pistää pelaajan vastaamaan pilvenpiirtäjän toimimisesta ja tuottamisesta?

Ideaa?

SimTowerin ideana on suunnitella ja rakentaa oma satakerroksinen taivaita halkova pilvenpiirtäjä. Rakennustöiden johdon lisäksi pelaajan hartioille jää tornin kaupallisen rakenteen määrittely ja infrastruktuurin suunnittelu ynnä toteutus.

Muiden Maxiksen ohjelmalelujen standardikaavaa noudattaen ei SimTowerissakaan ole kiinteää perusjuonta tai lopullista tavoitetta. Ohjekirja kyllä suosittelee yhdeksi tavoitteeksi satakerroksisen tornin kyhäämistä, kirkon pykäämistä huipulle ja häiden viettämistä.

Varsinainen tornin koostaminen suoritetaan hieman samalla tavalla kuin pikkupentuna isojen rakennustyömaiden simulointi – rakennuspalikoilla. Pelaajan käytössä on vähän toistakymmentä erilaista huoneistotyyppiä, joista torni valmistetaan.

Pääpalikkatyyppejä ovat asuintilat, toimistotilat ja hotellihuoneet. Mukana on myös ravintoloita, kauppoja, pikaruokaloita, turvallisuusmiesten valvomoja, terveyskeskuksia sun muuta tilpehööriä. Näillä kaikilla on oma yksinkertainen tarkoituksensa, joka selviää pelin kuluessa. Toimistotilat ovat rakennuspalikoista tärkeimpiä, ne nimittäin tuovat ihmisiä torniin ylivoimaisesti eniten.

SimCityn teiden virkaa SimTowerissa näyttelevät hissit, joita niitäkin on kolmenlaisia: perushissit, jotka kohoavat korkeintaan kolmenkymmenen kerroksen matkan, pikahissit, jotka kulkevat vaikka koko tornin ylhäältä alas, mutta pysähtyvät vain aloissa sekä hotellihenkilökunnan käyttämät huoltohissit.

Tornia rankataan eri tähtiluokituksilla, mitä enemmän tähtiä, sitä enemmän rakennuspalikoita. Tosin kolmannen tähden jälkeen rakennusosiin lisätään vain bonustilpehööriä.

Ihmisen tiet

Rakennuspalikkaleikin saattaa aina silloin tällöin keskeyttää jonkinlainen tapahtuma, yleensä negatiivinen, mutta mahtuupa joukkoon pari positiivistakin yllätystä.

Tuholaisina toimivat pommeja torniin kätkevät terroristit, tulipalot ja hotellihuoneiden syöpäläiset. Mielyttävimpiä yllätyksiä puolestaan ovat esimerkiksi VIP-henkilöiden vierailut. Huvittavana yksityiskohtana VIP tulee hotelliin yksinään, mutta aamusella hänen huoneestaan löytyy tuntematon nainen. Kukahan lie...?

Kun SimCityssä yksi tärkeimpiä osa-alueita on kunnon tieverkon suunnitteleminen, vastaa sitä SimTowerissa ihmisten kulkureittien suunnitteleminen ja kulkuyhteyksien rakentaminen.

Periaatteessa kulkureittien huomioonottaminen loisi pelille huomattavan mielenkiintoisen ympäristön, ellei reittisuunnittelu olisi niin tavattoman rajoittunutta. Kunpa ohjelmoijat olisivat vaivautuneet keksimään enemmän sääntöjä, poikkeuksia ja reitteihin vaikuttavia rakennuspalikoita.

Kahvia ja romaania

SimTower on alun perin Mac-peli ja PC-puolelle se on kääntynyt Windows-sovellukseksi. Peli pyörii Windows 3.11:ssä, Windows 95:n Aprilbetassa ja Windows NT:ssä ilman ongelmia.

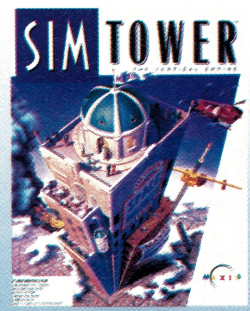
Tekninen toteutus on varsin kelvollinen. Efektit hidastavat pelin pyörintää jonkin verran, mutta ne saa säädettyä pois päältä tarpeettomina. Ohjelma ei muutenkaan ryöstä liikaa konetehoa ja voisin kuvitella, että se pyörii kevyesti omaakin konettani kevyemmässä ympäristössä. (486/33:ssa se oli pelikelvoton. –nn)

SimTowerin pelaaminen on hyvin rattoisaa puuhaa. Kun alkuinnostuksesta ja hämmennyksestä pääsee ohi, huomaa hyvin nopeasti, että tie menestykseen on päällystetty dollarinkuvin. Raha on kaiken A ja O, mutta ovatkohan ohjelmoijat laiskuuttaan jättäneet koodinväännön puolitiehen ja unohtaneet finanssirutiinit pois, sillä rahaa tulee jatkuvasti pelaajan pankkitilille, mutta sitä ei kulu käytännössä mihinkään.

Helpoin tapa pelata peliä onkin rakentaa tornia viikonloppuna noin tunnin välein ja antaa sen jauhaa rahaa aina öisin. Itse saavutin kahdessa yössä neljän tähden tornin statuksen ja jos olisin jaksanut pelata samaa peliä pidempään, olisin kolmantena yönä saavuttanut Torni-statuksen takuuvarmasti.

Summa summarum: SimTower on tyypillinen Maxisin ohjelmalelu, jota ainakin minä jaksan pelata vain päivän tai pari. Todelliseksi peliksi siinä olisi ainesta, mutta strateginen puoli on jätetty puolitiehen.

Ossi Mäntylahti



Hyvää

- Mielenkiintoinen idea.
- Toimiva Windows-sovellus.

Huonoa

- Tylsä.
- Liian helppo.
- Ei tavoitetta.

SimTowerissa on aineksia hyvään strategiapeliin, mutta peli-idean toteuttaminen on lopetettu kesken.

Strategiapeli

60

Uuden aallon mätkintää

FX Fighter

Argonaut Software/GTE Entertainment/Philips

PC CD-ROM
Minimi: 486DX/33, 4 Mt RAM, CD-ROM, MS-DOS 5 tai uudempi
Suositus: 486DX2/66, 8 Mt RAM
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), Gravis Ultrasound
Ohjaus: N, J
Kiintolevy: 18-42 Mt

Testattu: 486DX4/100, 16 Mt RAM, Diamond Stealth 64 VLB SVGA, SB 16, CD-ROM 300 kt/s



●● Beat-em-upit eli mätkintäpelit ovat metka laji. Monien mielestä tolkuton mättäminen ei voi olla kuin vähä-älyisten touhua ilman järjen hiventä, siitä huolimatta Mortal Kombatin ja Street Fighterin kaltaiset klassikot ovat uskomattoman suosittuja.



Voiton hetkellä pirteästi liikkuva kamera zoomaa herkuttelemaan voittajan tuuletuksella ja näyttää vielä hidastuksena taistelun viimeiset hetket.

Mätkintäpelien uusimmat villitykset ovat aina lähteneet kolikkopeleistä. Segan siirrettyä autopeliensä kolmiulotteiset polygonimallit mätkintäpeleihin syntyivät Virtua Fighter 1 & 2 ja koko tyylilaji koki uuden renesanssin. Enää ei mässäilläkään verellä tai fantasiatempuilla, vaan pelin henki on oikeiden taistelulajien emulointi ja kolmannen ulottuvuuden tuoma näyttävyys sekä huikean monimutkaiset, mutta aidolta näyttävät taisteluliikkeet.

Kotimikrojen mättöpelit ovat järjestään seuranneet perinteistä kaksiulotteista tyyliä ja onkin yleinen väite, ettei Virtua Fighterin kaltaista peliä voida tehdä PC:lle nykytekniikalla. FX Fighter on jo kymmenen vuotta vektoreita mestarillisesti pyörittäneen Argonaut Softwaren todiste siitä, että se onnistuu. Tai ainakin melkein.

Vapisevin käsin avasin...

Kahdeksan taistelijaa ottaa mittaa toisistaan yhtä monella eri areenalla. Kaikkien vastustajien teilaaminen palkitaan päästämällä kimppuun kahta kauheampi, julmetun ilkeä ja äärimmäisen ylivoimainen loppuvihulainen.

Pelaaja voi valita hahmonsa kahdeksasta taistelijasta. Tarjolla on muutama mies- ja naispuolinen perinteinen katutappelija, laavahirviö, isommanpuoleinen hyönteinen, pari magiikan taitajaa ja robotti. Jokaisella luonnollisesti on hulvaton arsenaali iskuja, potkuja, heittoja ja vähän taikuuttakin.

Kuvien perusteella FX Fighter ei varmasti näytä erityisen omaperäiseltä. Peli kuitenkin havahdutaa alusta lähtien: Kamera kiertää ja zoomaa pikavauhtia mutta sulavasti taisteluareenalle. Polygoneista rakennetut, erittäin luonnollisesti liikkuvat taistelijat kiertelevät toisiaan ja jakavat toinen toistaan sulavampia iskuja, potkuja ja heittoja. Jatkuvasti kamera kiitää keskellä taistelua löytäen yhä uusia kuvakulmia toimintaan. Efekti on tyrmäävä.

Tässä kohtaa on myönnettävä, että olen fanaattinen Virtua Fightereiden pelaaja. Viimeiset puoli vuotta olen ollut sitä mieltä, että Virtua Fighter 2 on kiistatta kaikkien aikojen paras kolikkopeli.

Ja sitten heräsin

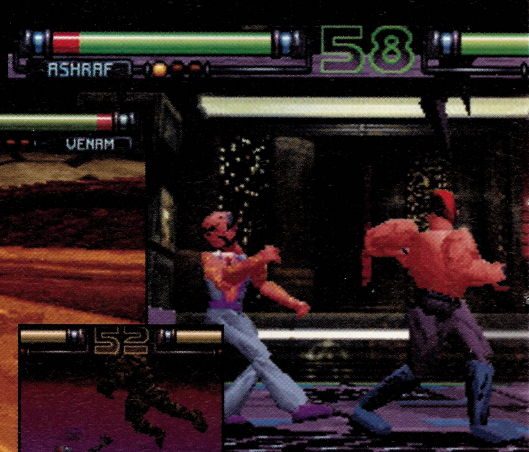
Ensimmäisen hämmästelyn jälkeen voi jo suhtautua vähän järkevämmin. FX Fighter ei ole samaa kaliiberia kuin esikuvansa, vaikka perusasioissa pääseekin yllättävän lähelle. Nopeutta ja sulavuutta riittää, mutta edessä on edelleen ihan tavallinen PC eikä ikioma kolikkopeli. Ja ruudulla niitä tavallisia pintakuvioituja polygoniukkoja karkealla VGA-tarkkuudella.

Tarkemmin katsottuna ulkoasu on jopa ruma. Värit ovat kummallisen tökeröitä, hahmot muuttuvat liian usein sekaviksi









vektorikimpuiksi ja koko systeemi nikottelee sen verran, että välillä raajat ja pää irtoilevat ilman syytä. Onneksi animaatio on nopeaa, eikä pikku nyrjähdyksiin kiinnitä huomiota.

FX Fighter on ilmiselvästi suunniteltu näppikseltä pelattavaksi. Perusliikkeet eli lyönti, potku ja hyppy hoituvat kolmella näppäimellä ja liikkuminen neljällä. Näppäimiä yhdistellään vähitellen monimutkaisemmiksi liikesarjoiksi.

Looginen systeemi on siksi, että pelaajan on seurattava, missä asennossa hahmo ruudulla kulloinkin on ja valittava seuraava liike sen mukaan. Lisää vaikeutta ja vaihtelua syntyy siitä, että samalla näppäinyhdistelmällä saa eri liikkeitä, riippuen siitä, millä etäisyydellä taistelijat ovat toisistaan. Helppo lyönti lähietäisyydellä on käsilukko, josta sopivasti ajoitetulla liikkeellä vastustaja voidaan kaataa ja heti perään vielä jatkaa iskulla maassa makaavaan uhriin. Kolmiulotteisella pelialueella liikkumisen hienous on siinä, että asennosta, etäisyydestä ja ajoituksesta riippuen touhu on joko karkeaa sohimista tai lähes baletin näköistä asennosta toiseen pehmeän tehokkaasti siirtymistä.

Paljon on tietysti kiinni myös grafiikan sulavuudesta. Testikokoonpanolla peli pyöri tökkimättä kaikilla yksityiskohdilla. Vähemmälläkin koneteholla pelattavuus säilyy, jos viitsii ottaa muutamia turhia yksityiskohtia pois päältä. Onneksi grafiikka on säädeltävissä riittävän monipuolisesti.

Paljon opeteltavaa

Taistelusysteemi FX Fighterissa on paria ikävää mokaa lukuunottamatta kohdallaan. Liikkeitä tuntuu olevan niin paljon, että lähes joka kerta löytyy jotain uutta. Suurin osa on järkevästi pääteltävissä.

Yhtä tärkeitä kuin hyökkäysliikkeet ovat erilaiset väistöt ja torjunnat. Väistellä voi tietysti hyppimällä, mutta myös sivuttain kierähtämällä. Torjuminen on jostain käsittämättömästä syystä hoidettu isku- ja taakse-liikkeiden yhdistelmällä, joka on paitsi hidasta myös vaikeaa. Tämä tekee monille tärkeän puolustukseen ja vastaiskuihin perustuvan taistelutyylin lähes mahdottomaksi.





Taistelu voidaan voittaa kolmella tavalla: mättämällä vastustaja tajuttomaksi, heittämällä tai työntämällä vastustaja pelialueen ulkopuolelle tai ajan loputtua paremmalla terveydellä. Muutama järjettömän tehokas liike pilaa kuitenkin osan ideasta. Mitä järkeä on liikkeellä, jota ei voi kunnolla torjua ja jolla voi puskea todella helposti vastustajan ulos kehästä? Hetkellisesti maahan kaadettua vastustajaa voi kurittaa jos osaa vaikka heittäytyä päälle, mutta muuten kiva jäynä muuttuu rasittavaksi, kun jotkut hahmot voivat toistaa samaa kurittamista ilman että uhrilla on mahdollisuutta välillä nousta ylös.

Aivan turhaan mukana on myös muutama pitkän kantaman ammuttava projektiili. Tulipallot ja vastaavat eivät oikein sovi tyyliin kun liikkeet muuten on pyritty tekemään luonnollisiksi. Ne ovat sitä paitsi rumia ja tehottomia. Mitään miekkojen tapaisia käsiaseita hahmoilla ei ole.

Peli on jaettu kolmeen osaan. Taistelut voi käydä läpi tiputtamalla eri vastustajat yksi kerrallaan omavalintaisessa järjestyksessä, kunnes lopulta vastassa on itse pääjehu. Kaksinpelissä taistellaan yksi matsi vapaavalintaisilla hahmoilla. Taitoeroja voi tasoittaa muuttamalla pelaajien iskujen tehokkuutta ja terveyden määrää. Kolmas vaihtoehto on turnajaiset, joissa neljä joko tietokoneen tai ihmisen ohjastamaa hahmoa ottaa mittaa toisistaan. Hahmot jaetaan sattumanvaraisesti.

Erikseen voi vielä säätää tietokoneen taitoa, erien määrää ja kestoa.

Äänissä saisi olla karvan verran enemmän tytinää. Liikkeitä säestetään kyllä monilla eri örähdyksillä, kiljahduksilla ja mätkähdyksillä mutta kaikkiaan turhan ponnettomasti. Onnistuneet liikkeet olisivat vielä nautinnollisempia jos niistä palkittaisiin voimallisemmilla efekteillä. Taustamusiikki tulee suoraan CD:ltä ja sen vääntää mielummin kokonaan pois päältä.

Omaa ja lainattua

En väitä FX Fighteria kaikkien aikojen parhaaksi mätkintäpeliksi, sillä One Must Fall ja Mortal Kombat 2 ovat omalla tavallaan erinomaisia lajissaan. FX Fighter on näihin verrattuna kuitenkin täysin erilainen ja ensimmäinen laatuaan kotimikrolle. Idea kun on valita itselleen sopiva hahmo, opetella sillä yksilöllinen taistelutyyli ja lopulta hioa liikkeitä monimutkaisemmiksi.

Pitää nostaa hattua kunnianhimoisesta yrityksestä. Tyyli on Virtua Fighterin kaltainen, mutta sen verran omaperäinen että FX Fighter seisoo tukevasti omilla jaloillaan hyvänä beat-em-uppina.

Ai niin, FX Fighterissa ei roisku veri lainkaan.

Kaj Laaksonen

Hyvää

- Selkeät ohjaukset.
- Sulavasti pyörivä grafiikka ja animaatiot.
- Paljon liikkeitä.

Huonoa

- Grafiikka sekoilee ajoittain vektorisotkuksi.
- Joitain ylivoimaisia liikkeitä.
- Joystick ja näppis eivät toimi samaan aikaan.
- Voimattomat äänet.

Hieno yritys tehdä uudentyyppinen kolmiulotteinen mätkintäpeli PC:lle. Tavallista mättöä paljon monipuolisempi, minkä takia muutamat mokat voi antaa anteeksi.

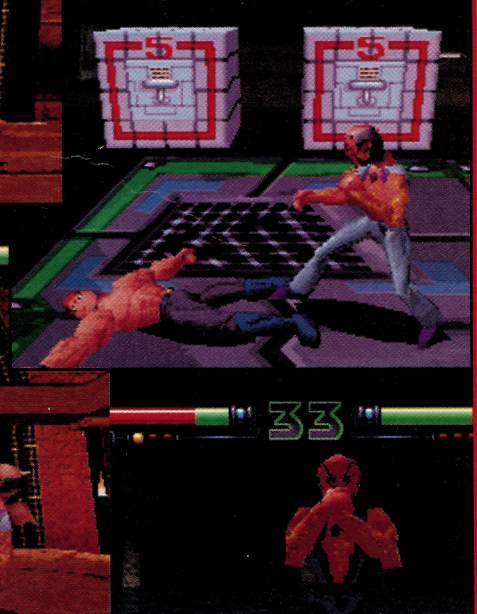
Beat-em-up

87













Paluu tulevaisuuteen





Call of Cthulhu 2: Prisoner of Ice

Infogrames
PC CD-ROM
Versio: arvostelu-beta
Minimi: todennäköisesti 486, CD-ROM 300 kt/s
Äänituki: Sound Blaster -yhteensopivat
Kiintolevy: alle 100 kt
Testattu: 486/66, VLB-Cardex Cobra, SB-16, CD-ROM 300 kt/s

●● Pystyvätkö mielenvikainen natsikomentaja ja kerran kuollut intiaani avaamaan muinaisille jumalolioille tien Maan valloitukseen, vai onnistuuko jojon lailla ajassa ponnahteleva amerikkalainen tiedustelu-upseeri estämään sen? Näihin arkipäivän ongelmiin löytyy vastaus Infogramesin Prisoner of Icesta.

Amerikkalaisen kauhukirjailija H.P. Lovecraftin luoma Cthulhu-mytologia senkun pysyy hengissä. Muiden medioiden lisäksi roolipelailijatkin ovat todistaneet sanoinkuvaamattomia kauhuja Chaosiumin Call of The Chulhun parissa, jonka tietokonelisenssin osti Infogrames. Prisoner of Ice on toinen peli Call of Cthulhu -sarjassa, ja jatkoa sarjan ensimmäiselle pelille, Shadow of the Cometille. Tyylinä on klassinen, hiiriohjattu seikkailupeli.

Shadow of the Comet sisälsi vielä paljon Heikki-Petteri Lemmenlaiva -vaikutteita, mutta Icessa vaikutteet jäävät tuttuihin nimiin. Sanomattomia kauhuja ei todistella, kukaan ei pyörry, mutta ajassa seikkaillaan ja natseja vastaan tapellaan.

Tapahtumat sijoittuvat aikaan juuri ennen toista maailmansotaa. Fiktion parhaiden perinteiden mukaan saksalaisilla on taas vaihteeksi salainen ase: tuntematttoman sivilisaation asukit, Jään Vangit. Nämä on napattu Lovecraftin kertomuksesta "At The Mountains of Madness", jos oikein muistan.

Brittiläinen kommandoryhmä terästettynä tiedusteluagentti Ryanilla pelastaa norjalaisen tutkija Hamsunin ja kaksi Vankia. Toisen Vangin säilytysastia sulaa, josta seuraa paniikkia sukellusveneessä, kunnes Ryan pistää asiat kuntoon.



Loppu lähestyy.



Sukellusveneessä on paha paeta.

Vähän turhaan, sillä veneen saavuttua tukikohtaan toinen Vanki ryöstäytyy vapaaksi ja natsien agenttikin pitäisi paljastaa. Ja sitten vasta alkaakin tapahtua: aikamatkailua aikaparadokseineen, hullu saksalainen komendantti maailmanvalloitusaikeineen, vanhoja tuttuja Shadow of the Cometista (Parker ja Naracka-mous), paluu Illsmouthiin ja tietysti suuret Muinaiset kärkkyvät taas Maahanpääsyä. Iä, iä Cthulhu Ftagn...

Juoni tuntuu pahasti siltä, että

sen kirjoittamiseen on osallistunut itse Steven Spielberg, sillä se ampuu lievästi yli ja on lähempänä Indiana Jonesia kuin H.P. Lovecraftia. Kauhua tai jännitystä ei ole, mutta silti juoni pysyy mielenkiintoisena: esimerkkinä kohtaus, jossa Ryanin porukkaa uhkaa natsiagentti pyssyn kanssa, mutta paikalle teleporttaa toinen Ryan, ampuu futuristisella aseella natsin ja varppaa pois. Kyllä purkka putosi.

Ja peliin saa valita onnellisen tai vähemmän onnellisen lopun. Wow.

Pikseli piilossa

Shadow of the Cometin eniten kauhua, pyörtyilyä ja hysteeristä kirkumista aiheuttanut osio eli käyttöliittymä on remontoitu, ja Jään Vankeja käskytetään nykyaikaan ah, niin sopivalla kahden option käyttöliittymällä. Toisella hiirennapilla katsotaan, toisella tehdään loput eli kerätään esineet, käytetään niitä ja muita nippeleitä ja sillai. Keskustellakin voi ja pitää, onneksi jorinaa ei ole liikaa.

Käyttöliittymä on yksinkertainen, niinpä ongelmatkaan eivät ole vaikeammasta päästä. Kiperimmät pelinpysäyttäjät ovatkin klassisia ”etsi se pikseli” -juttuja, joista varsinkin tohtorin pöydälle jäänyt neula jäi ikävästi mieleen. No, koska onnistuin pelaaman Jään Vangit läpi, ei se ole vaikeudeltaan kuin korkeintaan keskitasoa.

Mukavasti Icessa ei kuolla minuutin välein esimerkiksi hillopurkin avamiseen ilman punaisia vanttuita, vaan kuoleman vaaraa voi aavistella silloin, kun peli kiltisti tallentuu automaattisesti.

Kaiken kaikkiaan Icen käyttöliittymä, pelattavuus ja jopa ongelmatasokin on kelvollista kamaa. Toivottavasti myyntiversiosta kuitenkin on karsittu mielenkiintoiset virheilmoitukset tyyliin ”NEGATIVE? I HAVENT HAD MY LAST SAY”. Jostain syystä ne onnistuivat ärsyttämään tavattomasti.

Kuorolausuntaa

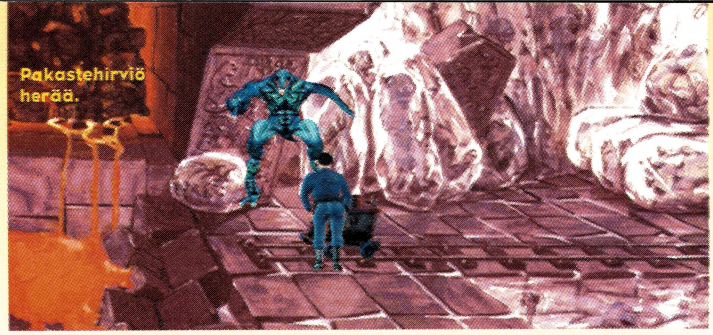
Samalla rompulla tulee sekä 320x200-versio että 640x400-SVGA-versio. SVGA-versio on kauniimpi, mutta sen kanssa normaali näyttökortti tukehtuu ja peli alkaa nykiä ja paukkua. Normaali-VGA-tilassa peli on ihan OK. Jostain käsittämättömästä syystä siellä sun täällä alun 320x200-kuvat on ditheroitu suurempaan resoluutioon, mikä näyttää amatöörimäiselta.

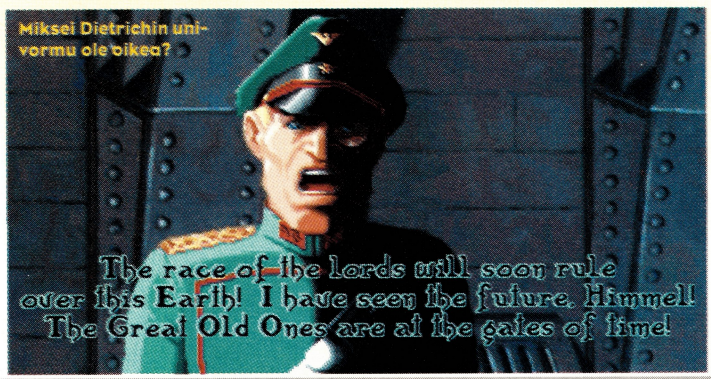
Taustat on ilmiselvästi skannattu käsinpiirretyistä kuvista, ja ne ovatkin normaalitasoa reippaasti parempia. Itse hahmot on tehty jollain 3D-renderointisoftalla, ja syntyhistorian huomioiden lopputulos on varsin onnistunut, joskin hahmojen body languagessa olisi parantamisen varaa. Toisaalta liikehdintä on ihan sopivaakin, sillä näyttelytyö, tai lähinnä vuorosanojen lukeminen paperilta ”eläytyvästi”, on Prisonerin eniten kauhua synnyttävä osuus. Hienovaraisen näyttelemisen ykkönen, natsikomendantti Dietrich, ampuu niin hilpeästi yli, että happaminkin suu vääntyy vastentahtoisesti hymyyn. Turhan vähäistä efektimäärää säestää CD:ltä suoraan revittävä tunnelmallinen musiikki.

Infogrames-raukka tuntuu laahaavan seikkailupeliensä toteutuksessa vuoden muita jäljessä, mutta kyllä Prisoner of Ice positiivisen jälkimaun jätti. Paria pikselinhakukohtaa lukuunottamatta viihdyin ketterästi Jään Vankien parissa, ja rajusti polveileva juoni ainakin piti mielenkiintoa tehokkaasti yllä. Puuttuva kauhu ja Lovecraft-elementit harmittavat, kauhupelejä kun ei pahemmin tehdä.

Mutta eivät Infogramesin seikkailupelit mitään turhia julkaisuja ole, jatkoa jään odottamaan.

Nnirvi











Hyvää

- Mielenkiintoinen.
- Hyvä musiikki.
- Hyvä käyttöliittymä.

Huonoa

- Huonosti näytelty.
- Juoni ampuu yli.
- Ei varsinaisesti Lovecraftia.

Ihan hyvä seikkailupeli, lähempänä Indiana Jonesia kuin H.P. Lovecraftia.

Seikkailu



A Day At The Races

Slipstream 5000

Gremlin Interactive

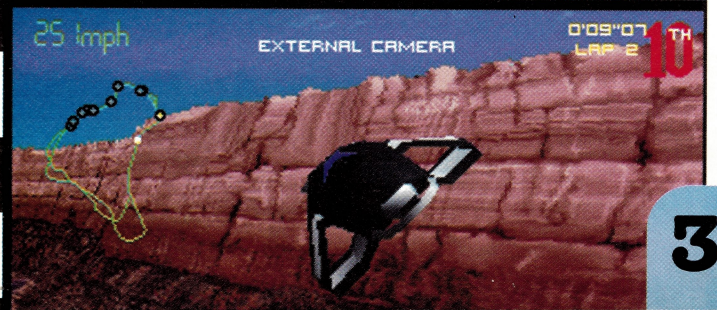
PC CD-ROM
Minimi: 486/33, 4 Mt
Ääni: Sound Blaster, AdLib, Roland
Ohjaus: J, N, H (käytännössä vain joystick kelpaa)
Kiintolevy: 8–68 Mt
Kaksinpeli: Modeemi, verkko (IPX) ja nollakaapeli
Testattu: PC 486/80, SB AWE 32, Mitsumi CD-ROM











Slipstream 5000 on vauhdikas tulevaisuuteen sijoittuva lentokilpapeli, jossa kymmenen lentoalusta kilpailee keskenään erilaisilla kilparadoilla. Kilparadat muistuttavat lähinnä isoa vesiliukurataa tai ahdasta autotunnelia. Toisin kuin mammanpoikien formulapeleissä, Slipstreamissa kanssakilpailijat voi ohittamisen sijasta ampua palasiksi.

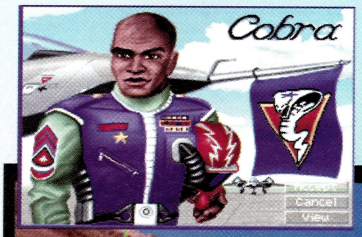
Kutakin lentoalusta lentää joku kymmenestä pelihahmosta. Pelihahmot ovat stereotyyppisiä, mutta viehättäviä hahmoja, jotka antavat lisämaustetta peliin huutelemalla kommenttejaan pelin aikana. Esimerkiksi hitlermäisesti karjuva saksalainen Horst on hupaisa veikko, vaikkakin onneton lentäjä. Lisää fiilistä tuo myös yleisö, joka kohahtaa hauskasti aina kun lentää katsomon ohitse.

Pelissä on ratoja kymmenkunta kappaletta eri puolilta maailmaa, kisoja käydään esimerkiksi Amazonin jokialueella ja Arizonan kanjoneissa. Radat ovat luonteeltaan erilaisia, Chicagon tiukkaa kaupunkirataa kapeine autotunneleineen on turha kuvitella lentävänsä läpi täydellä vauhdilla. Alussa on avoinna vain Arizonan rata, mutta hyvillä suorituksilla pääsee etenemään myös muille radoille. Ratkaisu on hyvä, vaiheittaisesta etenemisesta tulee peliin lisää mielenkiintoa.

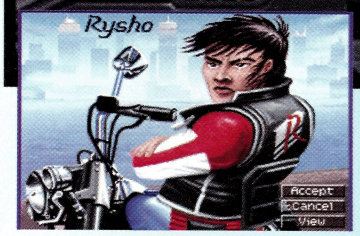
Itse kisan aikana ei löysää hetkeä ole, jo radalla pysyminenkin vaatii kaiken huomion. Mutta samalla pitää sihdata tunneliaukoista sisään, vilkuilla ratakarttaa vasemmasta yläkulmasta, varoa taustapeilin avulla perässä roikkuvia ohjuksia ja yrittää ampua edellä lentäviä kilpakumppaneita. Muutaman kisan jälkeen joutuukin kaivamaan sormet irti ilotikusta ruuvimeisselin avulla.











Varikkolippu liehuu

Jokaiselta radalta löytyy varikkoalue, eli sinisillä salamoilla merkityn tunnelin läpi lentäminen korjaa aluksen vahingot, mutta tuhlaa kallista aikaa. Korjaukset on silti syytä hoitaa ajallaan, sillä moottorin tai rungon hajoaminen aiheuttaa kisan päättymisen. Varikkoalueen läpi lentämisen lisäksi aluksen voi korjauttaa poimimalla radalta pikakorjausbonuksen.

Radalta voi kerätä myös muita bonuksia, turboboostereita ja rahaa. Rahat voi käyttää kisojen välillä ohjusvarastojen täydentämiseen ja moottorin paranteluun. Taaloja on yksinpelissä liian vähän, ohjukset ja muut hienot vempaimet jäävät kaupan hyllylle kun varat eivät riitä juuri mihinkään. Kaksinpelissä on rahaa riittävästi.

Slipstreamin kolmiulotteinen

pelimoottori pyörittää ruutuja sähäkästi ja lentäminen on sulavaa ilman minkäänlaista nykimistä. Lentoalukset tottelevat ilotikkua hyvin ja lentämisen ja liikkeen tuntu on loistava.

Asennus sujui rompulta lähes ongelmitta, ainoana ongelmana oli, että Flight Stickiä ei Slipstream osannut kalibroida aluksi ollenkaan. Tikun kalibrointi onnistui viimein kun vältti kalibroinnin aikana liikuttamasta tikkua äärilaitoihin. Ilotikun lisäksi Slipstream tukee myös hiirellä tai näppäimistöllä lentämistä, mutta se on käytännössä mahdotonta. Muuten Slipstream toimii moitteettomasti, bugeja ei toistaiseksi ole löytynyt.

Slipstream on vauhdikas ja hauska peli. Ei Slipperissä klassikkopotentiaalia ole ja pelkkä kisaaminenkin alkaa jossain välissä puuduttaa, mutta rallipeleistä ja toimintapeleistä kiinnostuneille on Slippis suositeltava vaihtoehto.

Pekka Ihanne



Hyvää

- Hyvä tunnelma.
- Matala kynnys.
- Paras näkemäni kilparatapeli.

Huonoa

- Ilotikun kalibrointi.

Vauhdikas lentokilpapeli tulevaisuuden maisemissa. Helppo oppia.

Kilpa-ajo

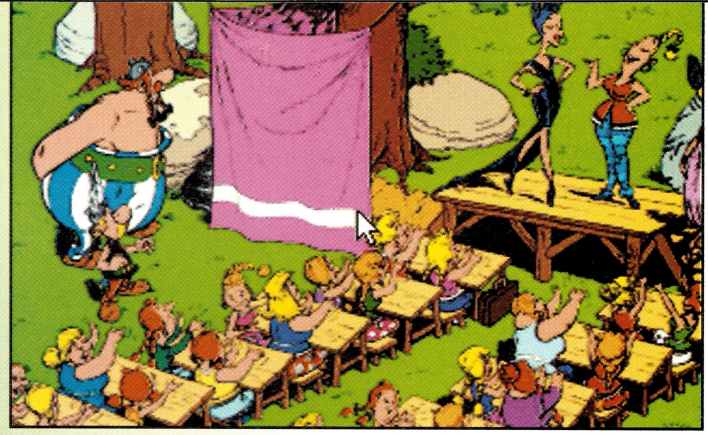
87



Asterix – Caesar's Challenge

Infogrames

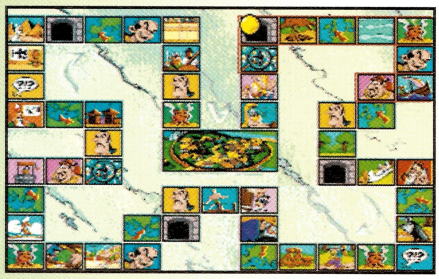
PC CD-ROM
Minimi: 386DX33, CD-ROM, 540 kt RAM + 512 kt EMS
Äänituki: Sound Blaster 2.0
Kiintolevy: 0 kt
Testattu: 486/100, 8 Mt, SB Pro, VGA-VLB



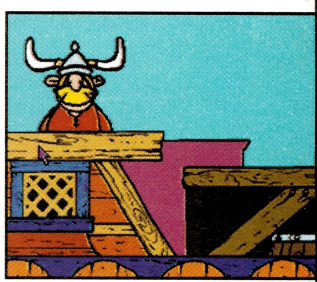
Meinasi taikajuomapullo kaatua, kun Infogramesin Asterix ei ollutkaan tasohyppely. Caesar's Challenge on yllättäen pöytäpelin ja historianoppitunnin risteytys, jonka kohdeyleisöksi tavoitellaan koko perhettä. Mene suoraan vankilaan kulkematta kautta Teutateksen!

Julius Caesar on lyönyt vetoa, että hän voi estää gallialaisten huuhailut ympäri Rooman valtakuntaa, ja gallialaisten on todistettava, että Julius puhuu pötyä. Kaikkiaan 1–4 pelaajaa lähtee kiertämään Rooman valtakuntaa etäisesti muistuttavaa pelilautaa. Tarkoituksena on kerätä keisarin kiusaksi kustakin maasta matkamuisto ja palata niiden kanssa kotikylän juhlahumuun. Nopein matkamuistojen metsästäjä voittaa pelin.

Pelilaudalla edetään tietokonenopan osoittama ruutumäärä kerrallaan. Kussakin ruudussa tapahtuu yleensä jotakin, osassa joutuu vankilaan, osassa pääsee pelaamaan yksinkertaista äly- tai refleksipeliä, osassa kysytään roomalaistriviaa. Onnistuneet yksilösuoritukset palkitaan nopeammalla etenemisellä, taikajuomapulloilla tai matkamuistoilla. Taikajuomaa naukkaamalla pelissä etenee sutjakkaammin, esimerkiksi vankilaan ei tarvitse jäädä virumaan.



Pelilauta I.



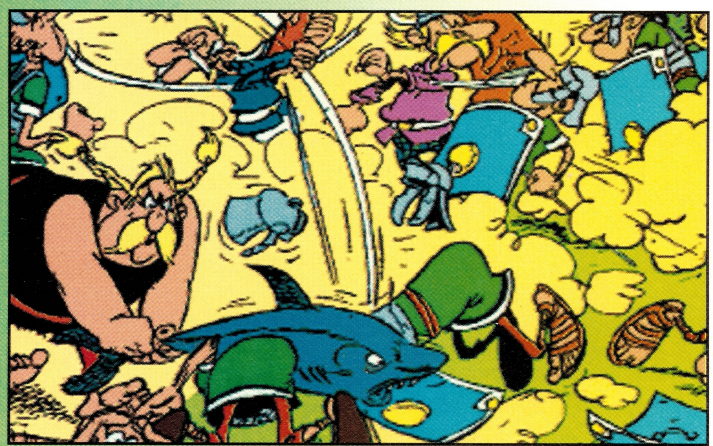
Osu kursorilla merirosmoa päähän! (Alapeli)

Ceasar's Challenge on kuorrutettu näyttävällä animaatiolla. Pöytäpelin ruudut heräävät henkiin, kun niille astahtaa. Kuvaruudun poikki vilistävät pölkkymiehet tujauttavat pelaajaparan muutaman ruudun taaksepäin. Monet sarjakuvasta tutut hahmot käyvät hauskuuttamassa ja kiusaamassa matkamuiston metsästäjiä.

Älypelit koostuvat muun muassa yksinkertaisista muistipeleistä, Mastermind-kloonailusta sekä jo mainituista triviaosuuksista. Toimintaosuudet ovat pääosin yksinkertaisia kursorin/hiiren ohjailuun keskittyviä nopeasti opittavia pikkupelejä. Esimerkiksi villisianmetsästyksessä yritetään saada kursori osumaan metsän siimeksestä esiin pongahtavaan villisian päähän. Luovaa.

Vaikeustaso voidaan viritellä pelaajakohtaisesti erikseen niin toiminta- kuin älyosuuksillekin. Niinpä kaikkitietävät vanhemmat voivat pelata peliä yhdessä ilotikkuikäisten lastensa kanssa. Yksinkertaiset peli-ideat jättävät kaiken nähneen peliveteraanin kylmäksi, mutta koko perheen hauskuuttajaksi Asterix – Caesar's Challengesta voi toki olla.

JTurunen



Galliasta kajahtaa

Hyvää

- Yllättävä pelin perustoteutus.
- Hauskoja ääniä ja paljon upeaa animaatiota.
- Tekninen toteutus ok.

Huonoa

- Älypelit ennestään tuttuja.
- Toimintaosuudet mielikuvituksettomia.

Oikealla kohdeyleisölle tämä voi olla iki-ihana elämys. Toisille tylsyyden huippu.

Pöytäpeli tietokoneen ruudulla.



Sukat suihkimaan



NBA Live '95

Electronic Arts

PC CD-ROM

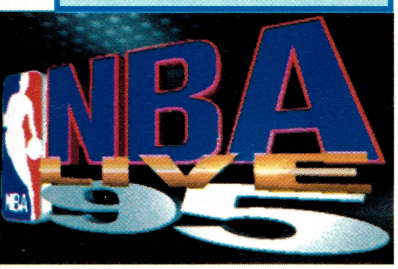
Minimi: 486DX/33 (suositus 486/66), 8 Mt, CD-ROM 300 kt/s, SVGA (vähintään 512 kt)

Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), Gravis Ultrasound (MAX) (PAS-tuki päivityksellä)

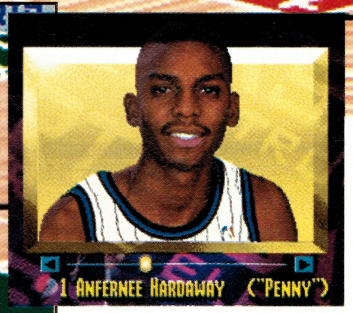
Ohjaus: N, H, J tai Gravis Gamepad

Kiintolevy: 3 Mt tai 15 Mt

Testattu: Kone 1: PC 486/33, Trident, Sound Blaster, Toshiba CD-ROM. Kone 2: 486/80, Stealth 32, Sound Blaster AWE 32, Mitsumi CD-ROM









Electronic Artsin NBA Live '95 kulkee menestyneen NHL 95:n jalanjäljissä. Näyttävä toteutus, hyvä pelattavuus sekä aidot NBA:lta lisenssoidut joukkueet ja pelaajat tekevät NBA:sta mainion korispelin.

Pompoti pompoti

NBA 95:n tarjoamaa peruskoristaa höystää valtava määrä erilaisia optioita ja muuta sälää – niin pitääkin, eihän itse koripallossa loppujen lopuksi niin paljon pelattavaa tietokonepelimielessä ole.

Pelissä voi pelata haluamallaan joukkueella yksittäisiä pelejä tietokonetta tai kavereita vastaan, yksinpeliä NBA maustaa tarjoamalla sekä kausipelit että playoffsit. Normaalia kautta pelattaessa voi valita kauden pituuden, lisäksi matseja voi hypätä yli antaen tietokoneen arpoa lopputuloksen. NBA:n liigajoukkueiden lisäksi mukana on neljä kuvitteellista joukkuetta: Slammers, Stealers, Blockers ja Jammers. Näiden alle voi pelaaja kasata oman joukkueensa poimimalla aidoista pelaajista omat suosikkinsa.

NBA:ta voi pelata maksimissaan neljä ihmispelaajaa, jolloin käytössä ovat hiiri, näppäimistö sekä molemmat ilotikut. Tuttuun tapaan ohjaksissa oleva koripalloilija osoitetaan pelaajan jaloissa roikkuvalla tähdellä, nyt on punaisen ja sinisen tähden lisäksi mukana vihreä ja keltainen tähti näppäimistölle ja hiirelle.

Kontrollit ja hyvä tuntuma ohjastettaviin pelaajiin ovat urheilupeleissä kaikkein tärkein asia. NBA saa tässä arvosanan hyvä, sillä vinosti näytetty pelikenttä on kyllä näyttävä, mutta pelaajia on hankalampi ohjata. Kuvioiden rakentelu on mahdollista, mutta vaatii enemmän harjoitusta kuin NHL Hockeyssä. Pelaajien ohjaaminen tapahtuu kuin NHL:ssäkin, A-napilla syötetään ja B-napilla yritetään tehdä pisteitä. Nappien käsittelyllä myös esimerkiksi pyydetään syöttöä pelitovereilta.

Teknisesti NBA toimii hyvin, ainoat miinukset tulevat ilotikkurutiineista. NBA testattiin kahdella angalogisella ilotikulla, joilla molemmilla oli kalibrointi yhtä h-iä. Punaisena lisämiinuksena NBA hukkasi kalibroinnit pelin aikana toistuvasti: kalibrointiruudulla oli kaikki kunnossa, mutta itse pelissä ei mikään toiminut. Gravis Gamepadit sen sijaan toimivat hienosti koko ajan. Pelin grafiikka oli riittävän nopeaa molemmilla testaukseen käytetyillä koneilla, vain alkudemon nopeudessa oli pieniä eroja.

Sälää ja näprättävää

NBA:ssa on CD-ROM-tekniikkaa hyödynnetty hienosti. Rompulta löytyvät tilastotiedot joukkueista ja pelaajista, joukkueista on lisäksi mielenkiintoiset historiatiedot NBA:n ajalta. Tilastotauhkan lisäksi kaikista pelaajista on isot ja näyttävät kuvat. Enää ei tarvitse spekuloida sillä onko Scottie Pippenillä finnejä vai ei, SVGA-grafiikan ansiosta puoli ruutua täyttävät kuvat ovat huipputeräviä.

Optioita on käytössä riittävä määrä. Tuomarien sokeusastetta voi säätää vapaasti, ilman rangaistuksia pelatessa tuomarit eivät välitä vaikka palloa pomputtelee katsomon puolella Harlem Globetrottersien tyyliin. Myös joukkueen pelikuviot voidaan valita, esimerkiksi puolustustapaa voidaan tappiolle jouduttua vaihtaa puolikentän prässistä kokokentän prässiksi. Oletusarvoisesti tietokone valitsee hyökkäys- ja puolustustavan tilanteen mukaan automaattisesti, helpottava vaihtoehto kaikille aloittelijoille.

Animointi on hyvälaatuista. Hongankolistajat hyppäävät, donkkaavat ja jopa jäävät toisinaan koriin roikkumaan. Ainoana vikana pelaajat tuntuvat lähtevän liikkeelle liian sähäkästi, mistä syntyy herkästi sutiva vaikutelma. Hyvänä piirteenä voidaan F9:llä zoomata kentästä ulospäin, jolloin grafiikkatila muuttuu SVGA:ksi. SVGA-grafiikka on hienoa ja selkeätä, isompi näkymä auttaa myös kokonaistilanteen hahmottamiseen. NBA on muuten ensimmäisiä pelejä Harpoon 2:n lisäksi, jossa alkaa kaivata isompaa monitoria.

Paljon NBA:n viehätyksestä riippuu siitä, kuinka paljon koripallo ja varsinkin NBA-koripallo kiinnostaa. Lätkäfanina pidän NHL 95:ä niukasti parempana, perheen koripallofani taas ihastui NBA Live '95:een korviaan myöten.

NBA 95:n vakavasti ottavat löytävät Pelit-BBS:stä editoreita, päivityksiä ja muuta sälää.

Pekka Ihanne

Hyvää

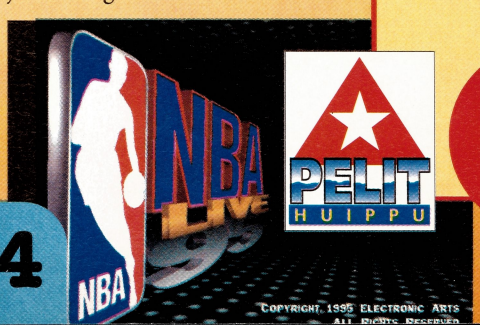
- Aidot joukkueet ja pelaajat.
- Näyttävä.
- Hyvä pelattavuus.

Huonoa

- Isometrinen pelinäkymä vaatii harjoittelua.

Korispelien huippu.

Urheilu



91

Hakkaa päälle

Warriors

Mindscape
PC CD-ROM
Minimi: 486, 4 Mt, CD-ROM 300 kt/s, (S)VGA
Äänituki: Sound Blaster (AWE32), GUS, MT32
Ohjaus: J, N
Kiintolevy: muutama kilo tai 24 Mt
Testattu: 486/100 8 Mt SB Pro VLB-VGA



Urgh! Carceres, Karthagon lahja maailmalle, törmää nyrkkiin.

Kuvakulmaa voi vaihtaa kesken pelin.

Sinäkö se oot... Hahmon/vastustajan valinta.

Warriors tulee tiukkaan saumaan. Street Fighter Turbon, Mortal Kombat 2:n ja FX Fighterin kanssa ei ole helppo kilpailla mätkintämestaruudesta, varsinkaan kun Warriors ei tarjoa kilpailijoihinsa nähden mitään oleellista uutta.

Juoni on se sama beat-em-uppien kestojuoni: aikoinaan eli yltiömäisen hyvä soturi, joka oppi taikomaan itsensä hetkeksi näkymättömäksi. Hän vallitsi maita ja mantuja, soti ja tuhosi kaiken mikä eteen sattui. Lopulta hän hallitsi voimiaan niin täydellisesti, että katosi pysyvästi näkymättömiin.

Tästä harmistuneena hän erakoitui kaukaiselle autiomaasaarelle. Vuosisadat kuluivat ja aika kävi pahemman kerran pitkäksi. Niinpä hän päätti järjestää kaikkien aikojen turnajaiset ja kutsui paikalle parhaat taistelulajin taitajat kautta aikojen ja paikkojen. Kymmenen kilvoittelijaa haaliutui kasaan enemmän tai vähemmän vastoin tahtoaan.

Warriors on perinteistä mätkintää, jossa hahmoja kontrolloidaan ilotikulla tai näppäimistöllä. Iskuille ja potkuille on omat näppäimensä. Tutut ja turvalliset erikoisliikkeet saa esille mortalkombatmaisilla ohjainliikkeillä. Lisukkeena ihmishahmoilla on mukanaan kättä pidempää, esimerkiksi puukko, patukka tahi tomahawk, eläinkunnan edustajat luottavat raatelimiinsa.



Jos metsään haluat mennä nyt... Lisko-GHOR tahtoo jauhelihaa.





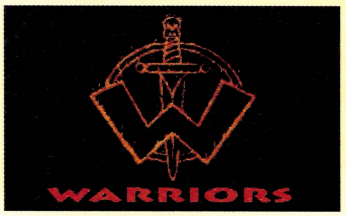
Taistelijat on animoitu erikoisella Bio-Motion-menetelmällä, jolla hahmot liikkuvat suht sulavasti, mutta näyttävät VGA-grafiikalla sekavan suttuisilta. SVGA tekee taistelijoista esteettisempiä joskin kooltaan kutistettuja ilmestyksiä. Äänet ovat muhkean jykeviä tyydyttäviä kuolinkorinoita unohtamatta.

Erikoisuutena tapahtumia voi seurata kahdesta kuvakulmasta. ”Salaisen” valikon kautta Warriorsia pääsee tahkoamaan myös uusintanäytön (replay) 3D-areenalla.

Kontrollit ovat yksinkertaiset ja helposti hallittavat, mutta pelattavuus ei ole kuitenkaan hienostunutta. Asiallisten yhdistelmä- ja persoonallisten erikoisliikkeiden puute masentaa myös, ja strategiaksi kehkeytyy helposti saman liikkeen hysteerinen toisto.

Kritiikistä huolimatta Warriors ei ole se kaikkein huonoin mätkintä: hetken hekumalliset ähinät se tarjoaa, varsinkin kaksinpelinä. Epätoivoisen makuiset kuvakulma- ja SVGA-kuorrutukset jättävät kuitenkin kylmäksi, eikä niillä peliä pelasteta.

JTurunen



Hyvää

- Jotensakin pelattava.
- Uhkeita örinöitä.

Huonoa

- Eipä juuri uusia oivalluksia.
- Pikkuisen tylsä.

Kova kilpailu mätkintärintamalla pudottaa Warriorsin kakkosdivisioonaan.

Beat-em-up

75

Täydellinen sotapeli

The Perfect General 2

QQP

PC CD-ROM

Minimi: 386/25, 4 Mt, CD-ROM 300 kt/s, hiiri, SVGA

Suositus: 486 DX2, 8 Mt, SVGA:n local bus -versio

Äänituki: Sound Blaster

Kiintolevy: 4 Mt (CD-ROM asemassa koko ajan) tai 30 Mt (CD-ROM asemassa vain pelin aikana)

Kaksinpeli: modeemi, sarjaportti, vuorottelua

Testattu: PC 486/80, SB AWE 32, Mitsumi CD-ROM



●● QQP:n Perfect General kakkonen on klassinen heksapohjainen sotapeli niin kuin hyvin menestynyt edeltäjänsäkin. Perinteisen pelimallin varaan on rakennettu loistava strategiapeli, joka on hauska yksinkin, mutta kaksin aivan poskettoman mukava.

The Perfect General 2 keskittyy enemmänkin taktiikkaan kuin tiukkaan realismiin. Pelissä taistelevat kaksi osapuolta, siniset ja punaiset ”nappulat”, jotka kuvaavat skenaariosta riippuen milloin mitäkin kansakuntaa. Vaikka mukana on muutamia historiallisia tehtäviäkin, ovat useimmiten sekä osapuolet ja kartta täysin tekijöiden mielikuvituksen tuotetta.

Liipasimen vetoa vuorotahtia

Lautapelimielikuvaa ei voi välttää, mutta Perfect Generalin hyvin suunniteltuun peli-ideaan lautapelimäisyys sopii hyvin. Taistelut on jaettu vuoroihin, yhdessä taistelussa on yleensä noin kymmenestä pariinkymmeneen vuoroa. Vuorot on jaettu edelleen kahdeksaan vaiheeseen, joita ovat esimerkiksi tykistön maalien valitseminen, ensimmäinen ammuntavuoro ja liikkuminen, toinen ammuntavuoro ja lopuksi voittopisteiden kerääminen. Vuoron kussakin vaiheessa toimii ensiksi toinen osapuoli, sitten toinen osapuoli.

Monissa vuorottelupohjaisissa peleissä pääsevät hyvän siirtymiskyvyn omaavat nappulat helposti luikahtamaan vastustajan linjojen läpi. Toisin on Perfect Generalissa, yksiköt voivat ampua



Kartta taistelukentästä. Kaupunkien nimien kohdalla näkyvät niiden valtauksesta saatavat pisteet.

myös vastustajan siirtovuorolla. Ammunnan panttaaminen vihollisen siirtovuoroon asti on tärkeä osa strategiaa, aivan samalla tavalla kuin UFO:ssakin kannatti säästää aikayksiköitä.

Tietokonepelaajalla on esimerkiksi tapana tehdä pistohyökkäyksiä: se lähtee panssariautolla kaupungista, ampuu parkkeeratun lentokoneen säpäleiksi ja palaa vielä samalla vuorolla takaisin kaupunkiin. Ongelmaan auttaa pari lentokenttätien varteen sijoitettua sinkopartiota, jotka ampuvat heti kun tietokone siirtää panssariautonsa lähelle.

Kaukaisilla rannoilla

Taistelun voittaa keräämällä voittopisteitä, joita saa aina vuoron lopussa jos hallitsee tiettyjä taistelukentän osia. Pisteitä saa yleensä kaupungeista, mutta myös muista strategisesti tärkeistä ja toisinaan vähemmänkin tärkeistä kohteista. Esimerkiksi Neutral Supremo -taistelussa pieni metsän keskellä sijaitseva maatila antaa parhaimman pistepotin.

Yksittäiset skenaariot on ryhmitelty kokoelmiin, joissa kussakin on oma taktillinen haasteensa ja samalla myös viehätyksensä. Esimerkiksi Jalkaväki-kokoelmassa haasteena on rautatiekuljetusten oikea hyödyntäminen, Random Ecstacyssä taas nopeiden panssariautojen käyttäminen.

Lisäsääntöjä eri taistelukartoilla on mukavasti, esimerkiksi lisäyksiköitä voi saada tiettyjen alueiden hallitsemisesta. Joissakin skenaarioissa on mukana myös neutraaleja osapuolia, puolueettoman alueen loukkaaminen aiheuttaa neutraalin valtion sotaan liittymisen loukkaajaa vastaan.

Skenaariot alkavat yleensä yksiköiden valinnalla mikäli yksiköitä ei ole jo skenaarion asettelussa valmiiksi valittu. Yksiköiden vapaa valinta on hyvä ratkaisu, joka tukee omien taktisten ideoiden toteuttamista. Yksiköt saa pääsääntöisesti sijoittaa lähtöalueille vapaasti, joissakin skenaarioissa saa myös valita lähtöalueen muutaman mahdollisen alueen joukosta.

Taisteluita on kaiken kaikkiaan satakunta. Mukana tulee kaksi hienoa karttakirjaa, jossa on esitelty kunkin skenaarion kartta, tilanne, yksiköt ja tulossa olevat vahvistukset. Erillisten skenaarioiden lisäksi mukana on neljä kampanjaa, joissa kussakin on kymmenkunta taistelua. Kampanjassa taistelusta toiseen pääsee vain voittamalla, joten kampanjankin pelaamisessa on haasteen myötä tiettyä viehätystä. Ja siihen mennessä kun skenaariot on kaluttu loppuun, pitäisi mainosmateriaalin lupaama skenaarioeditorikin olla jo myynnissä.

Sivistyksen makua

Yksiköitä ohjastetaan hiirellä. Käyttöliittymä korostaa automaattisesti seuraavan siirtovuorossa olevan nappulan, jota voidaan joko siirtää tai se voidaan ohittaa vuoron ajaksi. Yksiköiden siirto muistuttaa hieman Civilizationia, mukana on esimerkiksi samalla tavalla toimivat vartioi (sentry), linnottaudu (fortify) ja seuraava yksikkö -toiminnot. Civilization-analogiaa on muutenkin, esimerkiksi pioneerit muistuttavat settlerejä, jotka rakentavat siltoja, rautateitä ja linnoituksia.

Historiallisten yksiköiden sijasta mukana on kevyitä ja raskaita tankkeja, pioneereja, sinkomiehiä ja muita yleisnimillä kuvattuja yksiköitä. Vähemmän sotahistoriaa tunteville ratkaisu on varmasti mieluinen, esimerkiksi kevyellä tankilla on aina samat ominaisuudet riippumatta siitä, mihin historialliseen ajankohtaan skenaario sijoittuu.

Yksiköt ovat yksinkertaisuudestaan huolimatta monipuolisia ja niiden oikea hyödyntäminen on avain voittoon. Esimerkiksi Uuden-Guinean taistelussa sain jatkuvasti kuonooni kun japanilaisia vahvistuksia tulvi joka puolelta. Oikea vastaus ei ollut linjan vahvistaminen vaan vahvistusten sitominen tykkitulella, siltojen tuhoaminen ja miinoittaminen sekä vastustajan selustan häiritseminen.

Kaksin on hyvä sotia

Perfect Generalin tekoäly on hyvä, se osaa ajatella pitemmälle kuin seuraavaan vuoroon asti. Esimerkiksi jos jonkin kaupungin puolustaminen näyttää tekoälyn mielestä toivottomalta, se jättää puolustamisen ja vetäytyy uudelleenryhmittäytymistä varten.

Vaikka AI on varsin mainio ja pelaa häijysti, ei mikään voita sitä tunnetta kun elefanttitankit jyräävät vastustajan lyttyyn ja viereisestä huoneesta alkaa kuulua ison miehen surkeaa selittelyä ja itkun tuhertelua. Hilpeyttä lisää vielä F3-näppäimen taakse ohjelmoitu "lällätystoiminto", jolla voi lähettää valittuja sutkauksia.

The Perfect General 2 tukee sekä modeemia että suoraa kytkentää sarjaportista toiseen. Peliä voi pelata myös saman koneen ääressä vuorotellen. Samalla koneella pelaamista en suosittele, sillä kumpikin näkee kummankin kaikki yksiköt, joten suurin viehätys pelistä on heti pilalla.

Kaksinpeli eri koneilla on ehdottomasti parasta Perfect Generalia. Kaksinpeliä tukee hyvin pelin moneen vaiheeseen jaetut vuorot, kumpikin pelaaja tekee vaiheen loppuun asti ennen kuin peli etenee seuraavaan vaiheeseen. Lopputuloksena kaksinpelissä on vuorottelusta huolimatta toimintaa vähän väliä eikä toisen odotteluun ehdi kyllästyä. Toinen vuorottelua piristävä idea on se, että toisen pelaajan siirtovuorolla voi myös ampua, tämä tekee toisen pelaajan siirtovuoroista mukavaa kyttäystä.

The Perfect Generalin erottaa massasta pelin hyvä pelattavuus, sekä idea että pelin mekaniikka toimivat. Vaikka olin varma että heksapohjainen sotapeluu on aikansa elänyttä, The Perfect General 2 todisti luuloni vääriksi.





Hyvää

- Kaksin huippuhauskaa.
- Hyvä tekoäly.
- Paksut ja värikkäät manuaalit, karttakirjat saavat hiirisormet syyhyämään.
- Selkeä ja toimiva käyttöliittymä.

Huonoa

- Alkudemo on kehno (huu!).
- Alun hirveät videopätkät ja niiden onnettomat näyttelijät. (Ovat oikeastaan plussaa kun ovat niin itkettävän hauskoja.)

Täydellinen strategiapeli – The Perfect Strategy Game.

Sotastrategia

PELIT HUIPPU **94**

PÄIVITYS
PELITpurkki
90-506 675 757
90-565 3700

Pallosi ovat taskussani

Virtual Pool

Celeris/Interplay

PC CD-ROM

Minimi: 386SX/40, 1 Mt RAM, CD-ROM, VGA, hiiri, MS-DOS 5 tai uudempi

Suositus: 486, SVGA

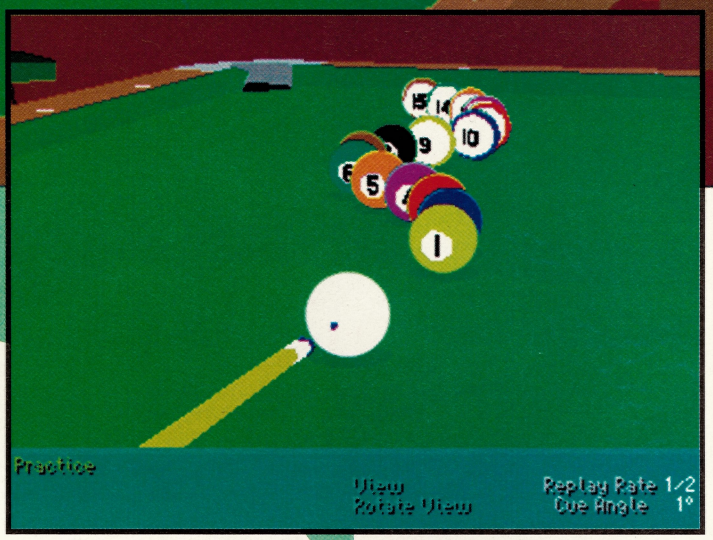
Äänituki: Adlib (Gold), Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), Ensoniq Soundscape, Microsoft Sound System, PAS 16, GUS (Max), ESS Audiodrive, Roland RAP-10, Toptek Golden 16, Thunderboard, Newmedia Wavjammer, I/O Magic Tempo, ARIA, Sound Galaxy NX Pro 16, Reveal FX/32

Kiintolevy: 1,7 Mt

Kaksinpeli: Modeemi, verkko, sarjakaapeli

Testattu: 486DX4/100, 16 Mt RAM, Diamond Stealth 64 VLB SVGA, SB 16, CD-ROM 300 kt/s ja 486SX/25, 8 Mt RAM, Cirrus Logic ISA SVGA, SB, CD-ROM 150 kt/s







Biljardi kuuluu niiden pelien joukkoon, joiden vääntäminen tietokoneelle on tuntunut turhalta. Virtual Poolin tekijät ovat kuitenkin keksineet pari uutta kikkaa oikean tuntuman kaappaamiseksi ja samalla päättäneet käsitellä aiheen muutenkin perusteellisesti.

Aikaisemmissa biljardisimulaatioissa on aina ollut yksi paha vika: Lyönnin voima on säädetty yleensä keinotekoisen tuntuisella mittarilla, jonka toiminta on lähes järjestään perustunut reflekseihin. Kun hölmöön lyönnin emulointiin on yhdistetty pahimmillaan kumipallona pomppivat kuulat, lopputuloksena on ollut aivan joku muu laji kuin biljardi.

Virtual Poolin koukku perustuu järkyttävän yksinkertaiseen oivallukseen. Miksi tehdä asia vaikeasti, kun hiiri itsessään voi olla hyvä lyöntiväline? Lyöntimittareita ja nappien painalluksia ei tarvita vaan hiirtä taakse vetämällä keppi eli köö vedetään taakse ja eteenpäin työntämällä lyödään. Mitä lujemmin hiirtä tyrkkäät, sitä kovempi lyönti lähtee. Nappejakaan ei tarvitse painella, joten ote on kuin kepistä pitäisi. Hiirellä hoituu myös tähtääminen ja liikkuminen pöydän ympärillä.

Miten näin ilmiselvää ideaa ei ole kukaan oivaltanut aikaisemmin?

Keppiä matkiva hiiri toimii paremmin kuin minkään aikaisemman biljardipelin ohjaus. Lyöntien kontrollointi on erinomaisen luonnollisen tuntuista. Koska lyönnin voimaa ei voi tarkistaa mittarista, on touhua harjoiteltava niin kauan, että lyönteihin saa sananmukaisesti näppituntuman. Tarkan ohjauksen takia vaikeampien tekniikoiden, kuten kierteiden lyöminen iskemällä lyöntipallon eri osiin ei ole helppoa, mutta ainakin lyönti on taidosta eikä pelisysteemin rajoituksista kiinni.

Innovaatio ei lopu pelkkään ohjaukseen. Virtual Pool käyttää tarkkaa vektorigrafiikkaa, jossa ei jippoilla ylimääräisillä hienouksilla. Ruudulla on pelkistetysti vain tärkeimmät; pöytä, kuulat ja keppi. Kuulat kimpoilevat pöydällä hyvin aidon tuntuisesti, ilman kumipallomaista pomppimista.

Kulmasta kulmaan

Pelitilannetta voi katsoa mistä kulmasta tahansa. Hyvän yleiskuvan saa lentämällä kärpäseksi kattoon ja tarkkailemalla suoraan ylhäältä tai sitten voi vaikka zoomata nenän aivan kuuliin kiinni. Normaalisti kuvakulma on lyönnissä sama kuin oikeastikin: vähän kepin takana ja yläpuolella.

Itse asiassa kuvakulmat ovat liiankin monipuolisia, koska peliä voi seurata sellaisista paikoista, joihin ei normaalisti pääse. Jos tämäkään ei riitä, voi napsauttaa päälle apuviivat, jotka näyttävät jatkuvasti, mihin kuulat päätyisivät kulloisellakin lyönnillä. Näillä apuvälineillä trikkilyöntien harjoittelu on naurettavan helppoa.

Erilaisia pelivariaatioita on tavallinen pool, lisäksi 8-ball, 9-ball ja Rotation. Lajit ovat säännöiltään ja vaikeudeltaan sen verran erilaisia, että jokaista joutuu opettelemaan, ainakin jos aikoo päihittää kovimmat tietokoneen vastustajat. Myös kaveria vastaan voi pelata joko modeemin, sarjakaapelin tai lähiverkon välityksellä.

Rompulle on pakattu runsaasti laadukasta oheismateriaalia. Biljardin historia käydään läpi Monty Pythonista vaikutteita saaneella humoristisella videopätkällä. Pelin kaikki toiminnot ja jokaisen pelilajin säännöt esitellään havainnollisilla opetusvideoilla. Kehittyneempiä tekniikoita ja trikkilyöntejä opettamaan on palkattu Lou "Machine Gun" Baterra, yksi kaikkien aikojen menestyneimpiä pelaajia. Mestarin esittelemiä uskomattoman näköisiä temppuja voi harjoitella itse joko lataamalla valmiita tilanteita, joissa pallot on aseteltu valmiiksi tai suunnittele-



malla ja sijoittamalla kuulat itse.

Ääniä on mukana karun niukasti, vain aidolta kuulostavia kuulien kapsahduksia eikä juuri muuta. Musiikki on sellaista tilulilua, ettei sillä viitsi itseään kiusata.

Idioottivarman käyttöliittymän oppii hetkessä videopätkiltä ja lisäksi pelin aikana saa milloin tahansa apua. Tarkka ja jo kohtalaisella koneteholla nopea SVGA-grafiikka on simppelin selkeää. Minimikokoonpanollakin peli pyörii jouheasti VGA-tarkkuudella.

Vaikka kuinka miettisin, en löydä Virtual Poolista mitään kritisoitavaa. Peliä, jossa on tehty vähän mutta ajatuksella, on vaikea haukkua. Kaikki ylimääräinen kuorrutus on jätetty erillisille videopätkille, jotka nekin ovat kaikki joko vain viihdyttäviä tai opettavat pelaamaan paremmin. Kaiken lisäksi Virtual Pool on oikean biljardin tapaan helposti omaksuttava peli, jonka hienouksien opettelu ei lopu koskaan.

Kaj Laaksonen

DEMO
PELITpurkki
90-506 675 757
90-565 3700

Hyvää

- Hiiren käyttö lyöntien hallintaan.
- Yksinkertainen, selkeä ja nopea grafiikka.
- Kuulat käyttäytyvät aidon tuntuisesti.
- Helppo käyttöliittymä.
- Viihdyttävät ja opettavaiset videopätkät.
- Kaksinpeli.

Huonoa

- Turha musiikki.

Maailmaan mahtuisi paljon enemmän Virtual Poolin kaltaisia pienimuotoisia yhteen asiaan tarkkaan paneutuvia pelejä. Muut biljardit tuntuvat tämän jälkeen kömpelöltä sohimiselta.

Urheilu

93

PELIT HUIPPU

Madonna-jahdissa Sunset Boulevardilla

Paparazzi

Muse Worthy/Activision

PC CD-ROM, Macintosh CD-ROM

Minimi: 486DX/33, 8 Mt, CD-ROM 300 kt/s, SVGA (640x480x256), hiiri

Äänituki: Windows-yhteensopivat

Kiintolevy: 22 Mt

Testattu: PC 486/80, SB AWE 32, Mitsumi CD-ROM





Hollywoodin filmitähtien ja muiden Amerikan kuuluisuuksien ympärille keskittyvässä Paparazzissa pelaaja on aloitteleva paparazzi. Nuo suuren maailman sontakärpäsethän ovat niitä valokuvaajia, jotka pyrkivät kuvaamaan julkimoita toinen toistaan kiusallisimmissa tilanteissa, ja kauppaamaan sitten kuvia keltaiselle lehdistölle. Paparazzissa tehtävänä onkin kuvata pelin 24 kuuluisuutta kiusallisissa tilanteissa ja kaupata häväistykset sinne missä niistä parhaiten maksetaan.

Monivalintatehtävän vastauksena on... videopätkä

Paparazzin kaksi CD-levyä sisältävät pakkauksen mukaan yli kaksi tuntia videokuvaa. Peli on tyypillinen "interaktiivinen multimedia", tapahtumat ovat pääasiassa pelin eri hahmojen monologeja ja päätöksenteko monivalintatehtäviin vastaamista. Näinhän se aina on, vaikka mainokset toisin antavat uskoa. Paparazzin idea pähkinänkuoressa on, että pelaaja päättää mihin kartan paikoista hän haluaa mennä ja kyseisellä paikalla sitten nähdään joko oikea tai väärä videoklippi.

Kyttäyspaikalle saavuttaessa nähdään maisemat kameran läpi. Pelaajan tehtävänä on painaa kameran nappulaa juuri oikealla hetkellä, että julkkiksen törttöily saadaan ikuistettua jälkipolville ja ennen kaikkea huomiseen roskalehteen. Peli on aika tarkka oikean napinpainalluksen hetkestä, esimerkiksi Prinsessa Dianan... hups .. Marien näyttämä yleismaailmallinen käsimerkki pitää ikuistaa juuri oikealla hetkellä.

Tinselikaupungissa liikkuu myös huijareita, jotka tekevät mitä tahansa saadakseen naamansa lehteen. Mikäli pelaaja valitsee väärän paikan julkimon metsästämiseen, on paikalla filmitähden sijasta joku paikallisista pölhöistä, joka yrittää herättää huomiota ja päästä lehteen. Näistä on turha napsia kuvia rahanansaitsemismielessä, mutta sekopäänäyttelijät ovat hauskoja ja heidän pelleilyään katsoo ilokseen.

Vaahtokumivasaralla mediaa päähän

Peliä ohjastetaan elektronisella multimediakännykällä, joka ottaa vastaan paparazzille tulevat puhelut (videokuvana, tietty) ja joka toimii myös suunnistusapuvälineenä. Kännykällä pystyy myös katsomaan jotain kuudesta eri televisiokanavasta. TV-kanavat ovat varsin hauskoja, esimerkiksi ramonesmaisen musiikin tahtiin esitetty supermarketmainos saa suun messingille, samoin kahelit uutisankkurit. Kanavilla vaihtuu ohjelma kiitettävän tiuhaan ja uutta katsottavaa riittää. Sekä ohjelmien että mainosten tekemiseen on nähty paljon vaivaa, molemmat vaikuttavat aidoilta ja parodioivat mainiosti esikuviaan, esimerkiksi leffamainokset ovat hyvin todentuntuisia.

Pikku vitsejä ja ajankohtaisia piikkejä amerikkalaiseen viestintäkulttuuriin on yllin kyllin, esimerkiksi musta talk shown vetäjä Okra Salad Raffle ja äärioikeistolainen amerikkalaisuutta saarnaava Rusk Limburger saavat mukavasti sormilleen. Muita hauskoja hahmoja ovat muun muassa eteerinen pop-taiteilija Andy Warthog, astrologiaan hurahtanut ex-presidentin vaimo Jackie Rae Gunn sekä taistelupari Virgin Mary ja Shawn Pendelton.

Sensaatioiden ja näennäisuutisten luvatussa maassa ovat ambulanssijahtaajien joukkoon liittyneet lakimiesten lisäksi myös amatöörikuvaajat, joten kai tämä peli sitten vetoaa amerikkalaisten kasvaneeseen medianälkään. Minun oli hieman hankala samaistua näihin tosielämän parasiitteihin, mitä pirun kiehtovaa on julkimoiden väijymisessä kamera kourassa? Toisaalta Paparazzi on hyvin tehty ja toisinaan hauskakin, poikkeuksellisesti myös näyttelijät ovat erinomaisia, joten kyllä tämän parissa muutaman tunnin viihtyy – tuskin kuitenkaan pitempään.

Pekka Ihanne

Hyvää

- Muutamat hyvät naurut Hollywoodin kliseistä.
- Multimediapelien joukossa tähän mennessä pisin viihdyttävyysaika – noin kaksi tuntia.

Huonoa

- Ei kovinkaan paljon pelattavaa.

Kepeä multimedia roskalehti-valokuvaajan maailmasta.

Interaktiivinen multimediaesitys

79



Star Trek The Next Generation: A Final Unity

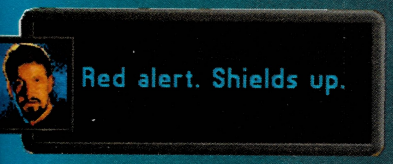
Spectrum Holobyte

PC CD-ROM
Versio: 0.990
Minimi: 486/33, 8 Mt, CD-ROM, SVGA
Ohjaus: H, N
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE), PAS (16), Ensoniq Soundscape, GUS
Kiintolevy: 14 Mt (+ 16 Mt pelin aikana)
Muuta: näyttömoodi tuki 320x200x256:sta 640x480x65536:een.

Testattu: 486/66/8 Mt, SB-16, Cardex Cobra, CD-ROM 300 kt/s

Make it so-and-so

●● Jos on olemassa vaikeasti ohjelmoitavia pelejä, niin Star Trek -pelit kuulunevat listan kärkeen. Ensin Paramountin pilkunviilaus myöhästyttää julkaisua määrättömiin, ja sitten fanaattiset trekkerit tarkistavat, että pilkut on viilattu oikein. Miten käy rumbassa toisen julkaistun Next Generation -pelin A Final Unityn?



"He's dead, Jim!"





Jean-Lucit juttusilla.

Star Trek The Next Generation: A Final Unity on siitä vänkä peli, että se on tasan suunnattu trekkereille, ja tavallinen pelimies saa siitä tuskin muuta kuin pahan mielen. Vaan miksi Holobyte sitten tekee taloudellisen itsemurhan julkaistessaan pelin, joka vetoaa vain mitättömän avaruussarjan keskenkasvuisiin katsojiin?

Kai se liittyy siihen, että Star Trek The Next Generation oli Yhdysvaltojen katsotuin draamasarja eikä pärjää huonosti muuallakaan, ja että Star Trek ilmiönä on jo osa länsimaista kulttuuriperinnettä. Peli siis saa (pääosin aikuiset) katsojansa kauppoihin, jollei se ole täysin susi. Ja vaikka A Final Unity vähän karvainen päältä onkin, ei se sentään vielä kuuta ulvo.



Kiertoradalla Unity Devicen luona.

Space, The Final Frontier

Neutral Zonen rajoilla partioiva Enterprise vastaa garidialaisen partioaluksen hätäkutsuun ja pelastaa sen D'deridexx-luokan Warbirdin käsistä. Kun Picard lyö nokkansa garidialaisten sisäpolitiikkaan, alkaa tapahtua. Koska juoni on A Final Unityn vahvin porkkana, en siitä sen enempää kerro. Sanotaanko, että alku on vähän tylsä, sitten kiinnostuskäyrä nousee rankasti, ja mielenkiinto säilyy loppuun asti, vaikka Unity Device onkin vähän liian mahtipontinen laite.

Jos Unity olisi televisiosarjan jakso, se olisi kaksi-kolmiosainen ja enimmäkseen keskinkertaista parempi. Pelinä käsikirjoitus häviää Interplayn Trek-peleille: huumori ja mielenkiintoiset sisäpiirivitsit ja -viittaukset puuttuvat. Tosin huumorin osuus Next Generationissa ei muutenkaan ole merkittävä.

To boldly wait...

Star Trek: A Final Unitya on odotettu jo pari-kolme vuotta. Odotukset olivat korkealla, sillä aliavaruudesta kantautuvat viestit loivat kuvaa pelistä, jonka rikasta, polveilevaa juonta seuratessa, laajaa galaksia tutkittaessa ja Enterprisen kapteenia leikkiessä menee aikaa kuukausikaupalla. Ja sitten se tuli!

Kolme iltaa myöhemmin loppuntekstejä katsellessani oli vähän outo olo. Tämä kömpelön oloisesti ohjelmoitu lineaarinen seikkailupeli, jossa on lisänä taktista taistelua kahta vihollisalustyyppiä vastaan, ei oikein palkinnut odotusta.

Kävikö niin, että Spectrum Holobytellä ei ollut varaa rahoittaa venyvää ja vanuvaa projektia, vaan kunnianhimoisista visioista leikattiin suurin osa pois, ja loput pistettiin myyntiin?

Picard to Enterprise

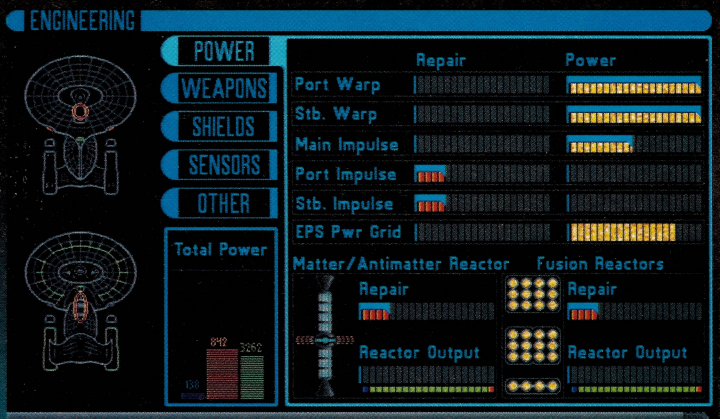
Suurin osa pelistä on ihan normaali hiiriohjattu seikkailupeli, joka tapahtuu kuudessa eri paikassa (toivottavasti muistin oikein). Planeetoilla seikkaillaan ja ratkotaan perinteisiä ongelmia perinteisellä neljän toiminnon käyttöliittymällä. Pahimpana ongelmana on se, että pelaamisen jälkeen nenään sattuu, koska pelaaja raahataan siitä kiinni pitäen lähes koko pelin läpi.

Alimmalla vaikeustasolla loittoryhmä vääntää automaattisesti turhan selviä vinkkejä, vaikeammilla tasoilla ne joutuu jopa kysymään. Jotkut ongelmista voi ratkaista vain tietyllä henkilöllä, mutta ne ovat harvassa. Graafisesti seikkailuosuudet ovat varsin hienoja, mutteivat mitenkään poikkeuksellisen upeita.

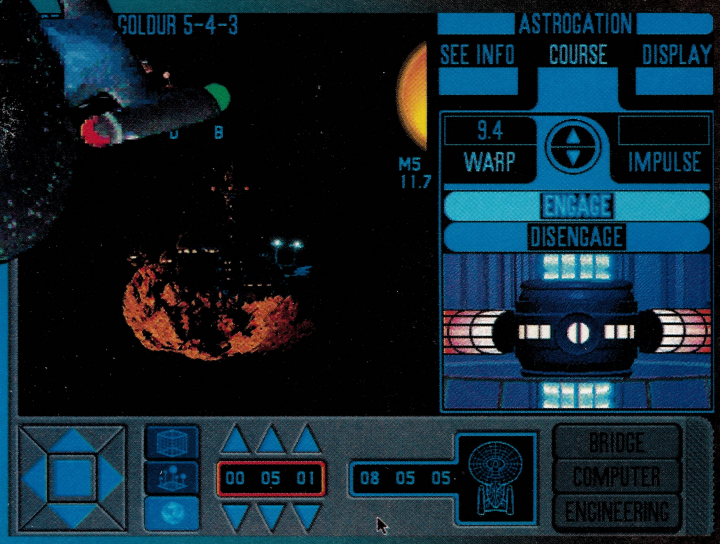
Minä, kapteeni Jean-Nic Nicard

Odotin tosi paljon pelin toiselta puoliskolta eli avaruudessa viipottamisesta Galaxy-luokan tähtialuksella. Enterprisellä lentely on kuitenkin aika pettymys. Ensinnäkään pelin juoneen kuuluvien paikkojen lisäksi maailmankaikkeudessa ei ole mitään tutkittavaa, ei mitään bonus- tai satunnaistehtäviä, eikä nähtävästi edes muita aluksia kuin Enterprise, romulaanien D'deridexx-luokan Warbirdejä ja chodakien aluksia. Aika mielenkiintoista, sillä muun muassa manuaali





Energianjakelu ja vahinkojenkorjaus: jätä suosiolla Geordille.



Monipuolista navigointijärjestelmää ei käytännössä tarvitse.



Warbirdiä linnustamassa.



mainitsee, miten muut alukset tunnistetaan taktisessa näytössä.

Taistelua ei sentään käydä joystick-ohjattuna, vaan näppäimistöltä. Mikäli ei halua jättää taistelua tietokoneelle eli Worfille, voi alusta ohjastaa joko näppäimistöltä suoraan tai komentamalla hiirellä alus tekemään taktisia manööveerejä. Ja sitten sopivassa välissä ammutaan fotonitorpedoja ja räiskitään phasereilla. Ainakin ergonomisesti koko taistelu on aika karmivaa: oleellinen tieto on kätketty valikoiden taa, ja niiden toimivuus kiintolevyn sahatessa on kyseenalainen. Taistelun kulku onkin enimmäkseen hämärän peitossa, ja Enterprise saattaa räjähtää ilman, että pelaajalla on pienintäkään käsitystä miksi. No, ainakin taistelu on hienon näköistä.

Hienoa kolmiulotteista navigaatioruutua tarvitsee pelin kuluessa tasan kaksi kertaa, mikäli torpedotankkausta Starbasella ei lasketa. Enterprisen konehuone, jossa säädellään aluksen energiajakelua ja jossa vahingot korjataan, on käytännössä jotain jonka kaikki varmaan jättävät LaForgen käsiin.

Red Alert! Shields Up!

Spectrum Holobyte on saanut jokaisen seitsemän miehistön jäsenen puhumaan peliin oman hahmonsa vuorosanat ja vielä Majel Barretin Enterprisen tietokoneeksi. Picard, Riker, Worf, Data, Troi, LaForge ja Crusher selviävätkin kunnialla, mutta sivuosien näyttelijät niin sanoakseni värittävät roolejaan.

Yllättäen vain yhden rompun vievä peli sisältää melko kitsaasti animaatiojaksoja, ja niidenkin pääosassa on pääsääntöisesti Enterprise. Jos animaatioita onkin vähän, niin ne saa sitten pyörimään vaikka 640x480-resoluutiolla 65536 värillä.

Koneelta vaaditaan tavallista enemmän. Alle 486/66:n Unity tuskin pyörii kovinkaan esteettisesti, ja siinäkin täytyy olla 16 megaa RAMia. Kotikoneessani, jossa hölskyy vain 8 megaa, animaatiot nykivät pahasti, vaikka tiputin värejä ja ruudun kokoa. Kiintolevyä sahattiin pelin aikana kuin viimeistä päivää, mikä haittasi muun muassa taisteluosuuksia. Nimittäin Enterpriseltä alkoi jo pelti rypistyä, kun vasta sain aloin saada sitä ohjattavaksi.

Pelin aikana vaaditaan vähintään 16 megaa tyhjää kiintolevytilaa, jotta pelin tekemä swappitiedosto mahtuu sinne.

Internetissä oli lisäksi kova itku & poru siitä, että Unitya oli todella vaikea saada toimimaan ja pysymään pystyssä. Minulla ei ollut vaikeuksia, ja peli kaatui vain pari kertaa, mutta kokemusta koneen asetusten viritteleystä on kyllä syytä olla.

Star Trek: A Final Unity on kaikesta itkusta, valituksesta ja särkyneistä odotuksista huolimatta hyvä peli, tai sanotaanko Trek-kokemus. Silti Interplayn Trek-pelit vetävät vielä pitemmän korren: ne ovat sentään aitoja seikkailupelejä, ja alkuperäinen Star Trek on vangittu niihin paremmin kuin hyvin.

Eli siis: A Final Unity on peli trekkerille, jonka koneessa on vääntöä. Muiden kannattaa harkita.

Nnirvi



Hyvää

- Trek-tarkkuus on hyvä.
- Enimmäkseen erittäin mielenkiintoinen.
- Aito miehistö!

Huonoa

- Enemmän kuorta kuin sisältöä.
- Aivan liian helppo.
- Torso.

Ei aivan odotetun veroinen Star Trek -seikkailu, joka kuitenkin pitänee trekkerit tyytyväisenä.

Seikkailu

85

TRIOSOFT
10 VUOTTA 1985–1995

Triosoftin 10-vuotispäivä lähestyy... Ja tarjouksissa on jo täysi meno päällä

ELOKUUN ERIKOISET

A4 Networks CDROM	**295,-**
PC 3.5"	**280,-**
Across the Rhine 1944 CDROM	**295,-**
Last Dynasty CDROM	**295,-**
Phantasmagoria (15.8) CDROM	**320,-**
Navy Strike CDROM	**320,-**
Prisoner of Ice CDROM	**320,-**
Silverload CDROM	**320,-**
Simon the Sorcerer II CDROM	**295,-**
PC 3.5"	**265,-**
StarTrek - The Next Generation CDROM	**299,-**
Ultimate DOOM CDROM	**250,-**
... ja jokohan nyt tärppäsi?	
Dungeon Master II PC 3.5" ja CDROM	**295,-**
A1200	**250,-**

Erä Amiga 1200:n pelejä

90,-/ 150,-

Pyydä lista!

AMIGA	
Award Winners Platinium	260,-
Cannon Fodder II	240,-
Championship Manager Italia '95	220,-
Crystal Dragon	195,-
Deluxe Paint V	695,-
Combat Classics 3	265,-
Embryo	265,-
Eye of the Beholder	145,-
Eye of the Beholder II	145,-
Football Glory	195,-
Jungle Strike	195,-
Kingpin	139,-
Overload	195,-
Player Manager 2	179,-
Police Quest III	145,-
Premier Manager 3	220,-
Rules of Engagement II	195,-
Secret of Monkey Island II	145,-
Sensible World Soccer	220,-
Shadow Fighter	220.-
Skidmarks	195,-
Street Fighter II	145,-
Super Skidmarks	240,-
Theme Park	265,-
Ufo	240,-
Amiga 1200:lle	
Aladdin	220,-
Blootnet	280,-
Guardian	280,-
Jungle Strike	220,-
Pinball Illusions	265,-
Premier Manager 3	240,-
Sim City 2000	265,-
Super Stardust	220,-
UFO	280,-
Uusi erä CD32-pelejä vain	99,-/149,-
Saatavana myös paljon muita A1200- ja CD32-pelejä.	
PC - Pelit 3.5"	
Aces of the Deep	295,-
Brett Hull Hockey	330,-
Colonization	280,-
Dark Sun 2	319,-
Discworld	300,-
Doom 2 Extra Levels	180,-
Dungeon Master II	275,-
Ecstatica	330,-
Flight of the Amazon Queen	260,-
Flight Simulator 5.1	300,-
Football Glory	240,-
Front Page Football `95	300,-
Harpoon II	300,-
Jagged Alliance	260,-
Jetstrike	240,-
Magic Carpet	330,-
Metal Marines	260,-
Menzoberranzan	319,-
Micro Machines 2	280,-
Nascar Racing	260,-
Panzer General	300,-
Pizza Tycoon	295,-
Premier Manager 3	240,-
Rise of the Triad	250,-
Slipstream 5000	250,-
Superfrog	175,-
System Shock	320,-
Tie Fighter	320,-
Tie Fighter Data:	
Defender of Empire	180,-
XCom Terror from the Deep	289,-

PYYDÄ TARJOUS CDROM-PAKETISTA JUURI OMIEN TOIVOMUSTESI MUKAAN!

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

KAIKKI VAIN 10,-/kpl

Uudessa listassamme on tuplasti entistä enemmän ohjelmia.

CD-ROM parhaimmistoa:	
Absolute Zero (VI)	
Aces Collection	265,-
Aces of the Deep	300,-
Alone in the Dark III	295,-
Award Winners Platinium	280,-
Baseball Double Header	260,-
Bioforge	360,-
Brett Hull Hockey	350,-
Bullfrog Compilation	280,-
CDROM AD&D	
Collector´s Edition	350,-
Chaos Engine	220,-
Civil War	300,-
Civilization Network	319,-
Colonization	300,-
Darker	260,-
Dark Forces	350,-
Dark Sun 2	330,-
Definitive Wargames Collection	350,-
Discworld	395,-
Dominator 3	129,-
Doom 2 Extra Levels	180,-
Dr. Drago´s Madcap Chase	280,-
Dreamweb	290,-
Duke Nukem 3D	319,-
Earth Siege	300,-
Elite: First Encounters	295,-
Falcon Gold	295,-
Fight Commander II	360,-
Flight of the Amazon Queen	295,-
Flight Simulator 5.1	320,-
Flight Unlimited	299,-
Football Glory	240,-
Full Throttle	299,-
Harpoon II Deluxe	300,-
Heroes of Might&Magic	280,-
Hi-Octane	350,-
Interplay Golf	300,-
Jagged Alliance	300,-
Kingdom - The Far Reaches	300,-
King's Quest 7	300,-
Larry Collection	280,-
Lost Eden	280,-
Magic Carpet	395,-
Menzoberranzan	319,-
Micro Machines 2	295,-
Music Workshop	220,-
Nascar Racing	300,-
NBA Live '95	395,-
NHL '95	299,-
Night Owl 15	220,-
Night Owl 16	220,-
Night Owl Games III	129,-
On the Ball	280,-
Orion Conspiracy	300,-
Panzer General	330,-
Perfect General II	330,-
Pizza Tycoon	295,-
Police Quest Collection	300,-
Psycho Pinball	280,-
Ravenloft II	319,-
Riddle of the Runes	220,-
Rock&Roll Your Own	295,-
Sim Tower	330,-
Space Quest VI	319,-
Stalingrad	360,-
System Shock	380,-
Temptations	350,-
US Navy Fighters	395,-
Virtual Pool	295,-
Vortex-Quantum Gate II	280,-
Wargraft	295,-
Warriors	280,-
Wing Commander III	395,-
Woodruff	300,-
XCom Terror from the Deep	289,-
X-Wing Collector`s Pak	395,-
1942 Pacific Airwar Gold	319,-

Osa peleistä ilmestyy kesän aikana. Arvitoitu ilmestymiskuukausi on suluissa. Soita ja kysy lisää!

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

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

Klassikot CD:llä

99,- kpl

Jordan in Flight
Privateer
Wing Commander 2
Shadow Caster
Syndicate Plus
Strike Commander
Sea Wolf
Seal Team
Kasparov´s Gambit+
Grandslam Bridge
Populous II+
Powermonger

TRIOSOFTIN PALVELEVA PUHELIN

0700-94646

3,95/min + ppm
Arkisin klo 10-18 vastauksia ongelmiin: vika-asioissa, asennuksissa, asetuksissa, päivityksissä.

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

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

Pallo hallussa

Psycho Pinball

Codemasters

PC CD-ROM
Minimi: 386/25, 4 Mt (Himem)
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE 32), GUS
Kiintolevy: 3,5 Mt tai 13,5 Mt

Testattu: Pentium/100 MHz, 16 Mt, PCI-Stealth 64 VRAM Video 2 Mt

Pinball Mania & Pinball Mania for Windows

21th Century Entertainment

PC DOS, PC Windows 3.1 CD-ROM
Versio: 1.00b (DOS), 1.00 (Windows)
Minimi: 386/33, 4 Mt (XMS), 386/33, 4 Mt (XMS)
Äänituki: Aria, Sound Canvas, Soundscape, Wave Blaster, Soundman Wave, SW32/GW32, Cravis Native Mode, kaikki Sound Blasterit (ei AWE)
Kiintolevy: 3,5 Mt
Muuta: Vaatii 405 kt perusmuistia ilman ääniä, äänien kanssa 535 kt. Myös "Windows"-versio.

Testattu: Pentium/100 MHz, 16 Mt, ISA-SVGA, PCI-Stealth 64 VRAM Video 2 Mt

Flipperipelit ovat ennen muuta ohjelmointitaidon mestarinäytteitä. Metallikuulan liikkeiden matemaattinen mallintaminen vaatii eritoten koodinvääntökykyä, mutta hyvältä peliltä vaaditaan muutakin kuin hyvää ohjelmointia.

Kesällä ilmestyi kaksi kovaa flipperiä: Psycho Pinball, Pinball Mania sekä jälkimmäisen Windows-versio.

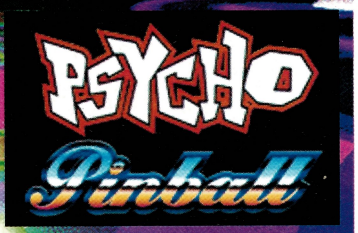
Kolme kuulaa

Tietokoneflipperien suurin vika on siinä, että ne ovat niin tavattoman tylsiä. Kahviossa kuulakoneen mätkiminen on hauskaa, mutta tietokoneruudulla tulee väistämättä mieleen, miksi tyytyä pelkkään todellisuuden simulointiin. Tietokoneilla kun saa aikaan efektejä, joista pelipöydällä voi vain uneksia.

21th Centuryn Pinball Mania kuuluu perinteisten flipperien joukkoon. Neljä kenttää koostuvat aiheiltaan hämähäkistä, vankilasta, kasinosta ja jalkapallo-ottelusta.

Pinball Maniasta on olemassa Windows-versiokin, mutta kehotan kiertämään sen hyvin kaukaa.

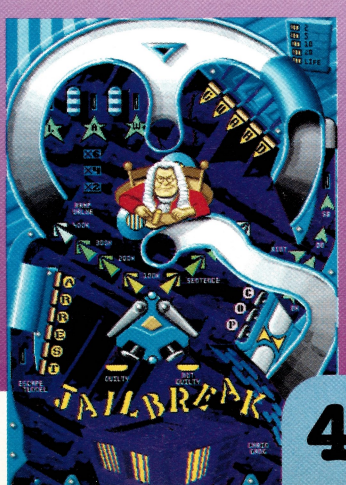




Pinball Manian kentät ovat erittäin värikkäitä.

Kyseessä on nimittäin huijaus: peli poistuu Windowsista flipperin käynnistyessä ja pelin lopuksi ikkunat käynnistetään uudestaan. Kaiken muun hyvän lisäksi "Winmania" vääntää Windowsin asetukset vänkään umpisolmuun.

Psycho Pinball puolestaan on saarivaltiolaisen ohjelmistotiimin yritys näyttää ruotsalaisille, kuinka pallo oikein pidetään hallussa. Tässäkin flipperissä on neljä kenttää, mutta pelin kuningasidea on se, että yhdestä pääsee warppailemaan muihin.



Pallo kimpoilee

Teknisesti flipperit ovat erittäin korkeatasoisia. Täytyy myöntää, että testilaitteiston konepellin alta löytyy useampi hevosvoima, mutta kussakin pelissä on niin paljon nopeuteen vaikuttavia valintoja, että kevyempikin vehje riittänee pelaamiseen.

Kussakin pelissä (eli kolmas on Pinball Manian Windows-versio) ohjelmoija on osannut hommansa: pallon liike on hyvin todentuntuista ja pelikentän esteisiin törmäily tuntuu. Lisäksi kolmella pallolla pelatessa eivät kuulat kärsi haamutaudista, vaan törmäilevät toisiinsa reippaasti.

Flipperiperinteitä noudatetaan siinäkin, että animaatiot ja erikoistehosteet esitetään alakerran pistematriisinäytöllä. Kukin voi olla tästä mitä mieltä haluaa, mutta omasta mielestäni olisi paljon vänkempää jos myös itse pelikentällä tapahtuisi jotain vastaavaa.

Peliä vai ei?

Pinball Manioiden ja Psykon arviointi on vähän kaksipiippuinen juttu. Toisaalta ne ovat hyviä flipperejä, mutta toisaalta vain flipperipelejä. Ainakaan tähän asti yksikään flipperi (oikea tai simuloitu) ei ole saanut minua innostumaan pallon tökkimisestä kovin kauaksi aikaa. Bonusroinaa ei kerta kaikkiaan ole tarpeeksi.

Vertailussa Psycho Pinball vetää kirkkaasti pisteet kotiin. Peli on tarpeeksi helppo innostaakseen vasta-alkajankin, puhuu paljon ja on teknisesti karvan verran Manioita edistyksekkäämpi. Varsinainen voimatekijä on kuitenkin Psykon warppitoiminto.

Mitä enemmän flippereihin saadaan ominaisuuksia, joita ei tavallisessa pöytäkoneessa voida toteuttaa, sitä kiehtovampia niistä tulee. Psycho Pinball on jo tällä tiellä, mutta lisää tarvitaan ennen kuin aletaan puhua huippuarvosanoista.

Ossi Mäntylahti

DEMO
PELITpurkki
90-506 675 757
90-565 3700

Hyvää

- Hyvä flipperi.

Huonoa

- Vain hyvä flipperi.

Flipperi

Pinball Mania

Pinball Mania on yksi flipperipeli muiden flipperipelien joukossa.



Pinball Mania for Windows

Winmania on härskiä huijausta, eikä se edes toimi kunnolla.



Psycho Pinball

Psykopallo on kiva ja pelattava peli. Warppaustoiminto nostaa mielenkiintoa huomattavasti, mutta se on silti vain flipperi.



Reininkultaa ja kunniaa



Iron Cross

New World Computing, Inc.

PC

Minimi: 386 (suositellaan 486), 4 Mt, hiiri, MS-DOS 5.0 tai myöhempi, SVGA

Äänituki: ESS-688, RAP-10, Sound Blaster (Pro, 16, Awe 32), SoundScape, UltraSound, WaveJammer

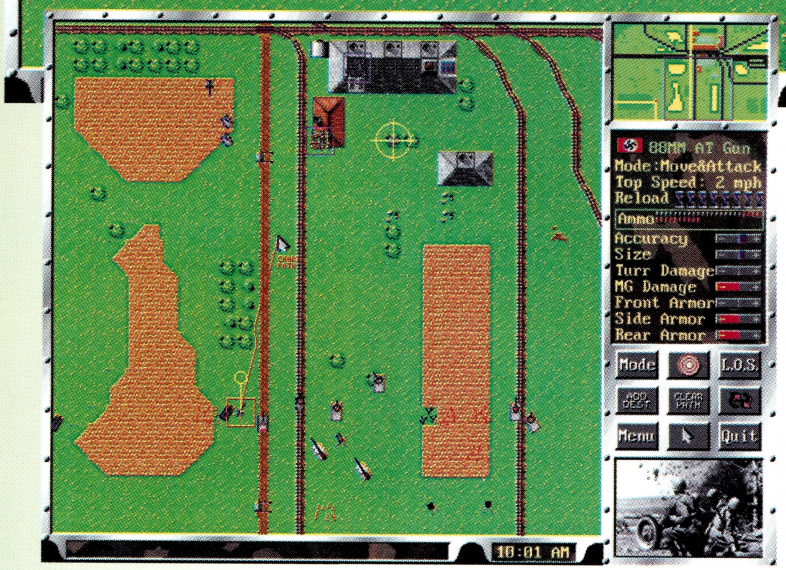
Musiikki: Adlib (Gold), MPU 401, MT32MPU, Pro Audio Spectrum (+), Sound Blaster (Pro, Pro 2, Pro OPL3, Awe 32, SoundScape, Tandy, UltraSound)

Kiintolevy: 10 Mt

Testattu: PC 486/80, Sound Blaster AWE 32



Pikkutankeilla on kiva pelata.



New Worldin Iron Crossin on jokainen vakava strategiapelilehti ja -pelaaja niitannut. Mutta kun pelin ottaa enemmän Warcraftin kuin Gary Grigsbyn hengessä, niin jopas!

Rautaristi alkaa Normandian maihinnoususta – ajasta, jolloin rautaristillä varustetut germaanisotilaat alkoivat olla kolmannelle valtakunnalle tosi tarpeeseen. Iron Crossin skenaariot sijoittuvat ajallisesti tästä eteenpäin aina Operaatio Kauppapuutarhaan ja Reinin ylitykseen.

Käyttöliittymältään ja pelimekaniikaltaan (ja realismiltaan) Iron Cross muistuttaa lähinnä Dyyni kakkosta tai Warcraftia. Aivan samaan addiktiivisuuteen ei Iron Cross pääse, mutta onpahan muuten mukavan kevyt sotastrategia.

Was ist das? Ein kleiner Sardaukar?

Iron Crossin skenaarioissa ei ole sen suurempaa yhtenäistä linjaa, taistelut ovat pieniä yksittäisiä kahakoita poimittuna sieltä täältä viimeisen sotavuoden varrelta. Taistelujen kokoa rajoittaa jo käytössä olevien yksiköiden määrä, kolmellakymmenellä yksiköllä ei isoa verilöylyä järjestetä. Eivätpä kyllä ole suuremmat määrät tarpeenkaan, sillä mukavasti miniatyrisoidut ja yksinkertaistetut taistelut ovat pelattavuudeltaan ja viihdyttävyydeltään huippuluokkaa. Sopivan "nappulamäärän" ansiosta taisteluihin voi valita järkevän kokoonpanon eri aselajien edustajia, mutta yksiköiden määrä ei kuitenkaan kasva uuvuttavan isoksi.

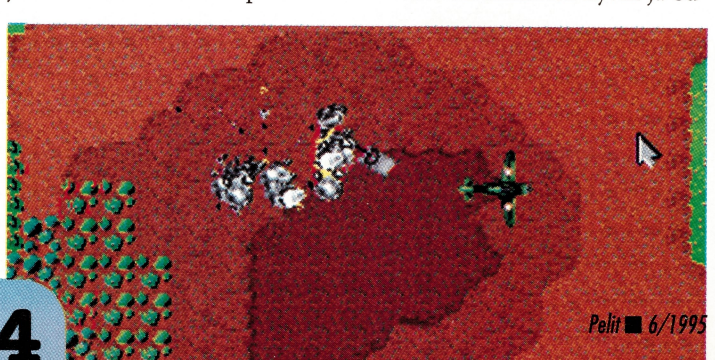
Rautaristin taistelut käydään pääasiassa jalkaväkijoukkueiden, panssarien, tykistön, pst:n ja korohoron avustuksella. Skenaarioiden alussa voi itse sijoitella joukkonsa lähtö- tai puolustusalueelle je erikseen voi tilata ruudun ulkopuoliselta kenttätykistöpatterilta tykistökeskityksiä ja ilmavoimilta ilmaiskuja. Ilmaiskut ovat tyylikkäästi hoidettuja: ruudulla lentää kone pommien räiskyessä ja ilmatorjunnan onnistuessa kone syöksyy maahan tulipallona.

Kuten Warcraftissa, kaikki toiminta tapahtuu reaaliaikaisesti. Peli kuitenkin pysähtyy kun annetaan käskyjä yksiköille, eli tarpeettoman hoputtamisen sijasta voi plutoonaa käskyttää rauhassa. Tankki tai joukkue valitaan hiirellä, jolloin ruudun oikeaan laitaan ilmestyy yksikön kuva ja toimintonäppäimiä. Sitten osoitetaan yksiköille maali ja näytetään reitti, jota pitkin sopii siirtyä, tarvittaessa waypointtien avulla. Toimintoja on vain liikkuminen ja ampuminen – jos yksikkö ei liiku, se automaattisesti valitsee jonkin maalin, jota ampua.

Tsiljoonaan heksastrategiapelin joukossa Rautaristi on piristävää vaihtelua: yksiköt eivät ole sidottuja keinotekoiseen ruudukkoon vaan voivat liikkua vapaasti, ja osaavat siirtyä myös taloihin ja muihin rakennuksiin, jolloin ne näkyvät talon katolla vaikka itseasiassa ovat talon sisällä. Aluksi tämä tuntui köpelöltä yksinkertaistukselta, mutta pelimekaniikan kannalta ratkaisu toimii hyvin, yleissilmäyksellä näkee helposti missä yksiköt majailevat.

Wo sind der juoni?

Iron Crossissa tapahtuu koko ajan jotakin, tykit ja miehet ampuvat ja liikkuvat ja toimintaa säestää parhaat sotastrategiassa kuullut äänet: taistelut todella kuulostavat taisteluilta konekivääriarjojen kaikuessa kajareista, varsinkin kun äänirutiinit pystyvät paukuttamaan monella kanavalla samanaikaisesti. Tykit ja miehet on animoitu hyvin ja Su-



per-VGA-grafiikan ansiosta yksiköt ovat teräväpiirteisiä ja selviä. Lisämausteena ruudun nurkassa näkyy koko ajan videopätkiä, jotka liittyvät kulloinkin ampuvaan yksikköön.

Pelimekaniikasta löytyy hyvien puolien lisäksi myös pieniä puutteita, esimerkiksi tykistö ja raketinheittimet voivat ampua vain jos näkevät vihollisen. Pyhä Panzerfaust, eiväthän 155 millin kenttätykistö tai kranaatinheittimet mitään suorasuuntausta käytä! Erillinen tulenjohto olisi ilman muuta kuulunut olla. Lisää hassukaisuuksia: Rein-skenaariossa vihollisen tykistö yllätti pahasti lähtemällä uimaan joen yli raketinheitinryhmät vanavedessään. Eikä joukkojen liikkumisreitin automaattiplottaus toimi kunnolla, yleensä tietokone johdattaa porukan pahimpia näreikköjä ja monttuja pitkin.

Iron Cross kaipaisi pientä juonta ympärilleen sitomaan sinänsä hyviä tehtäviä toisiinsa. Ykkösluokkaan se nousisi, jos esimerkiksi tehtävästä toiseen pääsisi vain kun on suorittanut edellisen, tyyliin Dyyni 2. Tai vaihtoehtoisesti tehtävät voisivat olla sidottuja toisiinsa kampanjalla. Silti, vaikka skenaariot ovatkin erillisiä, tulee taistelujen läpipelaamiseen jostain syystä kumma himo ja Rautaristi on kevyenä sotastrategiana onnistunut luomus. Realismia vaativat pelaajat kiertäköot sen silti kaukaa.

Pekka Ihanne

Hyvää

- Ei heksoja, ei vuorottelua.
- Viihdyttävä.
- Helppo oppia.

Huonoa

- Ei kampanjaa.
- Ei kaksinpeliä.
- Ei järin realistinen.

Viihdyttävä ja helppo oppia, hyvä ensikertalaiselle.

Sotastrategia

89

PÄIVITYS
PELITpurkki
90-506 675 757
90-565 3700

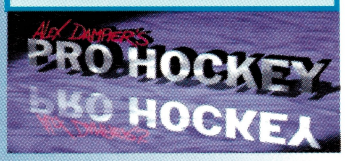
Den glider in – NOT!

Alex Dampier's Pro Hockey

Merit Software

PC CD-ROM
Minimi: 386SX/33, 4 Mt RAM, CD-ROM 300 Kt/s, VGA
Suositus: 486 DX2, 8 Mt, nelinopeuksinen CD-ROM, VGA:n local bus -versiota
Äänituki: Sound Blaster
Ohjaus: J
Kiintolevy: 800 kt

Testattu: PC 486/80, SB AWE 32, Mitsumi CD-ROM







Jos Electronic Artsin NHL Hockey on lätkäpelien huippua, niin Meritin kiekkoilu on sitten siitä toisesta päästä. Pro Hockeyn idea ja pelityyli ovat aivan samat, kuuluttaja ja turnauspelit mukaan lukien, mutta pelaajina ovat kansainväliset joukkueet. Samaan pyrkivästä toteutuksesta huolimatta ero NHL Hockeyn ja Pro Hockeyn välillä on kuin yöllä ja päivällä.

Alkudemo on hirvittävä ja jo yksinään riittävä syy pieksää pelin tuottaja. Huolimatta teknisesti taidokkaasta renderoinnista ei esityksessä ole lätkätunnelmasta hajuakaan. Pökkelöukkojen liikehdintä on unimaista laahustamista, luistimet eivät näytä luistimilta, hanskojen sijasta pelaajilla on sormikkaat eikä kiekkokaan ole virallinen kisakappale vaan joku jyrän alle jäänyt lituska. Kyllä ihmetyttää pelin ohjaajan logiikka: jos nyt kerran on pakko saada intro aikaiseksi niin eikö se onnistuisi suuritöisen renderoinnin sijasta helpommalla ottamalla videonauhuri kouraan ja menemällä kaukalon laidalle?

Vain itse peli pystyy alittamaan alkudemon virittämän tunnelman. Pelaajat luistelevat omituisesti eikä ukkoihin saa tuntumaa millään, kiekko saadaan ja menetetään sattumanvaraisesti, sääntöjä tulkitaan väärin ja päällimmäiseksi vaikutelmaksi jää sekava sohellus. Dampierin isometrinen katselukulma haittaa kontrollointia, toisaalta on vaikea erottaa mikä johtuu katselukulmasta ja mikä muusta tunaroinnista. Pro Hockeyssä on mukana myös turnauspeli ja liigapeli, mutta väliäkös sillä kun peli on susi.

Takakannen mainoksen mukaan pelissä on mukana 3200 pelaajaa omine taitoineen ja kykyineen. Voihan sen niinkin sanoa, sanomatta kuitenkin jää, että kyse on merittiläisten juovuspäissään keksimistä nimistä, esimerkiksi Suomen joukkueessa pelaavat kiekkolegendat L. Gnaras ja P. Felentos. Ovat pahukset vielä piirtäneet Suomen lipunkin väärissä mittasuhteissa. Standardien MM-kisajoukkueiden lisäksi mukana ovat myös muun muassa kuulujen kiekkomaiden Kreikan ja Espanjan edustajat.

Merit on nähtävästi lähtenyt liikkeelle väärästä päästä: ensin on kuvattu kovasti videota ja pyöritetty ray tracingia ja vasta jäljelle jääneet resurssit on laitettu itse pelintekoon. Ilmeisesti tämän hetken virtuaalitodellisuudesta ja rompuista vaahtoaminen painaa pelien markkinoinnissa ja sitä kautta myös niiden suunnittelussa.

Pekka Ihanne



Hyvää

- Tahattoman koominen.

Huonoa

- Itkettävä alkudemo.
- Hirveät kontrollit.
- Järkyttävä pelattavuus.
- Surkeat äänet.

Lätkäpelin irvikuva, ei kannata huolia ilmaiseksikaan.

Jääkiekko

38

The Orion Conspiracy

Divided by Zero/Domark
PC CD-ROM
Versio: 1.02
Minimi: 386, 4 Mt RAM (XMS), Vesa SVGA, CD-ROM 300 kt/s
Ääni: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), PAS (+, 16), Adlib (Gold), Turtle Beach Multisound, GUS, MT-32, MS Windows Sound System
Kiintolevy: 10 Mt
Testattu: Pentium 90, Stealth 64 PCI, 16 Mt, SB 16, LAPC-I, CD-ROM 450 kt/s



THE ORION CONSPIRACY

#%&$:n avaruushirviöt!

●● Orionin salaliitossa keski-ikäinen kiroileva työtön törmää maailmaa uhkaavaan vaaraan. K-18-lätkällä varustetusta seikkailupelistä oppii bonuksena käyttökelpoista arkipäivän englanninkielen sanastoa.

Devlinin elämä ei hymyile: ikämittari värisee viidessäkymmenessä, vaimo on kuollut ja työpaikka mennyt. Ja nyt hän on istunut rahtialuksessa viikkoja päästäkseen avaruuden laidalla kuolleen poikansa hautajaisiin.

Määränpäässä, mustan aukon laidalla sijaitsevalla Cerberuksen tutkimusasemalla, Devlin jättää jäähyväiset pojalleen. Ja niin tapahtumat saavat uuden käänteen: hänen siirtyessä huoneeseensa suremaan oven ali työnnetään paperilappu, jossa väitetään Devlinin pojan kuolemaa murhaksi.

Luonnollisesti Devlin tahtoo selvittää asian. Cerberus kätkee kuitenkin muitakin salaisuuksia kuin vain pirullisen murhaajan, ja Devlin joutuu tahtomattaan mukaan elämänsä vaarallisimpaan soppaan.



Jännitys tiivistyy turvajoukkojen komentajan seotessa ja alkaessa räiskiä ohikulkijoita kivääreillään. Ole kiltti poika ja laske se kranaatti hitaasti alas...

Ruma sana sanotaan niin kuin se on

Orion Conspiracyn alku on lupaava: sankari Devlin on iän ja perheen menetyksen katkeroittama mies, joka suhtautuu asioihin lupaavan itsetuhoisella asenteella. Ympäristökin vaikuttaa kiinnostavalta, sillä asteroidiin rakennettu Cerberus on kiehtovan vaarallinen, ja siellä asuvat harvat ihmiset lupaavan persoonallisia.

Siitä se alamäki alkaa. Muutaman tunnin jälkeen on selvää, että Orionin suunnittelijoiden käsitys aikuisille suunnatusta pelistä on vain ylimääräisen kiroilun lisääminen muuten keskinkertaiseen peliin. Paikoitellen puheen seuraaminen käy todella hermoille, kun joka toiseen väliin on väkisin täytynyt ängetä jokin f- tai s-alkuinen ilmaisu. Kyllä ihmiset nyt sentään osaavat puhua kiroilemattakin, p-le!

Juoneltaan Orion noudattaa tasaisia hyväksi havaittuja scifikliseitä. Mies saapuu rauhaisalle avaruusasemalle, jonka uumenista paljastuu maailmanvalloitusta suunnitteleva muukalaisrotu. Sankarin pojan kuolema unohtuu nopeasti muotoaan muuttavien muukalaisten tehdessä aseman miehistöstä verisen selvää jälkeä. Lopun lähestyessä peli onnistuu hetkittäin saavuttamaan pienoista Alien-tunnelmaa, kun jäljellä on enää sankari ja muutama aseman työntekijä. Muuten takakannessa mainostettu painostava tunnelma jäi ainakin meikäläiseltä huomaamatta.



Sillalla kapteenilla ei näytä olevan muuta tekemistä kuin kävellä ympäriinsä.

Vain yksi nappi

Cerberuksen salojen tutkiminen sujuu valitettavan kankealla käyttöliittymällä. Hiirtä liikutettaessa ruudulle ilmestyy teksti, jos paikalla on jotain kiinnostavaa. Ja sitten vain klikataan hiiren vasenta nappia, niin Devlin joko kertoo kuvauksen esineestä tai ruudun alalaitaan ilmestyy lista mahdollisista toiminnoista. Hyvin pian alkaa toivoa erillistä Look-optiota, sillä suurimmassa osassa tavaroita ei muita vaihtoehtoja ole olemassakaan. Jokaisen tavaran klikkaaminen vain, jotta kuulisi Devlinin jaarittelevan siitä seuraavat puoli tuntia, alkaa nopeasti rasittaa. Ja arvasitte oikein, puhetta ei tietenkään saa mitenkään pysäytettyä kun se kerran on alkanut...

Keskusteluakin Orionissa on: täytyyhän kaikki ne kirosanat johonkin tunkea. Jutustelu sujuu tavallisella valitse valikosta- menetelmällä nopeasti ja helposti, vaikkei itse hahmoilla tunnukaan olevan mitään erityistä sanottavaa.

Ympäri mennään, yhteen tullaan

Orionin ongelmien rakentelu yhdistettynä kankeaan systeemiin on omiaan ajamaan tasaisemmankin henkilön hulluksi. Suurin osa pulmista on naurettavan helppoja, mutta niiden löytäminen ottaa hermoille. Cerberus on kyllä kiitettävän kompakti seikkailutila, mutta siellä harhaillaan aivan liikaa tekemisen sijasta. Esimerkkinä vaikkapa erään työntekijän tapaaminen tämän huoneessa: pelaajaa odotetaan sinne, mutta kukaan ei kerro, missä huoneessa työntekijä asuu, joten hänen pitää harhailla pitkin asemaa ja kokeilla kaikkia mahdollisia ovia, kunnes vahingossa törmää oikeaan paikkaan. Tämän ehkä vielä kestäisi, mutta jostain syystä peli haluaa ladata rompulta jotain joka kuvan välissä. Ja se lataaminen vie tietysti aina vähintään muutaman sekunnin. Mikäs se terapeuttini numero olikaan...

Dixieland soimaan

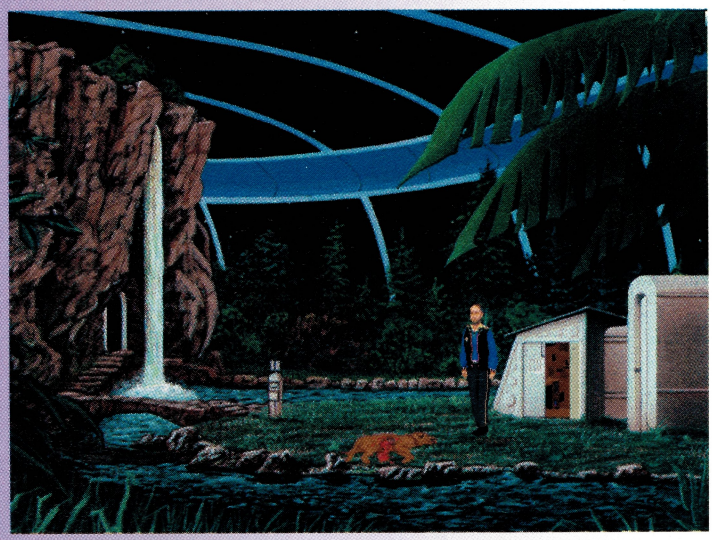
Taiteellisesti Orion on kiitettävän kaunista katseltavaa, sillä koko peli pyörii SVGA-tilassa (640x480). Aluksi etenkin hahmot vaikuttavat hienoilta, mutta taso tuntuu pelin aikana laskevan, tai sitten vain turruin tyyppien jatkuvaan näkemiseen. Taustat ovat jotenkin mitäänsanomattomia, mutta ajavat asiansa riittävän hyvin. Tietenkään kokonaisuutta ei ole voitu jättää ilman pakollisia 3D-Studiolla renderoituja animaatioita, joita ilmestyy parissa kohtaa peliä juonta kuljettamaan. Lähes joka ruudun tausta on piirretty juuri ja juuri sen verran liian pitkäksi, että kuvaa on aina pakko hieman vierittää. Tämä alkaa haiskahtaa jo hitaampien koneiden omistajien kiusaamiselta, sillä nämä aivan turhat vieritykset vievät aikansa vieläpä P90:ssäkin.

Äänipuolella Orion on kaikkein heikoimmillaan, ja vähäisille tehosteille nauravat naurismaan aidatkin. Musiikki on kortista riippumatta ärsyttävää pimputusta, jonka kääntää mieluusti kokonaan pois päältä. Tekstinäkin esiin saatavat keskustelut ovat teennäisyydessään huippuluokkaa. Erityisesti tykästyin Devlinin kammottavaan syväeteläiseen dixiemurteeseen, joka on niin leveätä, että suusta mahtuisi varmasti yhtä aikaa sisään useampikin ruotsinlaiva. Ja sitä mongerrusta joutuu vielä kuuntelemaan koko pelin ajan. Näen vieläkin painajaisia Devlinistä lähestymässä ovea ja vääntämässä:" It's laacked". Hui.



Yksi mahdollisuus miljoonasta, mutta se saattaa juuri toimia... Hei! Tuon olen kuullut jossain aikaisemminkin.

Ulkoilmamoduulissakaan ei ole turvallista. Koiraparka.

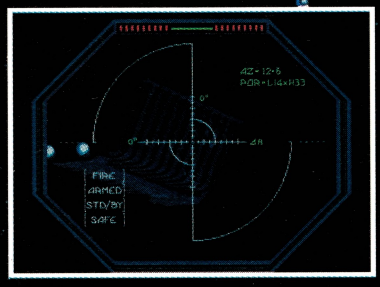




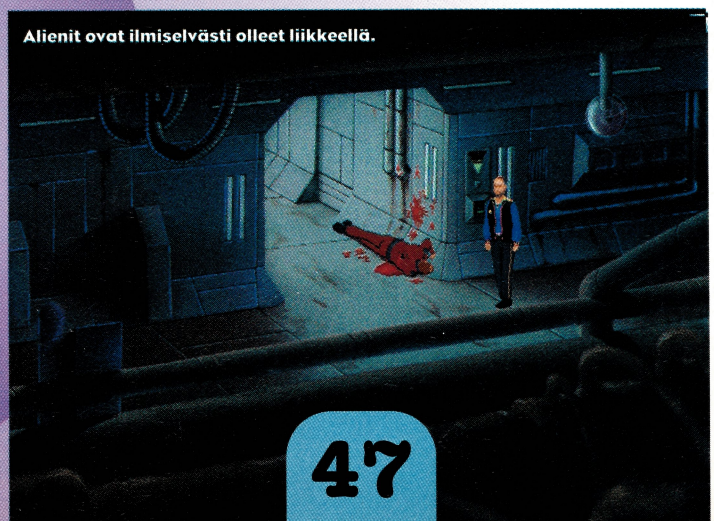
Loppu hyvin, kaikki hyvin: hengissäolijat pelastautuvat sukkulalla kohta räjähtävältä Cerberukselta.



Alienien sukulainen ei pidä liian nokkavista kysymyksistä.



Karkaava huoltoalus on pysäytettävä, sillä sen mukana on useita vielä kuoriutumattomia alieneita.



Alienit ovat ilmiselvästi olleet liikkeellä.

Liian vähän, liian nopeasti

Bugeja ei Orionissa nähtävästi juuri ole, ja peli pyöri ongelmitta alusta loppuun. Ongelmien taso on välillä liiankin helppo, eikä pelin parissa tule muutamaa iltaa kauempaa vanhennuttua. Niistäkin suurin osa kuluu pitkin Cerberuksen käytäviä harhaillessa. Jos jostain syystä pelin alkupuolella kuitenkin ilmenee ongelmia, tulee pelin mukana ratkaisu seikkailun ensimmäiseen neljännekseen.

Kokonaisuutena Orion Conspiracy on keskinkertainen avaruusseikkailu. Itse olisin pitänyt enemmän murhamysteeriosta, jolta peli aluksi vaikuttaa. Jos turhaa ympäriinsä ravaamista vähennettäisiin ja systeemiä hiottaisiin, olisi Orion Conspiracy jo melko nautittava paketti. Nykyisellään sen pelaa nopeasti läpi ja unohtaa vähintääkin yhtä nopeasti.

Tapio Salminen

Hyvää

- Katseltava taide.
- Muutamia hyviä juonenkäänteitä, mutta...

Huonoa

- ... juoni on silti aivan liian kliseinen.
- Karmea musiikki ja tehosteet.
- Helppo ja lyhyt.
- Kankea käyttöliittymä ja pitkät latausajat.

Perinteinen avarruusseikkailu, joka ei tarjoa mitään uutta.

Seikkailu

78

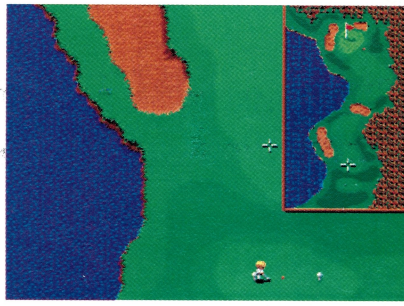
Sensible Golf

Sensible Software/Virgin
Amiga, PC
Minimi: A500, J
Kiintolevy: - / 2 korppua
Testattu: A500, AI200



Ruoho on vihreämpää vesiesteen tuolla puolen





Golfpeli? Miksi ihmeessä Cannon Fodderin ja Sensi-Soccerin tekijät haaskaavat aikaansa golfpeliin?

Ensireaktio Sensible Golfia testatessa oli ”olen nähnyt tämän ennenkin”. SensiGolf on miltei suora kopio GameBoyn golfista. Tuota yksinkertaista pallonpaukutusta unohtui usein pelaamaan tuntikausiksi, ja SensiGolfin imu on samaa luokkaa.

SensiGolf ei edes yritä olla realistinen. Grafiikka on söpötyylillä piirrettyä eikä peliin, luojan kiitos, ole viritetty mitään turhia golftossunvalintahirvityksiä.

Säännöt ovat SensiGolfissa yksinkertaiset. Valkoista palloa mätkitään mailalla pitkin ruohokenttiä, kunnes se sujahtaa reikään. Joka reiällä on oma par-luku, eli suositeltu optimiluontimäärä. Jos pallonsa onnistuu pulauttamaan vesiesteeseen, hukkaamaan ryteikköön tai lyömään kokonaan ulos pelialueelta, saa sakkolyönnin. Se, jonka loppupistemäärä (eli kokonaislyöntimäärän ja radan kaikkien reikien par-lukujen erotus) on pienin, voittaa.

Hole-in-One

Pelinäkymä on aina kuvattu ylhäältä. Lähestymislyönnit pelataan Cannon Fodderin näköisellä kartalla, mutta viheriölle pääsyn jälkeen puttaukset lyödään zoomatulla peliruudulla. Puttausalueelle on piirretty nuolia, jotka osoittavat aina alamäen suunnan. Yksinkertainen, mutta nerokas idea.

Pelattavuutta on vaikea pistää paremmaksi. Kaikki sujuu vakiintuneeseen LeaderBoard-tyyliin. Ensin pelaaja valitsee suunnan, johon aikoo pallon huitaista. Tikunvääntöä myöhemmin oikea maila on ilmestynyt esiin kassista. Napista naksauttamalla valitaan lyöntivoimakkuus ja kierre. Whammo– valkoinen kolokuula kaartaa taivaan sineen ja putoaa viheriölle. Rentouttavaa.

Peli ei tunnista konsoliohjaimia, joten yhdellä napilla on tultava toimeen. Nopea napinpainallus aloittaa lyönnin valmistelut, ja pidempi napin hivelöinti avaa käytännöllisen karttaruudun, josta näkee koko pelialueen kerralla.

Kahisevaa takataskuun

Pelaajien ulkonäköä voi muuttaa hieman muuttamalla ihon, hiusten ja vaatetuksen värejä. Näin eri pelaajien hahmot erottuvat selvemmin, mikä on hyvä juttu, koska neljä pelaajaa voi olla radalla samanaikaisesti. Tällöin lyöntivuoro on aina sillä, jonka pallo on kauimpana reiästä. Kilpailuhenki kohoaa kummasti, kun vastustajan menestystä voi koko ajan verrata omaansa.

Pakollisten harjoitus- ja yksittäispelien lisäksi löytyy mahtava turnausoptio, jossa jopa 72 kädellistä voi ottaa mittaa toisistaan. Kausipeli on kuten turnaus, mutta siinä kierretään koko kauden kentät läpi. Hyvistä sijoituksista saa rahapalkintoja, ja peli pitää yllä taulukkoa pelaajien rahatilanteesta.

Turnaus- ja kausipelien kaltainen ratojen koluaminen on niin aikaavievä urakka, ettei kukaan täysjärkinen jaksa pelata niitä kerralla loppuun. Onneksi tietokonepelaajien suorituksia ei ole pakko seurata, ellei tahdo. Pelin saa reikien välillä tallennettua levylle. Valikkojärjestelmä on varsin pitkälle samankaltainen kuin SensiSoccerissa, eli selkeä ja toimiva.

Kultapilven musta reuna

Peliin pätevät samat haukut kuin kaikkiin Sensituotteisiin. Sensible Softwaren miekkosten olisi jo syytä huomata, että kahdeksassa vuodessa Amiga-rintamalla on tapahtunut jotain. Peli ei hyödynnä mitenkään koneen lisämuisteja, kiintolevyä tai AGA-piirejä. Raivostuttavaa. Viive siirryttäessä reiältä toiselle ei ole hirmuinen, mutta tuntuu, että golfauto olisi poikaa. Ei tarvitse olla fakiiri arvatakseen, että tulossa olevassa PC-versiossa ongelmaa ei ole.

Testiversiossa oli vielä pari ikävää bugia. Joskus pallon onnistui lyömään puiden väliin niin hankalaan paikkaan, että sen saamiseksi takaisin tasaiselle ruohomatolle tarvitsi monta kymmentä yritys-erehdys-lyöntiä – ja samalla pelitulos lupsahti vessanpöntöstä alas. Joskus peli kaatui, jos pallon puttasi reikään liian kovaa.

Sensible Golf on kiva peli niin yksin kuin kaverien kanssa. Pelaaminen on todellista aivonlepuutusta, ja ratoja on pitkälti päälle parikymmentä, joten innostus ei hetkessä katoa.

Kimmo Veijalainen

Hyvää

- Pelattava.
- Paljon golfkenttiä.
- Turnaus- ja kausipeli.

Huonoa

- Ei hyödynnä konsoliohjaimia.
- Ei saa kiintolevylle.

Mainio klooni GameBoyn Golfista. Huima määrä ratoja.

Golf

85



The Scottish Open – Virtual Golf

Core Design

PC CD-ROM
Minimi: 486SX/25, suositus 486DX/33
Ohjaus: JN
Äänituki: Kaikki yleisimmät äänikortit
Testattu: 486/100, SB Pro, VLB-VGA

Sutjakasta menoa



Virtuaalisanan liittäminen pelin nimeen on muotia. Sanan tulkinnalla ei liene niinkään väliä. Coren Virtual Golf ei ole sen todellisempi kuin muut golf-pelit ennen sitä.

Coren tavoite on ollut tehdä selkeä, nopeasti omaksuttava ja sutjakka golf. Siinä se onnistui. Radat latautuvat silmänräpäyksessä, kamera-ajo esittelee kentän mallikkaasti. Kontrollit ovat kaikille tutut kolme maagista hiirennapin napautusta oikein ajoitettuna. Amatööritasolla peli valitsee sopivan mailan lyöntiä varten ja vinkkaa jopa tilanteeseen sopivan lyönnin voimakkuuden.

Turnauksessa enintään neljä kotipelaajaa kahlaa kera 65 tietokoneammattilaisen neljä 18 reiän kierrosta. Toisen kierroksen jälkeen par'in yläpuolelle sutineet putoavat pois kisasta. Penperron ja Carncoustien ratoja pääsee pelaamaan vasta ammattilaiseksi yllettyään, Kilmarney ja Bowery ovat heti kaikille avoimia pallottelupaikkoja.

Skin Challengessa kilpaillaan rahapotista reikä kerrallaan. Palkkion saa reiän voittaja, tasapelin tullessa palkkiosumma siirtyy seuraavalle reiälle. Parhaimmillaan tasaväkisten kilpailijoiden kahnatessa voitot kohoavat huimiksi. Lisäksi reikäkohtainen potti kasvaa radan loppua kohti.

Derby Scramblessa kaksi kahden hengen joukkuetta voivat taistella keskenään. Palloa lyödään vuoronperään. Shoot Out on kolmen reiän ja neljän pelaajan pikapudotuspeli. Voitto ratkaistaan kolmannella reiällä kahden parhaan pelaajan kesken.

"Virtuaalista" Scottish Openissa on jo mainittu reiän esittelevä kamera-ajo. Lisäksi kamera seuraa palloa pelaajan (esi)valitsemalla tavalla. Kenttää voi sentään ennen lyöntiä tiirata eri kuvakulmasta, kunhan "kamera" pysyy pelaajan takana. Oikeaa virtuaalisuutta olisi ollut käyskennellä ympäri viheriötä ja tuumia oikeaa strategiaa ennen ratkaisevaa puttia.

Scottish Open on rujon näköinen verrattuna vaikkapa koreaan Linksiin. Koko kuvaruutua ei käytetä hyväksi. Pelkkä hiiri ei riitä pelin kontrollointiin vaan näppäimistöä tarvitaan taajaan. Tämä häiritsee kotiturnauksia: hiiren siirtely hemmolta toiselle on helpompaa kuin näppäimistön heittely sylistä toiseen.

Pallon pomppiminen ja liikkuminen vaikuttaa ajoittain viimeistelemättömältä. Hiekkaesteeseen osuessaan pallon pitäisi tussahtaa eikä iloisena pompahtaa ilmaan. Toisinaan pallo jää kellumaan veden pinnalle kuin jeesus konsanaan. Joskus pallo pulahtaa reikään vaikka oli selvästi menossa reiän ohi.

Puttaus on golf-pelin kriittisin kohta. Scottish Openissa puttaaminen onnistuu kunhan ei noudata ruudulle ilmestyvien apukuvien neuvoja. Omiin hoksottimiinsa ja viheriön päälle piirtyvään – joskin aivan liian harvaan – ruudukkoon luottamalla linnut alkavat lopulta laulaa (=birdiet). Mutta miksi viheriö on piirretty niin vähillä vihreän värisävyillä?

Coren golf sopii upeasti pikaiseen kaverien kanssa kisailuun, muttei tarjoa oikealle golf-fanaatikolle tarpeeksi purtavaa. Pikapeli (Shoot Out) on mukava lisä niille, joilla on koko ajan kiire. Scottish Openin nopea tempo on sen paras valtti. 18 reikää kahlaa läpi varttitunnissa!

JTurunen





Hyvää

- Nopea.
- Useita pelivaihtoehtoja.

Huonoa

- Rujon näköinen.
- Pallo käyttäytyy ajoittain sopimattomasti.

Sutjakka, simppeli golfpeli.

Golf

82

Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition + Scenario Editor

Three-Sixty/Intracorp

PC CD-ROM
Ääni: Sound Blaster ja yhteensopivat
Minimi: 386/SX (katin kontit, ilman 486/66:a on Harpoon 2:sta turha haaveilla), 4 Mt (suositus 8 Mt), CD-ROM (suositus 300 kt/s), SVGA, hiiri
Kiintolevy: 1 Mt tai 80 Mt

Testattu: PC 486/80, SB AWE 32, Mitsumi CD-ROM

Harpoon ja Harpoon 2 ovat nykyaikaisen merisodankäynnin simuloinnin mestareita. Jo vuosikymmennen vaihteessa ilmestynyt Harpoonin ykkösosa häikäisi teknisellä tarkkuudellaan ja realismillaan. Harpoon 2 on ykköstäkin realistisempi – tosin samalla myös rutkasti hitaampi.

Nyt ilmestyneessä Harpoon 2 Deluxe Multimediassa on mukana kaksi taistelukokoelmaa alkuperäisen lisäksi. Uudet Global Conflicts 2 ja 3 pyörivät nimensä mukaisesti maailmalla. Taistelut ovat pääasiassa venäläisten ja jonkun NATO-maan välisiä, mukana kuitenkin joitakin vähän oudommalla kalustolla käytyjä taisteluita. Suomikin on mukana, eräässä skenaariossa venäläiset ALOITTAVAT hyökkäyksensä Oulun lentokentältä.

Deluxe-pakkauksessa on mukana skenaarioeditori, joka muistuttaa käyttöliittymältään hyvin paljon itse ohjelmaa. Mukana on koko maailmankartta digitoituna, joten taistelualueen valinta on vapaa, tosin tarkkuus on vain luokkaa yhden suhde miljoonaan.

Skenaarioeditori on uskomattoman hidas, etenkin latautuessaan. Taistelujen suunnittelu on työlästä, pienenkin ottelun väsäämiseen tuhraantuu aikaa helposti tuntitolkulla. Esimerkiksi yksiköiden asettelu on yhtä nyhräämistä, samoin myös missioeditorin käyttö.

Multimedia-teksti pakkauksen kyljessä tarkoittaa, että mukana on lisää videopätkiä, takakannen mukaan noin satakunta.

Harpoon 2 on hieno simulaatio ja skenaarioeditorillakin saa sen kömpelyydestä huolimatta missioita aikaiseksi. Silti, olisin toivonut, että multimediahömpötyksen sijasta olisi rukattu käyttöliittymää kätevämmäksi ja itse simulaatioita nopeammiksi.

Pekka Ihanne

Harpoon 2 Deluxe: 88

Skenaarioeditori: 79

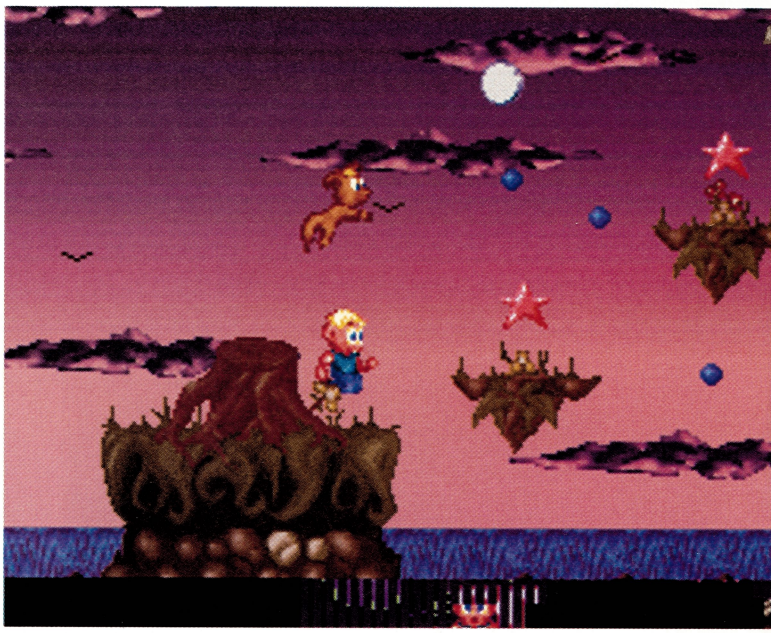
Mortal Kombat 2

Midway/Probe Software/Acclaim

PC CD-ROM
Minimi: 386DX/33 (suositus 486), 4 Mt (suositus 8 Mt) CD-ROM, VGA
Äänituki: Sound Blaster (AWE 32), Gravis Ultrasound, Roland SCC-I, Roland LAPC-I
Ohjaus: N, J tai Gravis Gamepad
Kiintolevy: 20 Mt
Muuta: Ei sovi Blue Lightning -prosessoreille.

Testattu: PC 486/33, Trident, Sound Blaster, Toshiba CD-ROM





(Pelit 3/95, 85 pistettä.) Mortal Kombat 2 on äärimmäisen väkivaltainen mätkintä, joka on jo jonkin aikaa ollut saatavilla myös PC:lle. Onnistuimme aluksi missaamaan sen, otetaan nyt vahinko takaisin.

PC-versio on erinomainen. Pelihahmojen grafiikka ja animaatiot ovat hienosti toteutettuja. Äänet ovat pääasiassa erilaisisia tuskanhuutoja, kiljahduksia ja muuta tappeluefektejä. Pelihahmoilla on myös hupaisia huudahduksia, esimerkiksi keihäällä vastustajia virvelöivän Scorpionin "Come over here!" -huuto jää soimaan päähän. Scorpionin huudolla on mukava koitella baarimikon, tyttöystävän, koiran tai muun sopivan uhrin kärsivällisyyttä.

Parasta MK kakkosessa ovat toimivat kontrollit. Potku ja mätky lähtevät juuri silloin kun selkäytimessä siltä tuntuu. Häviötä ei pääse laittamaan ilotikun syyksi, yleensä syynä on vastustajan tarjoilema rystysvoileipä – tai jotain paljon pahempaa. Mortal Kombat on nimittäin aivan yltiöpäisen verinen: suolia, luita ja verta roiskuu niin paljon että heikkohermoisempia ällöttää. Parempi pitää äiteeltä piilossa.

Pekka Ihanne

Beat'em-Up 93

PELIT HUIPPU

Doofus

Prestige

PC CD-ROM
Minimi: 386/16, VGA
Äänituki: Sound Blaster, AdLib
Kiintolevy: 0 kt

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

Tasohyppely on pahimmillaan tylsää äkkikuolemamylläkkää läpi toinen toistaan muistuttavien tasojen. Prestigen Doofuksen ainoa positiivinen piirre on se, että se toimii ohjevihkosen mukaan sujuvasti ikivanhassakin PC:ssä (386).

Kesken päiväunelmoinnin pelin sankari Tim lennähtää maagiseen, jännittävään tasohyppelymaahan. Kömpelön Doofus-koiransa kanssa hänen täytyy tarpoa kaksitoista etappia ennen kuin illallinen jäähtyy. Hyytävän kiinnostavaa.

Jokaisessa tasohyppelyssä täytyy olla jokin ominaispiirre, joka erottaa sen muista. Doofuksessa se on kömpelö rakkiparka, joka tekee pelaamisesta yhtä tervanjuontia virkaintoisen viikatemiehen kyylätessä koko ajan takavasemmalla. Koira seuraa kömpelösti Timin liikkeitä ja osuu yleensä sopivasti jokaiseen eteen tupsahtavaan viholliseen. Yksi osuma tupsauttaa takaisin edelliseen jatkokohtaan.

Peräkkäin sullotut kentät muistuttavat toisiaan, vaikka

taustat välillä vaihtuvat etenemisen merkiksi. Örkkien eliminointi onnistuu myös hyppäämällä niiden päälle mutta perässä seuraavan koiraparan hervoton sukkulointi sammuttaa lähitaisteluinnon nopeasti.

Kentiltä kerättävät ja kaupasta ostettavat bonuskyvyt kuvastavat pelin henkeä. Niistä hyödyllisin taikoo koiran hetkeksi näkymättömiin pelattavuutta häiritsemästä.

Doofuksen tekijät ovat tehneet pelin erikoisuudesta samalla sen rasittavimman piirteen. Tylsät kentät takaavat, ettei naurettavan huonosti animoidun sankariparin seikkailua jaksa pitkään seurata.

JTurunen

Tasohyppely

35

Colonization

MicroProse

Amiga, PC
Minimi: Amiga 500, 1 Mt
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 2,2 Mt
Muuta: Megaisilla koneilla ei ääniefektejä. Kiintolevyltä pelattuna vaatii 1,5 Mt muistia. AGA-koneilla paranneltu grafiikka. Ylimääräinen muisti nopeuttaa peliä.
Testattu: A1200 10 Mt + kiintolevy

(Pelit 7/94, 90 pistettä.) Sid Meierin eepoksen Amiga-versiokin sitten pelmahti ilmoille, vain vuoden odottelun jälkeen. En suoraan sanoen odottanut peliltä mitään, sillä terapiaistunnoista huolimatta mielessä kummittelee vielä tuoreena Amiga-Civilization, jonka Prose onnistui töpeksimään täysin.

Ideana Colonizationissa on siirtomaa-aikana luoda uudelle mantereelle itsenäinen valtio. Peli paneutuu enemmän kaupankäyntiin ja naapurisuhteisiin kuin taisteluun. Amerikan historian pimeitä puolia (mm. orjakauppa) on karsittu, joten pelistä jää aika steriili vaikutelma.

Pelinä Colonization ei pärjää Civilizationille, mutta käännöksenä Col on kertaluokkaa parempi. Ohjelmoijat ovat tajunneet, mitä moni PC-käännöksiä tehtaillut ei: kun kerran käyttiksessä on grafiikkarutiinit valmiina, miksi tehdä omia kökkörutiineja? Colonization moniajaa moitteetta omalla näytöllä ja käyttää normaaleja AmigaOS:n menuja ja ikkunoita.

Peli on nopea ja näyttävä. Näin siis A1200:lla ja tehokkaammilla. Viissatasella peli tahmaa jonkin verran, mutta kyllä sitä pelaa – ainakin jos koneessa on kiintolevy ja tarpeeksi muistia.

Huonoina puolina taustamusiikki on taustavikinää, eikä grafiikan resoluutiota saa muutettua. Peli pyörii aina 320*256-pisteen matalaresoluutiossa.

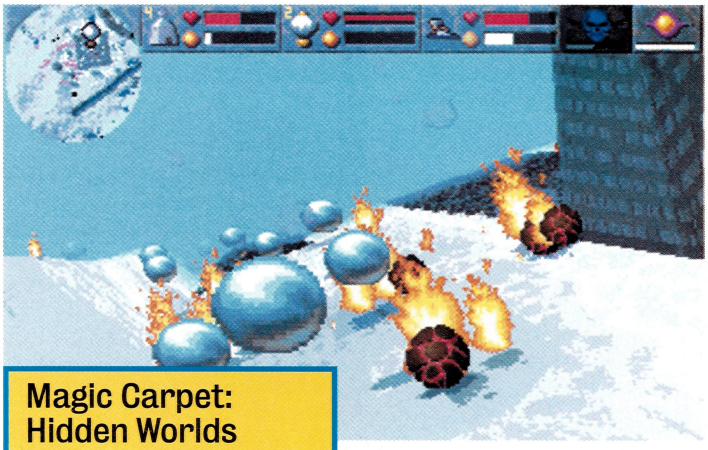
Colonization on rauhallinen strategiapeli niille, joita suomalaisittain vieras aihepiiri ei lannista. Minua ei ruusunpunaiseksi väritetty Amerikan historia pahemmin kiinnostanut. Toivottavasti CivNetistä ilmestyy yhtä tasokas Amiga-versio.

Kimmo Veijalainen

Strategia

82





Magic Carpet: Hidden Worlds

Bullfrog/EA

PC CD-ROM
Minimi: 486, 4 Mt, CD-ROM, optimoitu Pentiumille
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32) Waveblaster, Adlib (Gold), PAS (16), MS Sound Synstem, Roland MT-32, General Midi
Ohjaus: H, N, J
Muuta: Vaatii alkuperäisen Magic Carpetin, eikä toimi yksinään.
Testattu: 486/66/8Mt, SB-16, Cardex Cobra, CD-ROM 300 kt/s

Lyhyesti määriteltynä Hidden Worlds on Taas Sitä Samaa, eli erivärisen näköinen Magic Carpet vaikeammilla kentillä ja parilla uudella loitsulla.

Henkilökohtaisesti mielenkiintoisinta oli kokeilla, miten kunnon näyttökortti vaikutti aiemmin tahmeasti pyörineeseen Magic Carpetiin. Ja vaikuttihan se: kuin eri peliä olisi pelannut.

Graafisesti. Soljuvampi peluu ei saanut minua edelleenkään vakuuttumaan muusta kuin siitä, ettei Carpetin kannata seisoa toinen jalka toimintaleirissä ja toinen strategialeirissä, sillä työläs väliinputoaja se on edelleenkin.

Datalevynä Hidden Worlds ei tarjoa kuin peruspeliä kinkkisempiä kenttiä (25 kappaletta) Magic Carpetiin seonneille, mutta ei mitään varsinaisesti uutuudeksi katsottavaa. Tai no, nyt pelin saa tallennettua koska haluaa. Rompulla toimitettava Hidden Worlds vaatii kaiken muun lisäksi vielä originaalin Magic Carpetin.

Nnirvi

Lisätehtävälevy

78

Alien Legacy CD-ROM

Dynamix/Sierra

PC, PC CD-ROM
Minimi: 386, 4 Mt, CD-ROM
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), Adlib, PAS (16), GUS, ES Sounscape
Kiintolevy: 7/13/23 Mt
Testattu: 486/66/8Mt, SB-16, Cardex Cobra, CD-ROM 300 kt/s

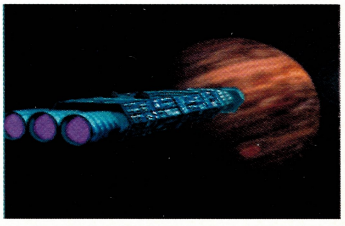
(Pelit 6/94, 82 pistettä.) Dynamixin kevyt kolonisointiseikkailupelin romppuversio lisää peliin ne tyypillisimmät CD-bonukset eli puheen, renderoidun alkuintron ja jonkin verran lisää ääniä.

Alien Legacy on ihan kiva peli, jossa asutetaan Beta Caelin tähtijärjestelmä yrittäen selvittää mitä edelliselle siirtokunnalle tapahtui. Se käy helposti, sillä neuvonantajat käytännössä taluttavat pelaajan läpi koko pelin. Siirtokuntien rakentelu ja tasapainottaminen, planeettojen tutkiminen, sisäänrakennettu juoni ja jatkuva puuhastelu antavat tarpeeksi motivaatiota pelata Alien Legacy kerran läpi. Toista kertaa sitä en tee.

Nnirvi

Seikkailustrategia

80



The Official Coca-Cola® Charts



Kesä on jälleen lomien osalta vietetty ja koulutkin alkavat ihan kohta. Seuraavaksi haluaisimme teidän kertovan, **mikä on paras pelitalo ja miksi?**

Samalla voitte kertoa, **mitä peliä en pelaa enää koskaan uudelleen ja miksi?** Muistakaa perustelut, ei riitä kertoa, että "peli on huono" vaan kertokaa, miksi se on huono. Kaikki kortit, joissa on nimi, osoite ja hyvä perustelu, ja jotka saapuvat toimitukseen **elokuun loppuun mennessä** osallistuvat arvontaan. Palkintoina **10 Coca-Cola-lippistä**.

Kortit osoitteella
Pelit
Coca-Cola Charts
PL 64
00381 Helsinki

Nyt alamme tehdä sitten uutta Kaikkien aikojen paras peli -ikuisuustaulua, kuten kesäkuun numerossa lupasimme. Eli kertokaa meille suosikkipelinne kautta aikojen!



Mitä pelasin KESÄLLÄ?

NHL Hockey
Ei tarvitse maksaa hunajaa hallijäästä, varsinkin kesällä.
Tomi, Vantaa

Ainoastaan siinä näkyy kesällä lätkää.
Teemu, Lieto

Colonization
Tarvitsin historian tukiopetusta.
Antti, Kuusankoski

Ski or Die
Kaipaan sinua talvi, (huokaus).
Jyrki, Kankaanpää

Pinball Fantasies
Koska siinä pääsee käymään Party Landissa ilman että menee huvipuistoon.
Jari, Maavesi

Nascar Racing
Koska minulla ei ole ajokorttia.
Harrri, Rovaniemi

Ski or Die
Etteivät taidot ruostu.
Marko, Kannus





Mistä elokuvasta tulisi HYVÄ PELI?

Tim Burtonin Painajainen
Se on kuin peliksi tehty!
Maija, Helsinki



Rob Roy
Siitä tulisi hyvä Prince of Persia -klooni tyylin Zorro.
Teemu, Lieto

Cliffhanger
Koska siinä on toimintaa niin paljon.
Tuomas, Jalasjärvi

Myrskyn ratsastajat
Siinä on hyvä juoni: pitää etsiä pankkiryöstäjät.
Eetu, Rantala

Firefox
Siinä on seikkailua, toimintaa ja lopuksi vielä lentosimu.
Ville, Porvoo

Tuntematon Sotilas
Kerrankin jotain supisuomalaista!
Kaikka, Helsinki

King Kong
Pelin idea olisi tuore ja tehtävänä olisi olla apina ja temmeltää viidakossa. Tosi hauskaa ja hulvatonta.
Misma, Pori

Monkey Island
Haluaisin nähdä luurankotanssin elokuvana.
Heidi, Kiiminki

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

VOITA Coca-Cola LIPPIS

KAIKKIEN AIKOJEN PARAS PELI

Tässä on tämänhetkinen lista, joka on kerätty toukokuun loppuun mennessä. Tehdäänpä syksyn lista!

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

Ennen heinäkuun puoliväliä saapui toimitukseen 123 korttia, joista arvoimme 10 onnellista, jotka saavat Cokis-lippiksen.

Vielä kerran onnittelut, palkinnot tulevat postitse piakkoin.

Antti Laitinen, Espoo
Jari Vauhkonen, Maavesi
Tomi Kolistaja, Vantaa
Maija Koivula, Helsinki
Arto lappalainen, Runni
Mikko Tuhkanen, Siilinjärvi
Markku Sillanpää, Helsinki
Christina Helenius, Vantaa
Heikki Laine, Oulu
Harri Merikari, Helsinki

Onnea voittaneille ja kiitokset kaikille kortin lähettäneille.

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

Modeeminkäytön salat

●● Linjoille pitäisi päästä, joko Internetiin koko maailman tiedon sekaan surffaamaan tai Pelit-BBS:ään Realm of Exitilusta pelaamaan. Mutta kun ei oikein tiedä, mitä pitäisi tehdä ja mitä tarvitaan.

Ensin tarvitaan modeemi, siis laite, jonka välityksellä tietokoneet osaavat keskustella keskenään. Modeemiksi kannattaa hankkia joko v.32bis-modeemi tai uudempi v.34-modeemi. Ensimmäinen siirtää tietoa 14400 bittiä sekunnissa (bps) ja jälkimmäinen tuplavauhdilla, eli 28800 bps:llä. 14400 bps:ää hitaammat modeemit ovat jo aikansa eläneitä ja niitä ei kannata hankkia edes ensimodeemiksi, paitsi jos ilmaiseksi saa. 28800 bps -modeemin saa alle 2000 markalla.

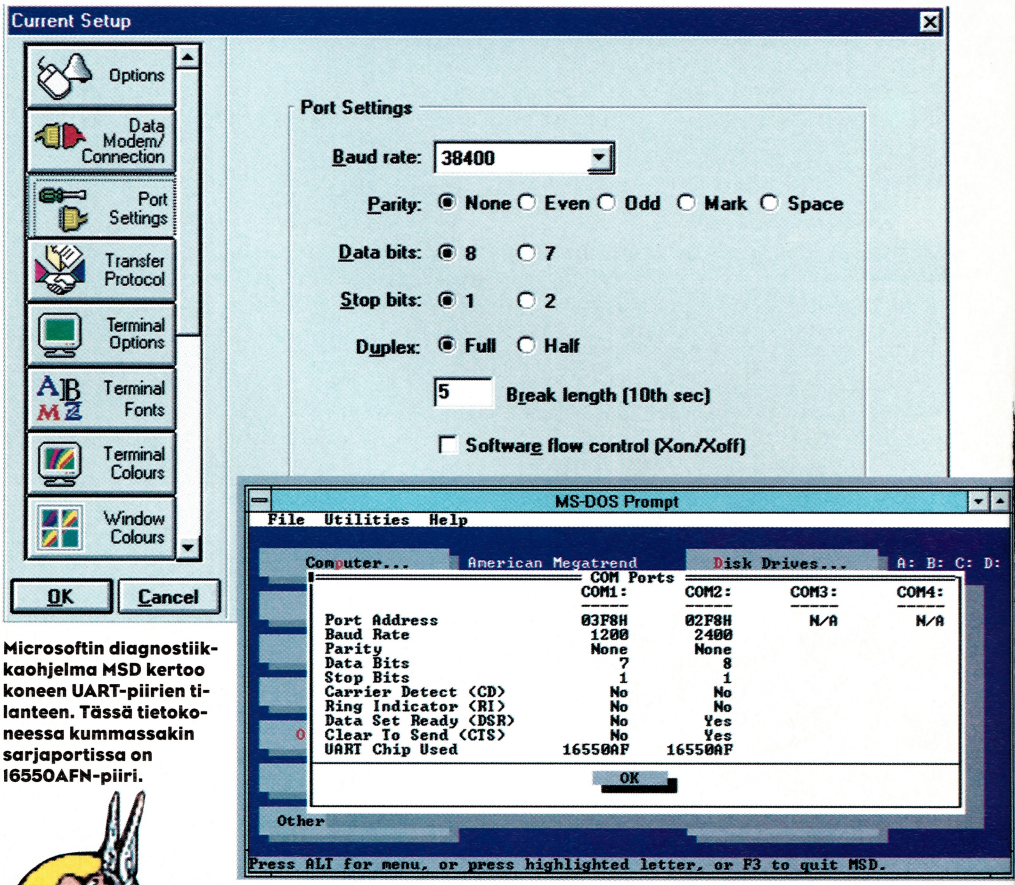
Modeemien hinnat ovat suoraan verrannollisia niiden nopeuteen. Kannattaa siis muistaa, että sen minkä modeemin hinnassa säästää, menettää helposti jo seuraavan puhelinlaskun yhteydessä. Mitä nopeammin tietoa siirtyy, sitä vähemmän aikaa puhelinlangat laulavat.

Sarjaportin piirit

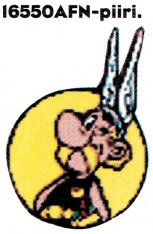
Modeemi keskustelee tietokoneen kanssa sarjaportin (tunnetaan myös nimillä COM-portti ja RS-portti) välityksellä. Ulkoinen modeemi liitetään tietokoneessa vapaana olevaan sarjaporttiin sarjakaapelilla, sisäisissä modeemeissa puolestaan on itsessään sarjaportti ja dip- tai siltauskytkimillä valitaan, mikä sen numero on.

Sarjaportit 1 ja 3 sekä 2 ja 4 käyttävät normaaleissa asetuksissa samoja keskeytyksiä (IRQ). Tästä johtuen voidaan pitää nyrkkisääntönä sitä, että PC:ssä voi olla yhtä aikaa vain kaksi sarjaporttiin kytkettävää laitetta. Yleensä hiiri on portissa 1, joten modeemille jää kakkosportti. Mikäli käytetään korttimodeemia, on se syytä asettaa porttiin 4 – portti kolmosen keskeytys kun on sama kuin ykkösellä ja tästä seuraa ikävyyksiä.

Mikäli ostit huiman nopsan modeemin (Dos-terminaaleilla v.34, Windows-terminaaleilla jo v.32bis), tarkista, että koneesi pysyy sen vauhdissa. Modeemin ja tietokoneen välistä liikennettä kontrolloi UART-piiri, ja nopeat modeemit tarvitsevat käytännössä 16550AFN-nimisen UART-piirin. Jos et ole varma koneesi UART-piiristä, tarkista asia esimerkiksi Microsoftin diagnostiikkaohjelma MSD:llä. Näpyttele Dossissa MSD ja katso COM -napin takaa kohtaa ”Uart chip used”. Jos siinä lukee ”16550AF” on kaikki hyvin, mikäli taasen kyseisessä kohdassa on lukuarvo ”8250” tai ”16450” tarvitaan nopeampaa UART-piiriä. 8250 tai 16450 pysyy kyllä yleensä 14400 bps -modeemin vauhdissa Dos-terminaaliohjelmilla, joten ei paniikkia.



Microsoftin diagnostiikkaohjelma MSD kertoo koneen UART-piirien tilanteen. Tässä tietokoneessa kummassakin sarjaportissa on 16550AFN-piiri.



Näillä asetuksilla toimivat lähes kaikki modeemit. Huomaa, että software-vuonohjaus ei ole päällä.

16550 AFN UART-piiri maksaa noin satasen, mutta helpoimmalla selviää vaihtamalla koko multi-IO-kortin (ohjaa kiintolevyjä, levyasemia, sarja-, rinnakkais- ja peliporttia). Uusi kortti maksaa parisen sataa. Ruuvimeiselin kanssa joutuu pelaamaan hetken, mutta ei se koneen sisusta ole ketään vielä tähän mennessä syönyt.

Tietoliikennettä

Kun rauta on kasassa, tarvitaan vielä terminaaliohjelma, jolla soitella.

Windowsin mukana tulevalla Terminal (suomalaisessa Windowsissa ”Pääte”) -ohjelmalla pääsee alkuun, mutta käytännössä kannattaa hakea jostain purkista parempi terminaaliohjelma. Pelit-BBS:stä löytyvät Telix-terminaaliohjelman Windows- ja Dos-versio (TFW101D1.ZIP ja TFW101D2.ZIP sekä TLX322-1.ZIP–TLX322-4.ZIP). On makuasia, kumpaa käyttää; Dos-Telix toimii kevyemmässäkin kokoonpanossa, mutta Windows-versiossa on hauskoja lisäominaisuuksia.

Tiedostojensiirtotapaa purkista omaan koneeseen sanotaan tiedostonsiirtoprotokollaksi. Windowsin terminaalin ”binary transfer” tarkoittaa purkeissa Xmodem-protokollaa. Xmodem on kuitenkin hyvin tehoton tiedonsiirtoprotokolla, joten kannattaa käyttää kumpaankin Telixiin sisäänrakennettua Zmodem-protokollaa – kunhan ensin saa Telixin käyttöönsä.

Terminaaliohjelma kuntoon

Nykyaikaiset modeemit ovat tietoja pakkaavia. Tämä tarkoittaa sitä, että modeemi puristaa tietokoneelta saatavaa tietoa pienempään tilaan ja lähettää sen toiselle modeemille, joka puolestaan laajentaa puristeen jälleen selväkieliseksi ja lähettää tietokoneelle. Pakkauksen ansiosta 28800 bps:n vauhdilla toimiva modeemi saattaa siis käsitellä parhaimmillaan jopa 50000 bittiä sekunnissa.

Jotta modeemi pystyisi pakkaamaan tavaraa, on sille annettava tietokoneelta enemmän bittejä kuin pelkän bps-siirtonopeuden verran. Tätä asetusta säädetään porttinopeudella.

Porttinopeuden on aina oltava suurempi kuin modeemin oman nopeuden. Nyrkkisääntö on, että 14400 bps -modeemeille käy porttinopeus 19200 ja 28800 bps -modeemeille 38400. Tätä suuremmasta porttinopeudesta ei ole juurikaan hyötyä. Aseta siis porttinopeus (baud rate) joko 19200:aan tai 38400:aan. Jos sinulla on vanha UART, saattaa tässä vaiheessa tulla ongelmia.

Seuraava tarkistettava asetus on automaattinen nopeudentunnistus. Tämä on jäänne menneisyydestä, 1200 bps- ja 2400 bps -modeemien ajoilta ja on ehdottomasti asetettava pois päältä.

Samaten on hyvä tarkistaa, että pariteettitarkastukset menevät seuraavasti: 8 databittiä, ei pariteettia ja 1 stopbitti. Lähes kaikissa purkeissa käytetään näitä asetuksia, joten niiden kanssa ei joudu enempää tappelemaan.

Viimeinen, mutta ei suinkaan vähäisin asetus on vuonohjaus (flow control). Mahdollisia valintoja ovat XON/XOFF (software) ja CTS/RTS (hardware). Oikea valinta on jälkimmäinen CTS/RTS, joka tunnetaan myös nimellä "hardware flow control".

Eli siis onnellisen, terveen modeemin asetukset ovat 8N1, CTS/RTS, porttinopeus 19200/38400 UARTista ja modeemista riippuen ja kunnon terminaaliohjelma, joka tunnistaa vähintään Zmodem-tiedonsiirtoprotokollan.

Ei lentotukialusta!

Vaan mikä mahtaa olla vikana, kun tiedonsiirron aikana tulee virheilmoituksia, viestikirjoituksen aikana voi tulla roskamerkkejä ruutuun, purkki saattaa nykiä tai jopa voi yhtäkkiä ilmoittaa NO CARRIER?

Ei yhtään mikään. On turha olettaa, että kaikki pelaa täydellisesti. Tiedonsiirtoprotokolla korjaa itse siirtovirheet; roskat ja purkin nykiminen johtuvat puhelinlinjalla olevista häiriöistä ja linja nyt vain katkeaa silloin tällöin ilman sen ihmeempää syytä. Jolleivat ongelmat ole jokapäiväisiä, ei niistä tarvitse välittää.

Nähdään linjoilla, May the Carrier be with you.

Ossi Mäntylahti

Tex Spex

Pakkaus levyille

Miten pakkaan ARJ:lla useammalle disketille?

Haluaa pakata

Pakkausohjelmien käyttöä esiteltiin numerossa 4/95, joten sieltä kannattaa tarkistaa perusasiat. Yleensä pakkausohjelmat näyttävät komentojensa selitykset käynnistämällä pakkausohjelman ilman parametrejä. Esimerkiksi pelkkä ARJ antaa yhteenvedon komennoista ja ARJ/? näyttää tarkkaan mitä eri komennot tekevät.

Useammalla disketille pakkaaminen onnistuu esimerkiksi seuraavalla tavalla: Kuvitellaan että haluat pakata C:\PELIT\-hakemiston sisällön 1,44 megatavun 3,5 tuumaisille disketeille. Pakattujen tiedostojen nimiksi haluat PAKETTI. Homma hoituu käskyllä ARJ A -V1440 A:\PELIT C:\PELIT*.*.

Modeemi Amigaan

1. Voiko PC:n modeemia käyttää Amigassa?

2. Voiko Amigalla soittaa samoihin paikkoihin kuin PC:llä, esimerkiksi Freenetiin?

3. Voiko Amigalla pelata Batmudia?

4. Mistä saa pääteohjelmia Amigalle ja mitä ne maksavat?

Tietämätön –71

1. Ulkoiset modeemit sopivat yhtä hyvin Amigaan kuin PC-koneisiin. PC:n sisäisiä korttimodeemeita ei voi käyttää Amigalla. Modeemin lisäksi tarvitset sopivan sarjakaapelin modeemin ja Amigan välille.

2. Kyllä, purkkeihin ja internetiin voi soittaa millä tahansa mikrolla, kunhan käytössä on modeemi, pääteohjelma ja puhelinlinja.

3. Kyllä, edellinen vastaus pätee myös Batmudiin.

4. Parhaat pääteohjelmat ovat PD- tai shareware-ohjelmia, joten rahaa niiden kokeilemiseen et välttämättä tarvitse lainkaan. Parhaiten näitä ohjelmia saa suurimmista purkeista tai shareware-ohjelmia myyvistä yrityksistä.

Päivityksiä mikroon

Olen harkitsemassa 386:n vaihtamista Pentiumiin.

1. Miten nopea Pentium 90 on P60:een verrattuna?

2. Voiko P60:n päivittää P90:een vaihtamalla vain prosessorin vai pitääkö emolevykin vaihtaa?

3. Onko erimerkkisten 1 Mt PCI-näytönohjainten välillä suuria eroja pelien pyörimisnopeuden suhteen?

4. Onko 15 tuuman monitori pelikäytössä hintaeron verran 14 tuuman monitoria parempi?

5. Miten paljon 256 kilotavun cache nopeuttaa kahdeksan megatavun muistilla varustettua Pentiumia?

Pythagora

1. Karkeasti suoraan kellotaajuuden verran, eli noin 30 %.

2. Pentiumien välillä yleensä pelkkä prosessorin vaihto riittää, kunhan emolevyn kellotaajuutta voi muuttaa.

3. Katso Pelit 4/95:ssä ollutta näytönohjainten katsausta. PCI-korteissa ei ollut kovin suuria eroja, mutta yleensä parhaiten pelien kanssa toimivat Tseng ET4000/W32P ja S3 864 piireillä varustetut näytönohjaimet.

4. Tuon joudut ratkaisemaan itse katsomalla katsomalla eri monitoreja. Tarkka ja vakaa kuva on pidemmän päälle tärkeämpi kuin kuvaputken koko. Hanki sellainen, jonka kuva miellyttää.

5. Pentiumin tasoisissa mikroissa olisi oltava vähintään 128 kilotavua cache-muistia. 256 kilotavun cache ei siitä enää sanottavasti nopeuta mikroa, ellei mikrossa ole RAM-muistia rajusti mainitsemaasi enemmän.

Tappakaa DOS4GW!

DOS4GW on kosto ohjelmoijilta. Muunmuassa UFO, Syndicate ja nyt vielä Pizza Tycoon ovat kaatuneet Dossiin. Miksi kaikki nämä hyvät pelit pitävät sisällään tämän pedon? Mikroni on PC 486/33, 8 Mt RAM, SoundBlaster Deluxe, CD-ROM, DOS 6.2. Ohessa käynnistystiedostoni.

CONFIG.SYS
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 4000
jne...

Cyber Killer from TurkuZone

DOS4GW:n ihmeellisyyksiä esiteltiin Pelit numerossa 3/95. Sieltä saat enemmän tietoa, miksi pelit käyttävät DOS4GW:n kaltaista murheenkryyniä. Tarkoitus on kuitenkin rikkoa Dossin ikivanha 640 kilotavun muistiraja. DOS4GW:lla saa käyttöön kaikki mikrossa olevan muistin, kunhan käynnistystiedostot ovat sopivasti viilailtu.

Tässä tapauksessa ongelmana on EMM386.EXE-muistiajuri, joka syö kahdeksasta megatavusta puolet pois. Koska DOS4GW:n kanssa ei saa käyttää muita muistinhallintaohjelmia kuin HIMEM.SYSiä, jää pelin käytettäväksi vain neljä megatavua muistia, joka ei useimmiten riitä.

Kaj Laaksonen

CD-ROM TUOTTEET POHJAHINTAAN !

Aces of The Deep	275,-
Alone in The Dark III	280,-
Bioforge	349,-
Command & Conguer	Kysy!
Dark Forces	325,-
Discworld	295,-
Doom III	295,-
Elite III	250,-
Full Throttle	275,-
Hell	250,-
Jagged Alliance	285,-
NBA Live `95	335,-
Orion Conspiracy	285,-
Star Trek TNG: A Final Unity	295,-
Superkarts	250,-
Wing Commander III	349,-
CD-ROM ASEMAT YM.	
Mitsumi 4 Speed	990,-
Toshiba 4 Speed	1050,-
Sound Blaster 16 IDE	590,-
Cd-Rom + Flight Unlimited	1200,-
Cd-Rom + Aces of Deep + Hell	1350,-

Geronimo-Import Kysy muut osat ja paketit tai tilaa esite !
PL 29 Puh./fax 918-734 6651
15151 Lahti Puh. 940-546 1099

Ratkaise Death Gate Osa 1



Haplon kosto

●● Sartanien hajoitettua maailman neljään eri osaan, suljettuaan patrynit pimeään labyrinttiin kärsimään ikuisesti ja sitten yllättäen kadottuaan alkaa nuoren Haplo-patrynin tehtävä koota maailma jälleen ja kostaa sartaneille oman rotunsa puolesta.

Haplon pitää etsiä eri vyöhykkeiden eli tulen, ilman, veden ja kiven riimut ja tuoda ne Xarille. Ilman riimu Haplolla jo onkin.

Death Gate on Margare Weisin ja Tracy Hickmanin fantasiakirjasarjaan perustuva Legendin seikkailupeli. Huippupelin arvon tammikuun lehdessä saanut Death Gate löytää nyt ratkaisunsa.

Matka alkaa

Juttele Xarin kanssa ja kysy kaikki mahdolliset asiat. Hän opettaa sinulle kaksi uutta loitsua, jotka auttavat tulevalla matkallasi: Identifyllä pystyt tunnistamaan esineeseen mahdollisesti kätketyn magian ja Rune Transferilla kopioimaan riimun toisesta esineestä johonkin muuhun. Ota seinältä lamppu mukaasi ja suunnista laivaasi.

Laivassa loitsi Rune Transfer markeriisi ja siitä ohjauskiveen. Violettiin palloon ilmestyy Arianuksen, ilman riimu.

Käytä kiveä ja matkasi läpi Death Gaten alkaa.

Drewlin

Poistu laivasta ja mene tunneliin. Puhu kääpiönaisen Jarren kanssa. Ota seinältä t-paita ja sen alta käyrä putki, ota myös pöydältä marmelaadi ja viipale leipää. Mene syvemmälle luolaan.

Taas suulas kääpiö ehtii aloittaa keskustelun ennen sinua. Kysele Limbekiltä asioita. Pane leivän siivulle kolme kertaa marmelaadia ja anna koko ylipursuava kokonaisuus Limbekille. Hän tietysti sottaa puheensa ja viskaa sen lattialle, ota se mukaasi. Ota isosta mustepullosta korkki ja kasta t-paita musteeseen.

Tultuasi keskusluolaan mene vasemmanpuoleiseen käytävään. Puhu vanhan äkäisen kääpiön kanssa. Hänellä on ongelma: rikkinäinen putki, josta puuttuu osia. Hän äkääntyy sinuun ja lopettaa keskustelun. Mutta putki, jolla hän muka kuulee paremmin, herättää kiinnostuksesi. Puhu hänelle uudelleen ja hän antaa sen sinulle. Ota putki myös laatikosta mukaasi.

Mene takaisin keskusluolaan ja sitten keskimmäiseen tunneliin. Tulet huoneeseen, jossa on nukkuva kääpiö ja vartija, joka estää pääsysi tutkimaan haltialaivaa. Eipä hätiä, heitä Heat-loitsu sensoriin ja johan alkaa tapahtua. Mene haltialaivalle ja kannelta alas ruumaan. Juttele vangitun Duken kanssa, hän kertoo sinulle kuninkaanlinnan sijainnin ja antaa sinulle sormuksen. Palaa kannelle ja mene yläkertaan, jossa haltiamaagi nukkuu. Ota nurkasta viinipullo. Suuntaa omalle laivallesi. Jos loistava vartija on palannut paikalleen, pystyt täältäkin loitsimaan sensorin.

Kuninkaan tehtävä

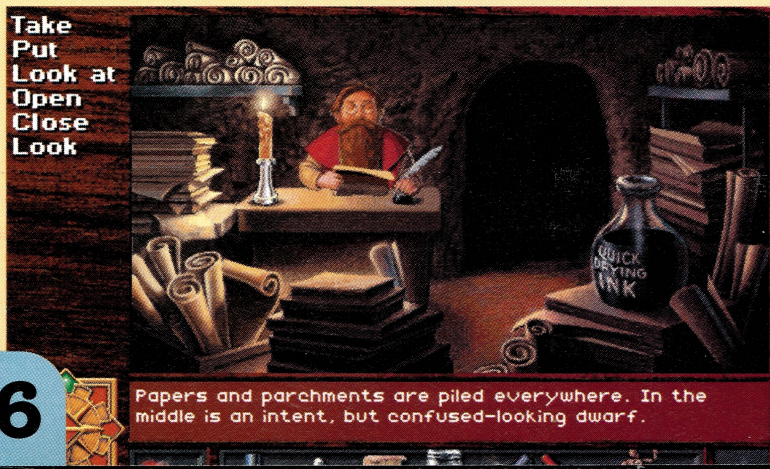
Matkaa laivallasi linnaan. Linnan porteilla puhu portinvartijan kanssa. Anna sormus hänelle ja pääset kuninkaan luo. Kerro hänelle totuus. Kun olet keskustelun jälkeen taas porteilla, seuraa polkua länteen. Tulet ikkunoiden luo. Poimi maasta leikkuri ja kampea sillä ikkunasta sarana irti. Avaa ikkuna.

Näet hovimaagin loitsivan ja tietysti opit uuden loitsun. Tämän jälkeen mene sisään ikkunasta. Ota kynttilänjalka pöydältä ja kirja kirjahyllystä. Heitä oppimasi taika, Create Reality Pocket, tauluun ja astu sisälle.

Juttele vangitun haltiamaagin kanssa. Kun hän lopettaa puhumisen, anna hänelle viinipullo ja juttele uudelleen. Pienen kyselyn jälkeen utele, miten hän oikeastaan tekee loitsun nimeltä Create Shroud of Darkness. Hän kertoo sen sinulle ja näyttää samalla toisenkin loitsun: Swap, hän on vaihtanut paikkaa kanssasi ja on karkuteillä sinun istuessasi hänen tilallaan vankilassa. Eipä hätiä, kiltti hovimaagi auttaa ja tilanne saadaan korjattua ja olet taas ikkunoiden edessä.

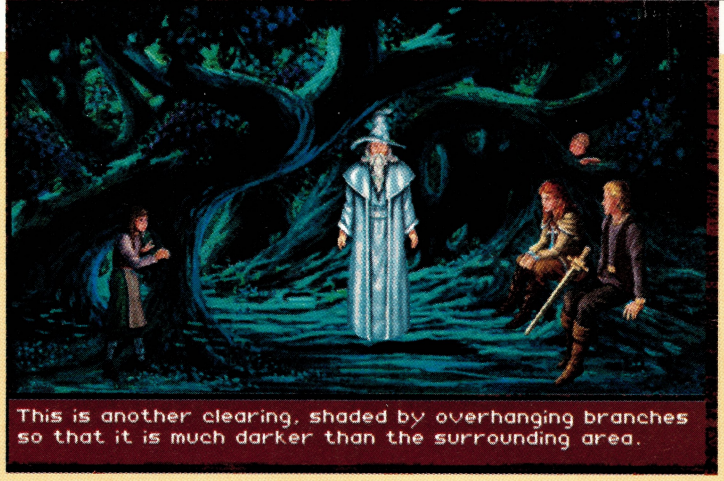
Palaa laivaasi ja suunnista ta-





kaisin Drewliniin. Perille päästyäsi anna Limbeckille kynttilän jalka ja hän antaa sinulle putkenpätkän. Sitten haltialaivalle vanhalla tekniikalla. Taio t-paitaan Shroud of Darkness ja mene nukkuvan velhon luokse. Pistä paita loistavien pikkupatsaitten päälle ja "jumalille" tulee kiire.

Pakene ruumaan, missä Duke kertoo sinulle salaovesta tavaratilaan. Mene sinne. Avaa iso laatikko, se lukoton, ja ota zinger. Aktivoi se ja kuninkaan joukot havaitsevat sinut, pääset jälleen kuninkaan luo. Puhu hänelle ja hän kertoo varkaiden kaupungista.



Skurvash

Jalomielisen hallitsijan uusi haltialaiva heittää sinut synkkään kaupunkiin, jossa näet lapsen leikkivän kävelevällä nukella. Nukke kuitenkin menee pimeälle sivukujalle ja lapsi ei uskalla seurata sitä, joten hän pyytää sinun apuasi. Mene hakemaan nukke lapselle.

Kops, se olikin ilkeän pikkuvarkaan kepposia ja sinä olet verkossa. Heitä Swap varkaaseen ja hän onkin verkossa sinun sijastasi, mutta kun juttelet hänen kanssaan hän tarjoaa apuaan. Nosta verkko pois ja seuraa häntä tunneliin. Ota sorkkarauta (brybar) ja juttele sitten katurotan kanssa. Hän pyytää rahaa, ja lupaa auttaa.

Mene takaisin laivan salaiseen lastiruumaan ja avaa sorkkaraudalla arkun lukko. Ota arkusta kamat mukaan ja mene kaupungin tavernaan. Puhu baarimikon kanssa ja myy jalokivet hänelle. Huge The Hand huomaa sinut ja tarjoaa töitä. Ota duuni vastaan ja mene katurotan luo. Anna baarimikolta saamasi rahat hänelle ja odota kun hän tulee takaisin. Kysele häneltä asioista ja suuntaa sitten rikkaan kauppiaan talolle. Tiirikoi ovi auki, oikeat äänet ovat: Clack, Tick ja Thunk.

Runokirjasta takan päältä selviää oikea koodi kelloon. Koodi on Winetime, Toiltime ja Darktime. Salalokero aukeaa, ota päiväkirja ja lue se. Tee Reality Pocket -loitsu tauluun ja astu sisälle.

Juttele kauppiaan kanssa ja kysy ensin, miksi hän odottaa. Sano sitten olevasi vaimon sanansaattaja ja että vaimo haluaa amuletin. Hän esittää sinulle kolme kysymystä, joiden vastaukset ovat: bounsing beans, five ja how much. Hän antaa amuletin. Palaa tavernaan.

Juttele Hugen kanssa ja anna amuletti hänelle. Hän vie sinut torniin odottelemaan seremoniaa. Käytä parannussalvaa ja siirrä pöytä ikkunaluukkujen alle. Avaa luukut ja katso, minkä niminen saari näkyy taivaalla. Mene pois huoneesta ja avaa toinen ovi tiirikalla, ovesta kuuluu samat äänet kuin edellisestäkin. Käytä Identify-loitsua nukkeen ja opit uuden taian.

Mene juuri avaamastasi ovesta ja heitä patsaaseen nukesta oppimasi Motion-loitsu, niin patsas yrittää kävellä mutta kaatuu lattialle ja hajoaa. Ota kaulakoru ja poistu huoneesta. Katso katurotan sinulle antamasta paperista sen saaren, jonka näit taivaalla, nimen yläpuolella oleva sana. Paina kivikäsiä siinä järjestyksessä, että sanan jokainen kirjain vastaa yhtä. Esimerkiksi jos sana olisi To, paina ensin topaz- ja sitten opalhandia. Ovi avautuu, astu sisälle huoneeseen.

Laita kaulakoru jalustalle niin saat eteesi veljeskunnan aarteen. Poimi kristallipallo ja kaksi kirjaa. Silloin tulee Huge ja uhkaa henkeäsi, joten ota kaulakoru ja pof, sekä Huge että aarre ovat poissa. Pakene paikalta.

Mene laivalle, katunilkki tulee mukaasi. Laiva vie sinut Drewliniin. Poika ottaa sinulta muutaman esineen aloittaakseen uuden elämän.

Hyvästit Arianukselle

Drawlinissa mene vanhan kääpiön luokse. Fiksaa putket kuntoon, ja laita korkki vielä aukinaiseen kohtaan. Käännä sitten hanasta ja puhu kääpiölle. Hänen muistinsa ei ole kovin hyvä, joten näytä hänelle pergamenttia, jonka Limbeck tiputti lattialle. Johan kääppä muistaa ja antaa sinulle palan rautamalmia.

Mene keskusluolaan ja oikeanpuoleiseen käytävään. Avaa lokero ja laita rautamalmi sinne. Pora poraa käytävän, joten eikun sinne.

Laita kristallipallo Sartanin patsaan käsiin. Ota maasta nouseva riimunpala jalustaltaan ja suuntaa matkasi laivallesi ja ohjauskiven avustuksella kotiin. Saavuttuasi perille mene Xarin luo ja anna hänelle raporttisi. Kysele hänen uusista tutkimuksistaan. Orseph-nimisen demonin nimen muistaminen auttaa sinua tulevaisuudessa. Kun olet tyydyttänyt Xarin ja oman uteliaisuutesi palaa laivallesi. Uuden riimun kiveesi saat Book of Pryanista Rune Transfer -loitsun avulla. Käytä kiveä päästäksesi jälleen matkaan.

Epäonnistunut taikina

Saavuttuasi perille astu ulos laivastasi ja poimi kaunis punainen kukka aluksesi vierestä. Suuntaa matkasi länteen, jossa saavut suuren valkoisen portin eteen. Jatka matkaasi samaan suuntaan ja tulet oudon olennon luokse. Poimi kokonainen pähkinä varrestaan ja anna se apinaoravalle, ettei se syö sinua nälkäänsä. Se halkaisee pähkinän nopeasti ja syö sisuksen suuhunsa. Kerää maahan pudonnut kuori ja ota mukaasi vielä uusi kokonainen pähkinä. Palaa laivallesi.

Ruoria käyttämällä matkaa puukaupunkiin, josta mene eteenpäin laivasta poistuttuasi. Tulet pienen oven eteen. Nykäise narusta ja mene ovesta sisälle. Työläs haltijanainen kyselee oleskelusi syytä, joten sano hänelle tulleesi auttamaan häntä. Leivo hieman taikinaa, jolloin sisään pörrää hyönteinen. Haltijanainen päivittelee niiden paljoutta, joten kysele niistä häneltä. Anna lattialla leikkivälle lapselle nukkesi ja seuraa häntä ulos, taikinan vaivaaminen ei näet kuulu vahvimpiin puoliisi.

Seuraa lasta itään, tulet suuren jyrkänteen reunalle, jonne on tippunut muuan haltija. Puhu hänen kanssaan ja auta hänet narun avustuksella ylös. Kysele prinssiltä asioita. Seuraa lapsia alas vasemmalle. Puhu prinssin kanssa ja sitten vain odota, odota, odota ja odota. Laita maahan pudonnut kekäle kuoren puolikkaaseen, ettei se polta taskuusi reikää. Taasen odota ja odota.

Zibnab vaiko James Bond?

Hetkisen kuluttua paikalle saapuu hassuhko vanha ukko, jolla on hajamielinen luonne ja hiusten väristä päätellen hän on myös tutun rodun jäsen. Hänkin tunnistaa sinut patryaniksi ja livistää pakoon, jolloin opit hänen taikomansa loitsun, Transportationin. Heitä se valkoiseen laattaan ja pääset hänen peräänsä. Ristikuulustele häntä ja lopuksi ota musta levy maasta. Sido naru puun oksaan ja mene alas. Kerää mukaasi sinisiä ja keltaisia kukkia. Heilauta itsesi kaukaiseen puuhun narun avustuksella.

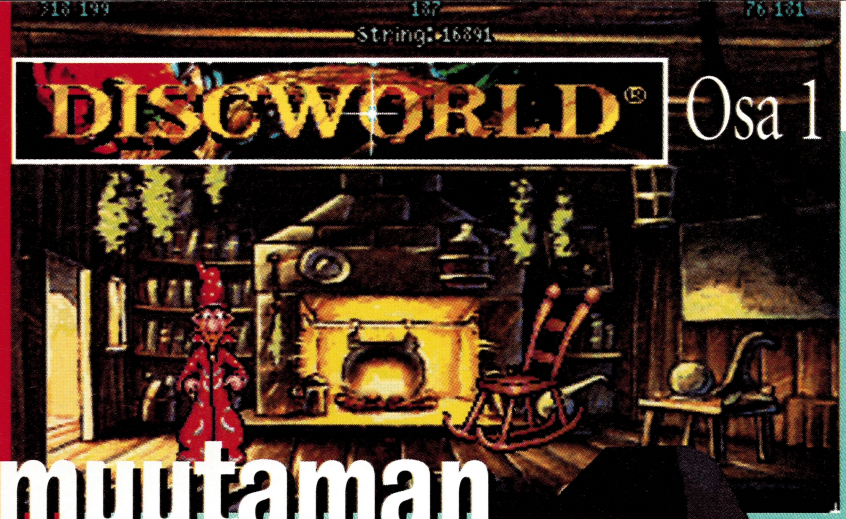
Mene itään ja heitä musta levy rotkoon. Jauha keltaiset kukat jauhoksi ja mene prinssin luo. Utele häneltä vähän asioita ja loitsi valkoinen levy kuten aiemminkin. Tulet paikkaan jossa valtava hämähäkki uhkaa terveyttäsi. Laita kuumakekäle kuorenpuolikkaineen itikoiden pesään ja heitä marmelaadi hämähäkin päälle. Leikkaa leikkurilla hämähäkin jalkojen alla olevaa ruumista saadaksesi kultaisen sauvan irti siitä. Tönäise sitten lähelläsi oleva ruumis syrjään, ja kas, maaginen nuoli sekä sieniä. Poimi ne mukaasi. Teleporttaa itsesi pois mustalla levyllä.

Olet taas prinssin luona. Anna hänelle runokirja, siniset ruusut sekä kultainen sauva. Hän ilostuu suunnattomasti ja liityy seuraasi. Puhu prinsessalle ja pyydä myös hänet mukaasi. Mene laivallesi ja navigoi Citadelin läheisyyteen.

Miikka Rautiainen

MISSION CRITICAL

Ratkaise DISCWORLD® Osa 1



Vain muutaman brunssin tähden

●● Hulvaton seikkailu keskiaikaisessa maailmassa on naurattanut ja kiukuttanut lukijoitamme: hauska ja omituinen ei ole aina helppoa. Ratkaisemme Terry Pratchettin Discworld-kirjasarjaan perustuvan fantasiaseikkailun.

Ankh-Morporkissa ei kaikki ole kunnossa. Normaalin organisoidun sekamelskan lisäksi kaupunkiin on ilmestynyt lohikäärme. Eikä mikä tahansa otus, vaan oikea tultasyöksevä kaupunkeja orjuuttava useamman tonnin liitävä luonnonoikku. Muiden tavoin kaupungin taikurit haluavat kunnian otuksen tuhoamisesta, joten taikayliopiston johtaja kutsuu sinut luokseen ja suoltaa niskaasi vastuullisen tehtävän: lohikäärmeen hävittämisen.

Uusi päivä, uudet kujeet

Aamun hiipiessä tajuntaasi raahaudut ylös vuoteestasi Unseen Universityn tornihuoneistossasi. Venyteltyäsi kaivat kaapista taskuusi rahapussisi ja suunnistat johtajan puheille. Pomo käskee sinua noutamaan kirjastosta erään kirjan, joten teet työtä käskettyä laskeutumalla maan tasalle ja poimimalla komerosta yksinäisen luudan. Käväise huoneessasi herättämässä uskollinen matkatavarasi, Luggage, ja kaiva sen sisältä sinne unohtunut eväsbanaani.

Nyt voit siirtyä kirjastoon, jossa kirjastonhoitaja auliisti tuo pyytämäsi painotuotteen banaania vastaan. Jututa myös paikalla olevaa häiskää tämän korvan takana olevasta kultaisesta banaanista. Kiikuta kirja pomollesi, ja saat uuden tehtävän noutaa lohikäärmeen paikannusloitsun vaatimat viisi ainesosaa.

Päivällisesi on nyt vaakalaudalla, joten syvästi huolestuneena laahustat lounashuoneeseen katselemaan tovereittesi mässäil... mietiskelyä.

Pyörätuolissaan istuvan Windle-Poonsin taikasauva näyttää kiinnostavalta, ja näppärästi vaihdat sen pelkkään luudanvarteen. Hiivi ulos, jossa kysele luumuja mutustelevalta oppilaalta keinoa saada portti auki. Onnistuttuasi mokaamaan oven avaamisen sammakoksi poimit loikkijan ja poistut portista Ankh-Morporkin hämäryyteen.

Milk energy

Starttaa päiväsi katsauksella kaupunginaukion tarjontaan, josta valitset yhden vähemmän houkuttelevan tomaatin. Noudattaen yleistä moraalikoodia nakkaat mädän vihanneksen jalkapuussa olevaan verovirkailijaan, ja aikeissasi jatkaa hupia poimit käteesi toisen tomaatin. Keskeytät liikkeesi huomatessasi vihanneksessa liikettä, ja vaistonvaraisesti tiputat tomaatin nopeasti käsistäsi maahan. Siinähän voi olla vaikka matoja! Epäilysi paljastuvat oikeiksi, ja kaappaat maassa luikertelevan lonkeron taskuusi.

Jututa paikalla viheltelevää katulasta, ja kiristä tältä tiedot taskuvarkauden jalosta taidosta. Saat myös parin alushousuja(?). Tunnut kaipaavan ammattiapua, joten käväiset psykiatrin odotushuoneessa kuuntelemassa miellyttävää vastaanottoapulaista. Tule paikalle toisen kerran, niin pääset istumaan maitotytön ja hieman vinksahtaneen trollin väliin. Tästä paikasta saat myös kätevästi muilutettua seinällä roikkuvan perhosverkon taskuusi.

Suunnista Morporkin kauppakadulle, jossa käy noutamassa lelukaupasta vaaleanpunainen aasilelu ja kiehkura siimaa. Kalastajan kaupalla nyysi seinällä roikkuva mustekalankuva ja jatka matkaasi parturiin. Kampaajan kynsissä olevan Lady Rampkinin hiuksissa kiikkuva hiusrulla vaikuttaa hyödylliseltä, ja käytät hieman käänteistä psykologiaa kertomalla tästä itse Ladylle. Rullan jouduttua parturin taskuun puhu miehelle, ja tämä vaipuu pian uneksimaan ihanasta maitotytöstään. Miehen ollessa muissa maailmoissa käytä juuri opittua taskuvarkaustaitoasi ja varasta hiusrulla parturin taskusta.

Yksi taikaesine rikkaampana kiiruhdat palatsiin, mutta matkalla käyt kaappaamassa kourallisen kauraa kaupungin talleilta. Palatsivartijoiden ohi pääset kysymällä kohteliaan kysymyksen jomman kumman miehen vaimoista. Sisällä voit jututtaa ihmisiä, mutta tärkeintä on noutaa pesuhuoneen seinällä kiikkuva peili.

Liikkuvaa kuvaa ja pieniä eläimiä

Palatsista et saa irrotettua enempää tavaroita mukaasi, joten päätät siirtyä kokeilemaan onneasi yhdellä kaupungin hämärämmistä kujista. Saapuessasi talojen varjossa olevalle kapealle kujalle tarkistat, että peili on taskussasi. Horjuessasi eteenpäin astut katukivelle, joka viskaa sinut äkkiarvaamalla pois kujalta kaupungin katolle. Palauduttuasi järkytyksestä huomaat taivaanrannassa olevan tornin, jonne oitis suunnistat.





Hetkisen kiipeilyn tuloksena roikut lipputangosta pää alaspäin useamman kymmenen metrin korkeudessa. Taustalla siintävän palatsin huipulla istuu etsimäsi otus eli lohikäärme. Ryhdyt ilkeäksi ja asennat peilin lipputangon kärkeen, josta sitten tarkennat sitä niin, että aurinko häikäisee kauempana nukkuvan lohikäärmeen. Otus ei laisinkaan pidä moisesta ja lentää paikalle tutkimaan asiaa. Hetken kuluttua olet vielä yllättävästi hengissä ja yhtä taika-ainesta rikkaampi, sillä lohhari tyytyi ainoastaan hönkäisemään peiliä, ei sinua. Tyytyväisenä palaat takaisin katoille, jossa kiikutat ilmiselvänä siltana toimivat tikapuut pois paikoiltaan alla odottavan Luggagen syvyyksiin.

Poistu katolta kiipeämällä takimmaisen talon ikkunaan, niin pian sinut heitetään hellästi takaisin kujalle.

Puisteltuasi pölyt kaavustasi astelet pitemmälle kujalle alkemistin työpajaan. Mies tuntuu kovin innostuneelta uudesta keksinnöstään, elokuvasta. Saat jopa vilkaista pöydällä olevaa kameraa, jonka sisältä paljastat todellisen modernin tieteen ihmeen, impin. Otus näyttää sopivan taikakirjassa annettuihin ainesvaatimuksiin, joten yrität heti kaapata sen mukaasi. Keksijä ei kuitenkaan pidä ajatuksesta, ja joudut helpottamaan tilannetta kaatamalla hieman kauraa pöydällä porisevaan astiaan. Popcornin alkaessa paukkua omaisuudestaan tarkka alkemisti maastoutuu, ja voit vapaasti iskeä kätesi kamerassa istuvaan imppiin.

Pahalainen on kuitenkin vikkelä otus, ja onnistuu karkaamaan käsistäsi ulkona odottavaan hiirenkoloon. Juokse ulos, jossa yhdistä siima tomaatista saamaasi matoon, ja kalasta kyseisellä kokoonpanolla imppi ulos piilopaikastaan. Menet juhlimaan menestystäsi paikalliseen pubiin (Broken Drum), jossa jututat pöytänsä takana nyhjöttävää pelokasta tyyppiä.

Heitä vielä huulta baarimikon kanssa ja tilaa yksi kalja, josta jääneen tyhjän tuopin takavarikoit matkamuistoksi. Poimi tiskiltä pari tulitikkua ja voit taas harkita paluuta tehtävän pariin. Nyt tarvitset enää yhden taika-aineksen, pannun, jota lähdet hakemaan Unseen Universitystä.

Kotimailla etsiydyt yliopiston takapihalle ja poimit sieltä löytyvän lannoitepussin. Siirrä perhoshaavi omiin taskuihisi ja kiipeä ylhäällä kutsuvasti odottavalle ikkunalle tikapuiden avustuksella. Huomaat olevasi keittiön tuuletusikkunalla, ja edessäsi heiluu ahkerasti työskentelevän kokin viskoma pannukakku. Nälkäisesti kaappaat kakun haaviisi, niin turhautunut kokki saa tarpeekseen ja häipyy paikalta kirjoittamaan taas ties kuinka monennetta valitusta talon johdolle. Loiki kiireesti pois ikkunalta (älä unohda tikapuita) ja sisälle keittiöön, jossa voit vapaasti kaapata mukaasi viimeisen taika-vaatimuksen, eli paistinpannun. Käy komerossa valaisemassa paikkaa tulitikuilla ja poimimassa paketti.

Innostuneena kiiruhdat johtajan huoneeseen ilmoittamaan onnistuneesta tehtävästäsi ja antamaan vaadittavat tarvikkeet eteenpäin. Paistinpannun, hiusrullan, impin, taikasauvan ja lohharin hönkäyksen vaihdettua omistajaa johtaja kasaa lohharietsimen. Pienellä väkivallalla saat esineen itsellesi ja kiiruhdat kaupunkiin etsimään lohikäärmeen luolaa. Etsimen naksutus käy sitä tiheämmäksi, mitä lähempänä olet lohharia.

Etsiydy kaupungin vasempaan alanurkkaan, ja pian tupsahdat keskelle suurta kultakasaa, jonka onnesta hihkuen kaavit mukaasi. Läheinen yskähdys palauttaa sinut normaalimaailmaan, ja kauhuksesi huomaat tuijottavasi isoa punaista lohikäärmettä suoraan sen suuriin savuaviin sieraimiin.

Paluu eiliseen

Yllätykseksesi lohhari ei teekään sinusta heti grillihiiltä, vaan komentaa sinut etsimään kutsujilleen kuuluvat kultaesineet, jotta hän voisi palata takaisin omaan ulottuvuuteensa. Onnellisena tuuristasi poimit vajan seinältä ruuvimeisselin ja ravaat yliopiston kirjastoon, jossa ostat oudolta hepulta tämän kultabanaanin kaikella mukana olevallasi valuutalla. Loiki takaisin kaupunkiin ja siellä majataloon, jonka sängystä revit mukaasi lakanan ja pesuhuoneen puolelta kaappaat mukaasi putelin vaahtokylpyä. Palaa yliopiston takapihalle, josta dyykkaa kainaloosi roskaa pursuava likasanko.

Nouda vielä keittiöstä jauhosäkki, niin voit astella kirjastoon ja lahjoittaa paikan hoitajalle kultaisen banaanin. Lahjastasi kiitollisena kirjastonhoitaja avaa sinulle reitin L-avaruuteen, paikkaan, joka yhdistää kaikki maailmankaikkeuden kirjastot ja divarit. Astu hohtavaan portaaliin, ja matkaa sokkeloisen reitin läpi eiliseen.

Saavut viimeöiseen kirjastoon, ja kuulet orankin rauhallisen kuorsauksen kirjojen tavanomaisen sipinän taustalla. Astele etualalle ja odota, kunnes paikalle hiipii varas kaappaamaan mukaansa kirjan lohikäärmeiden kutsumisesta. Voron haihduttua paina nopeasti salaoven avaavaa kirjaa ja seuraa miestä öiseen Ankh-Morporkiin.

Seuraa varasta ja päädyt piilopaikkaan. Paikan rauhoituttua säädä ovesta vasemmalla olevaa ränniä osoittamaan kohti ovea ja poistu kokeilemaan onneasi öisessä majatalossa. Sisällä tunnistat sängyssä nukkuvat hahmon pubin pelokkaaksi mieheksi, ja saat ajatuksen. Puet lakanan päällesi ja kävelet pokkana yöpöydällä olevalle jalokivilaatikolle, avaat sen ja muistellen miehen tarinaa saat auki seinällä olevan kassakaapin. Kassakaapista et kuitenkaan löydä muuta kuin surkean vasaran, jonka päätät jättää tiedon puutteessa paikoilleen.

Kummittelun jälkeen tunnet tarvitsevasi raikasta ilmaa, joten suunnistat puistoon. Penkki on kuitenkin jo varattu, sillä eilinen sinä nukkuu siinä pois humalaansa. Perverssiä mielihyvää tuntien tunget sammakon suuhusi, ja hämmästelet hetken ihosi mielenkiintoisia värivaihteluja. Paikalle lentelevä perhonen kiinnostuu sammakon heiluvista jaloilta, ja laskeutuu lähemmäs tutkimaan asiaa. Käytä tilannetta hyödyksesi ja kaappaa pahaa-aavistamaton hyönteinen perhoshaaviin.

Siirry öiselle kadulle, jossa lukaise puuceen oveen raapustettu teksti. Mene kadunkulmaan, jossa munkki päivisin paasaa sanomaansa ja vapauta perhonen lentelemään katua valaisevan lampun ympärille. Otus aiheuttaa aikapoimuja ja saa aikaan seuraavana päivänä pienen yksityisen ukkospilven, joka kastelee munkin läpimäräksi. Poimi vielä ikkunalta yksi trollin kyhäämistä ruukuista ja voit loikkia pubiin aiheuttamaan mekkalaa. Sisällä pikkumies vaikuttaa sopivalta uhrilta, ja houkuttelet hänet katsomaan taakseen vilkaisemalla miehen takana olevaa maalausta. Käytä tilanne hyväksesi ja käännä

LÄNNEN LEGENDAN SEIKKAILUT JATKUVAT!



★ JO YHDEKSÄS PUNANISKA-ALBUMI JYSÄHTÄÄ MARKKINOILLE! ★ SANKARIMME NÄYTTÄÄ, KUINKA KUSTI POLKEE LÄNNESSÄKIN! ★ TÄSTÄ EI VAUHTI PARANE. EIKÄ SARJAKUVA. ★ OSTA SIIS OMASI HETI! ★ LÄHIMMÄSTÄ LEHTIPISTEESTÄ, R-KIOSKISTA TAI KIRJAKAUPASTA. ★ HINTA VAIN 25 MARKKAA.

Helsinki Media
Sarjakuvat



EXTRA!

THE GOOD FELLOWS KY
COMICS STORE
RIPUSTAA PUNANISKAN SEINÄLLE 19.8. - 14.9.1995
Näyttely on avoinna ma - to 13.00 - 17.00
ja la 10.00 - 16.00.
KATSO, KÄRSI JA UNHOITA!
Fredrikinkatu 40, Helsinki

Discworld



miehen lasi nurin riidan merkiksi. Nujakan alettua kiipeä tikkaiden avulla pubin edessä olevan rummun luo ja nyysi siihen kiinnitetty rumpupalikka.

Nyt voit palailla takaisin nykypäivään L-avaruuden kautta (pääset sinne yliopiston vieressä olevasta reiästä).

Sanoinkuvaamattomia menoja

Selvittyäsi matkasta hengissä kiirehdit pubiin, jossa jututat uudelleen pelokasta miestä. Tällä kertaa hän muistaa myös kassakaapista löytämäsi vasaran. Tutki baarin takana hyllyllä olevia juomia, niin huomaat siellä pullollisen käänteistä viiniä (counterwise wine). Muistaen edellisen yön humalasi päätät pyytää baarimikolta lasillisen moista ainetta. Huikan jälkeen poimit lasin mukaasi ja suunnistat kadulle puuceen luo. Ilman heikosta laadusta huolimatta munkki on jättänyt märän kaapunsa kuivumaan kalanhajuisen sivukujan narulle, joten poimit asusteen surutta mukaasi. Kipaise hakemaan lelukaupasta uusi nukke ja palaa taas eiliseen L-avaruuden kautta.

Anna varkaan taas pölliä kirja ja seuraa häntä ulos, mutta juokse piilopaikkaan ennen häntä. Varkaan saapuessa ovelle käytä lasia oikealla olevaan rännin, niin saat selvää tyypin mumisemasta salasanasta. Heitä kaapu niskaasi ja koputa ovelle, pääset seuraamaan sanoinkuvaamattomia menoja lohikäärmeen kutsumiseksi. Menojen päätyttyä matkaa majatalolle, ja tee sama lakanakikka kuin aiemminkin. Nyt kuitenkin tiedät, mitä tehdä kaapista löytyvällä vasaralla, ja lähdet paikalta yhtä porttipassia rikkaampana. Palaa taas nykypäivään, jossa nouse yliopiston ruokailuhuoneeseen kumauttamaan suurta kongia rumpupalikalla. Äänelle uskollisena kaikki taikurin ryntäävät paikalle, ja voit rauhassa poimia oppilaan pihalle unohtamat luumut mukaasi.

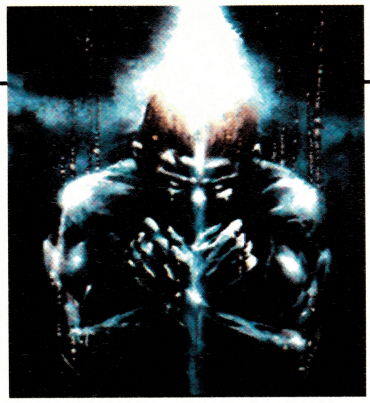
Kaupungissa etsit apua psykiatrilta, jonka vastaanotolla odotellessasi heität huulta vieressäsi istuvan trollin kanssa. Lopulta pääset itse tohtorin pakeille, ja lyhyen testin jälkeen olet paria mustetahrakoetta rikkaampi taikuri. Palaa vastaanotolle, jossa jututa maitotyttöä ja tarjoudu viemään kirje tämän unelmien miehelle. Ulkona ostat vastoin parempaa tietoasi myyjältä donitsin (ainakin siksi myyjä niitä väittää), ja annat sen viereisellä kujalla pahaa aavistamattomalle puhdistuskoneen käyttäjälle. Mies saa akuutin hammassäryn, ja ryntää paniikissa paikalta.

Puhu katupojalle, ja huomaat tämän tekevän oudon tervehdyksen erään ohikulkijan kanssa. Vaadit saada tietää tunnuksen salat, ja poika lupaa kertoa asiasta, kun olet todistanut olevasi oikea mies. Jätä asia tällä hetkellä omaan arvoonsa, ja siirry parturiin seuraamaan penkissä nyhjöttävää hammassärkyistä donitsin uhria. Avosydämisenä ihmisenä ojennat parturille maitotytön viestin, ja mies haihtuu paikalta jättäen kaupan harteillesi.

Ilkeästi hymyillen hiivit penkissä istuvan miehen kimppuun aseenasi hammaslääkärilaite, ja lyhyen kivuntäyteisen hetken jälkeen ihastelet miehen suusta kaivamaasi kultahammasta – ensimmäistä kuudesta etsimästäsi kultaesineestä.

Takaisin kadulla juokset kaupungin porteille, jossa kaivat epäilyttävistä pahvilaatikoista tukun ilotulitteita ja tynnyrillisen ruutia. Tehtäväsi eteneminen vaatii pientä retkeä ulos avaraan maailmaan, joten vilautat porttipassiasi Carrotille ja suunnistat ulos Ankh-Morporkin synkän iloisesta tunnelmasta. Seuraava pysäkki onkin sitten synkkä ja pahaa uhkuva metsä.

Tapio Salminen



Koko Kansan Pelit

●● Tuntuu pahasti siltä, että muutaman vuoden kuluttua veteraanipelaajat muistelevat tippa silmässä niitä aikoja, kun peleissä vielä oli joko pelaamista tai haastetta. Sitä kultaista aikaa ennen kuin markkinamiehet päättivät tehdä peleistä koko kansan makuun soveltuvia.

Pelien muokkaaminen suurten massojen tarpeisiin on ymmärrettävää. Jos tietokonetta työkseen muttei muuten käyttävät saataisiin pelaamaan, pelifirmoille tippuisi niin paljon rahaa, että Roope Ankkaakin jurppisi.

Ongelma on se, että aina kun suuria massoja houkutellaan, ryhmä, joka kärsii olemme me, jotka pelaamme ilman pakottamista, sen takia, että se on hauskaa (tai jotain).

Kansa tahtoo

Sen, mitä suuret massat varsinaisesti haluavat, näkee, kun ostaa Computer Gaming Worldin (erinomainen lehti, btw), tai jonkun muun amerikkalaisen lehden, sillä Jenkeissä saa aikuinenkin pelata ilman, että tarvitsee hävetä.

Koko kansan makuun ovat esimerkiksi "aikuisten multimedia", eli suttuisesti digitoitua pehmopornoa sisältävät romput, tytöillä terästetyt Virtual Vegas -tyyppiset rahapelien tietokoneversiot, puolivillaiset jollain pelintyngällä piristetyt multimediaesitykset. Ja golf.

Jos golf-pelit unohdetaan, niin eipä noihin muihin juuri normaali pelaaja viitsi koskea.

Itku lyhyestä ilosta

Koko kansan saaminen koneiden ääreen on utopiaa, ja tuskin uhkaa pelien tulevaisuutta. Tosiasia kuitenkin on, että peleistä on pikkuhiljaa katoamassa haaste. Haasteen syrjäyttävät kaikennäköiset ulkopelilliset hörhöt.

Vaikka unohdetaan typerät multimediaviritelmät, oikeissakin peleissä näkyy jo huolestuttavia merkkejä. Full Throttle ja Star Trek The Next Generation: A Final Unity ovat vallan mainioita pelejä, ei siinä mitään, mutta voiko joku vakavissaan väittää, että niissä on enää juurikaan haastetta? Seikkailupeleissä kehitys muutenkin kulkee yhä enemmän ja enemmän kohti yksinkertaisempia käyttäjäliittymiä, jotka sitten taas yksinkertaistavat ongelmia. Jos ainoat toiminnot ovat katso ja käytä, ei niiden varaan hirveän monimutkaista ongelmavyyhtiä rakenneta.

Entäpä tapaus X-Wing? Ihmisille tuli pikku ongelmia, joten TIE Fighterissä voi tehtävän läpäistä kuolemattomana ja loputtomin ammuksin. Se on jo ylireagointia.

Masentavinta on, että se vähäinenkin haaste on joissain tapauksissa liikaa. Modeemi tekee liian helpoksi heti jumiin jäätyään singahtaa linjoille apua, ratkaisuohjetta, huijauskoodeja tai traineriohjelmia kyselemään. Ei siinä mitään, jos on pari iltaa hionut vaikeaa kohtaa ja järki alkaa himmetä; silloin apua saa ja pitääkin pyytää. Mutta jos on huijauskoodeja ja läppäreitä vinkumassa jo ennen kun peliä on purettu edes pakkauksesta, jossain on vikaa.

Mitä tekee esimerkiksi huijausohjelmilla Warcraftiin? Tarvitseeko joku sellaista ihan oikeasti? Entäpä traineriohjelma TIE Fighteriin? Jos pelissä määrittelee itsensä kuolemattomaksi loputtomin asein, tehtävä menee läpi mutta pisteitä tulee 0. Paitsi jos käyttää huijausohjelmaa, jolloin saa rehellisen pelaajan pisteet. Kertokaa minulle: mitä iloa siitä on?

Tapaus VGA Planets

Me pelaajathan rakastamme haastetta, vai? Yllättäen VGA Planets on osoittautunut hyväksi lakmuspaperiksi. Siitä on annettu ruusuinen kuva Koko Kansan Linjapelinä, jonka seurauksena nekin, jotka eivät strategiapeleistä juuri perusta, ovat innostuneet.

VGA Planets on kuitenkin varsin monimutkainen ja yleensä jopa hidastempoinen strategiapeli, johon on ihan turha hinkua mukaan, jollei muutenkin satu pitämään avaruusstrategiapeleistä.

Tosissaan pelaavien "iloksi" turistipelaajien määrä on kasvanut huimasti. (Turisti on Pelit-BBS-termistöä, ja tarkoittaa linjapelaajaa, joka käy kerran katsomassa millainen peli on ja sitten haihtuu. Nettotulos: yksi menetetty pelipaikka). Ja kun karu totuus selviää, haihdutaan kenellekään kertomatta. Lopputulos: 11 rodusta yht'äkkiä enää neljä pelaa.

Tämä ei liity asiaan, mutta se liittyy siihen, että kyllä pelata halutaan, mutta manuaaleja ei haluta lukea kirveelläkään. Ja mitä haasteensietokykyyn tulee, niin usein lievä turpiinotto aiheuttaa spontaania pelikatoa, vähän niin kuin suurmestareiden shakkiotteluissa: kun toinen syö alussa sotilaan, toinen miettii päivän ja luovuttaa.

Pikkuhiljaa opettelua vaativat pelit siis häviävät ja siirrytään kohti helposti opittavia, mutta rajoittuneita pelejä, joiden vaikeustaso on säädetty egoa kohottavalle tasolle. Sitten ei enää Pelit-Seis-palstaa tarvita.

PELIT ★posti



Elokuun sateet saapuvat ja illat pimenevät, joten nyt on aika kaivaa esille piirongin laatikosta ruutupaperin palanen ja ihka tavallinen kuulakärkikynä ja riipustella pari lausetta postipalstalle.

Luulin saavani hirveesti postia amigisteilta lukijatutkimuksen tulosten jälkeen, mutta toisin kävi. Ettekö ole enää aktiivisia?

Yhdestä asiasta haluaisin muistuttaa: älkää kiltit kysykö minulta hintoja. En millään voi tietää, paljonko 100-megainen kiintolevy maksaa, tai se ja se hiiri. Hinnat selviävät kaupoista: puhelin käteen tai apostolinkyydillä kylälle. Tex Spex ottaa vastaan muut tekniset kysymykset, osoite on sama.

Joka kuukausi valitsen Kuukauden kirjeen, jonka palkitsen pelillä, paidalla tai jollakin muulla kivalla yllätyspalkinnolla. Kannattaa siis kirjoitella!

Pitkät ja lyhyet, haukut ja kiitokset, kaikki osoitteella:

Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

Päivittäkää

Olen jo kauan ihmetellyt, miksi ette päivitä Amiga-laitteistoa uusiin AGA-Amigoihin. Toki olette arvostelleet muutaman pelin A1200:lla, mutta poikkeuksetta arvostelukone on A500 ja 1 Mt RAM. Kun kerran arvostelette PC-pelit 486:lla, niin miksi ette käytä Amiga-peleissä A4000:sta tai A1200:sta höystettynä 68030/50 MHz:n turbolla, 68882/50 MHz:n matikkaprosessorilla ja 4 MB Fast-lisämuistilla? Jo pelkästään Fast-lisämuisti tuplaa A1200:n tehon!

Jos Amiga-laitteistonne olisi tällainen, se vastaisi nykyistä PC-laitteistoanne ja uudemmat Amiga-pelit pääsisivät oikeuksiinsa. Arvatkaa ottaako kupoliin kun ensin arvostelette pelin 486/50 MHz:n PC:llä ja kehutte sen taivaisiin kun toimii niin kauhean nopsaan ja on niin upeaa vektorigrafiikkaa jne. Sitten arvostelette Amiga-version ja haukutte sen pystyyn, kun kaikki on niin hidasta. Jos Amiga-versio olisi arvosteltu A4000:lla, olisi ollut toinen ääni kellossa.

Siis A4000:t ja turbotetut A1200:t Amiga-arvosteluihin, jotta Amigan pelitkin pääsisivät oikeuksiinsa.

KarpoW of Scoopex

Yhteensä 3 prosentilla lukijoistamme on AGA-Amiga ykkös- tai kakkoskoneena, joten minkä takia arvostelisimme pelit sellaisella? Amigisteista siis suurin osa pelaa tavallisella 500:lla. Sen sijaan 486 tai parempi on 80 prosentilla. –tl

Halvan 486-paketin kanssa laskutehossa samantasoinen Amiga maksaa vähintään tuplasti PC:n hinnan. Amigan laajentaminen turbokortilla puhtaasti pelikäytön takia on kyseenalaista myös siksi, että harva peli hyödyntää lisänopeutta. Suurin osa Amigan peleistä on nykyään konsolityyppisiä toimintapelejä, ja suunnattu pikku-Amigoille (A500 tai A1200).

Ehkä Amiga vielä uuden omistajan myötä nousee jonkinlaiseksi tekijäksi pelirintamalla – todennäköisesti näin ei kuitenkaan tapahdu. Erinomaisesta käyttöjärjestelmästä ei peleissä ole paljoakaan hyötyä, ja rauta vanhenee nopeasti, ellei konetta jatkuvasti kehitetä. Amigaa ei ole edes valmistettu yli vuoteen. –kv

Ymmärsinkö oikein, että meidän olisi arvosteltava Amiga-pelit huippulaitteilla, jotta saisimme pelit vaikuttamaan hyviltä? Kuinka monella on käytössään mainitsemasi laitteet? Taitaa kuitenkin olla parempi, että testaamme Amiga-pelit yleisimmin käytössä olevilla Amiga-kokoonpanoilla. Vika ei varmaankaan ole lehdessä vaan pelitaloissa, jos pelit toimivat huonosti useimmissa Amiga kokoonpanoissa. –kl

Dark Forcesko huono?

Olen ensimmäisen kerran hiukan pettynyt Niko Nirvin peliarvosteluun. Kyseinen peli on kaikissa tuntemissani ihmisissä kuolausreaktion aiheuttanut Dark Forces. Moitit Pelit-lehdessä 4/95 kyseistä peliä lukuisista puutteista, kuten modeemipelin puutteesta, liiasta vaikeudesta ja tasojen laajuudesta. Ajattelin ilmaista kyseisiin asioihin toisenkin näkökannan.

Mielestäni modeemipeli ei sovi Dark Forcesin kaltaisiin peleihin, sillä peli ei perustu aivan samanlaiseen lahtaamiseen kuin esimerkiksi Doom. Pelissä on suuri painotus ongelmien ratkomisella, eli pelin idea on suorittaa annettuja tehtäviä, ei tappaa ruudun vihollisia mahdollisimman suurella prosentilla. Miten Dark Forcesiin sopii deathmatch? Toinen pelaa kapinallisagentilla ja toinen on darktrooper? Ei kiitos. Modeemi sopii peleihin, joissa pitää tappaa paljon tai kilpailla toista vastaan, ei peleihin, jossa pitää ratkoa joskus aika visaisiakin pulmia.

Sitten pelin vaikeuteen. Myönnetään, että peli on joskus hiukan vaikeahko, mutta eikö se lisää haastetta? Esimerkiksi vaikeudet hahmon kontrolloinnissa: harjoittelu tekee mestarin. (Eiköhän Rebel Assaultinkin ohjaus hiukan aluksi tuota vaikeuksia.) Oikeastaan peli onkin kuin Falcon 3. ilmassa pysyy kuka tahansa tahvo, mutta tosi pelaajat lentävät Bagdadiin ja takaisin.

Tasot ovat laajoja ja monimutkaisia. Totta, mutta onko sellainen peli hyvä, missä selvitetään ruutu kolmessa minuutissa ja pompataan seuraavaan? On muistettava, ettei Dark Forces sisällä kuin 14 eri ruutua. Tasojen laajuudesta huolimatta varmaan jokainen pelaaja on huomannut, ettei niihin kyllästy, kuten Doom kakkosessa. Ei peliä ole tarkoitettu pelattavaksi muutamassa päivässä läpi.

Haluaisin puuttua myös hiukan arvostelukriteereihin. Jokainen varmaan muistaa, kuinka Doomin ilmestyttyä kyseistä peliä pelattiin naama kiinni ruudussa vuorokaudesta toiseen. Doomin jälkeen samanlaisia pelejä alkoi virrata markkinoille. Nyt sitten kaikkia verrataan Doomiin. Olihan se melkein ensimmäinen lajissaan, mutta eikö kuitenkin arvostelijoiden pitäisi herätä nykypäivään? Doom on hidas ja ideaton. Siitä puuttuu ylös ja alas katsominen sekä esimerkiksi hyppiminen. Peli on teknisesti kehno, vaikka onkin vasta runsaan vuoden ikäinen. Dark Forces on tässäkin asiassa edellä monessa suhteessa. On mielestäni myös tärkeää huomata, että Dark Forcesia alettiin tehdä aikoja ennen Doomin ilmestymistä.

Toivottavasti Niko Nirvillä on asiaan jotain sanottavaa ja toivoisin myös muiden mielipiteitä asiasta. Dark Forces on ilman muuta 90 pisteen peli, omasta mielestäni vuoden parhaimpia pelejä tähän mennessä. Peliä arvostettiin jopa englantilaisissa pelilehdissä, joten eiköhän sille anneta Suomessakin oma arvonsa eliitin joukossa.

Ymmärrän, että jokaisella arvostelijalla on oma näkemyksensä sekä mittapuunsa ja että oma mielipiteeni saattaa olla hiukan puolueellinen.

Star Wars -fani -77

Ensinnäkin: en missään väittänyt että Dark Forces olisi huono. Toiseksi: modeemipeli on AINA plussaa. Eniten minua haittasi Dark Forcesissa pelintallennuksen puute, varsinkin kun DF yrittää tarjota ongelmanratkaisuakin. Minun mielestäni se on anteeksiantamatonta, joku toinen varmasti suhtautuu lievemmin.

Olet Doomista mitä mieltä tahansa, kaikkia tällaisia pelejä tullaan vertaamaan Doomiin niin kauan, kunnes selkeä Doomin tappaja tulee. Ja se, mitä englantilaiset pelilehdet arvostavat, ei liikuta minua pätkän vertaa. –nn

Tulisi huippuhyvä

Pelit-lehti on nyt todella hyvä, mutta siitä tulisi huippuhyvä, jos lehteä tekiessänne ottaisitte huomioon seuraavat toiveeni:

1. Kertokaa Pelit-BBS:stä samaan tapaan kuin Mikrobitti kertoo omasta purkistaan.

2. Laajentakaa TexSpexiä ja lisätkää näytönohjaintestien tapaisia informaatiota antavia artikkeleita.

3. Vähentäkää strategiapelien arvosteluja.

Jukka S.

Eli tehkää toinen Mikrobitti vai? No ei kai... 1. BBS puhuu parhaiten itse puolestaan. 2. Jos tarve vaatii. 3. Emme.

Munaton juttu

Mikä "munakuume" toimitukseenne on iskenyt? Olette alkaneet käyttää termejä "munaton" ja "muna". Ensimmäisen kerran havaitsin tämän King's Quest VII:n arvostelussa; "...ja viitonen ynnä kuutonen olivat suorastaan ällöttävän munattomia söpösatuja", Ossi 'FAB' Mäntylahden käyttämänä, mutta olenpa myös Salmiselta tällaista löytänyt. Asiattomuutta minusta, mutta vieläpä Pelit-lehdessä!!?? Pelit on erittäin mainio ja huolellisen värikäs lehti, mutta lisääkö tämä värikkyyttä?

Mike Arvela



Munaton on yleisesti käytetty adjektiivi, lähinnä kai synonyymi aikaisemmin käytetylle ruuditomalle. Tai ilmaisulle "siinä ei ole ytyä". Tai se on "mamoa". Tai jotain. Tai...

Korista Amigalle!

Ensin haluaisin kiittää loistavasta lehdestä ja Sari, kiitti tästä mahtavasta palstasta. Keräilykortit olivat loistava idea myöskin.

Ja itse asiaan. Onko Amigan valtakunta hiipumassa? Katselin Ami-

KUUKAUDEN KIRJE

UFO-asiaa Salmiselle

Kun lueskelin lehdestä 5/94, että on tulossa UFO:n strategiapaketti, ajattelin "WOW! Mahtavaa!" ja suunnilleen kuolasin lehtikioskeilla seuraavaa lehteä. Kun pääsin lehden 6/94 kimppuun oli pettymys valtava. Ainoa valopilkku oli se, että Nnirvi ilmoitti parissa asiassa olevansa eri mieltä. Siinä Salminen kirjoitti, että "Interceptorit ovat tehokkaimpia, kun varustat ne pelkillä Avalanche-ohjuksilla" yms. yms. Tahdon nyt oikasta tekstissä olevat virheet ja kasata Salmisen päälle haukkuja, sillä virheet johtuivat epäilemättä pelaamisen puutteesta tai typeryydestä.

Siis: Tutki plasmakivääri lippaineen ja sen jälkeen plasma beam. Kun olet sen tutkinut, uhraa Eleriumia varustaaksesi kaikki ufontorjunta-aluksesi niillä. Tällä arsenaalilla saat kaikki ufot alas paitsi Battleshipit (very large).

Ensimmäinen tukikohta kannattaa perustaa lähinnä Floridaan (USA:han on tärkein rahoittaja) ja seuraava Australiaan. Personal Armor kannattaa kehittää soltuille, kun taas Powersuit on turha. Kun saat heavy plasmoja ja lippaita, älä myy niitä vaan varusta sotilaat niillä. Cyberdiscit ja Chryssalidit kun ei paljoa laserkivääriä kumartele.

Ufojen putsaus pitää tietenkin aloittaa alimmasta kerroksesta, etteivät alienit lähde ulos pakoon. Alien leadereitä olen tavannut 3 kappaletta samassa pienessä 16-metrisessä ufossa. Very large ufoista löytää kyllä commanderin, joka on usein suurin pelkuri.

Suosittelen, että Salminen ei tee mitään vastaavaa ennen kuin hän tietää mitä "ensin tutkitaan, sitten hutkitaan" tarkoittaa.

eXtraterrestial COMat

Hey you! Pistä vastaavaa lisää paperille ja tänne!

gan peliluetteloa ja huomasin erään asian. Kuinka ihmeessä peliä NHL-95 ei ole Amigalle? Jälleen meitä syrjitään! Ja entä korispelit? Vimeisin korispeli Amigalle oli varmaan joku NBA Playoffs Lakers vs. Celtics. Tiedän, että ette voi sille mitään, mutta haluaisin tietää ajattelevatko pelitalot, että esimerkiksi NBA Showdown ei kiinnosta intohimoisia amigisteja? Ja tiedän, että Amigalle on hervottoman vähän korispelejä, joten onko ylivoimainen tehtävä luetella ne ja kertoa mistä näitä saa (jos saa)?

Amigisti -81

Pelitalot ajattelevat, että koska Amigan uusmyyntiä ei ole, pelejä ei kannata tehdä. Mutta odotellaan, josko Escom saisi jotain aikaan.

Korispelejä ei kyllä mieleen tule.

Pieni runo

Pelit-lehti mahtava on
Wallun sarjikset kivoja on
Toimituksessa lähtee pojilta jalat alta,
kun on siellä Tuijan ja Sarin valta.
Kaj, Niko, Ossi, Wallu, Tapio ja
Kimmo juoksee pois,
kun Tuija heidät jäämään sois.
Nyt katkee runosuoli,
tulee mulle iso huoli.

Öpelö

Eivät ne poijjaat mihinkään juokse,
tulevat vaan kiltisti minun luokse.
Minä kun niitä paijaan ja hoivaan
harvoin mä rupean salamoimaan! –tl

Heksaeditointi imee

Piru kirotkoon heksat! Olisi muuten ihan mukavaa, jos te voisitte testata joidenkin taulapäiden vinkit, jotka vain sotkevat koko koneen. Jos teillä ei ole kaikkia pelejä, niin testatkaa edes ne mitä teillä on! Terveisiä kaikille Dune kakkosen menettäneille.

Hexat Hiiteen-82

Ikinä ei saa kokeilla heksaeditointia peliin, jollei ota siitä backupia! Jos joku todella lähettää tahallaan vinkkejä, jotka tuhoavat pelejä, toivomme, että hän sortuu omaan näppäryyteensä. Toisaalta, heksaeditointi on erittäin tarkkaa puuhaa, ja esimerkiksi kurssissamme kehotimme moneen kertaan tallentamaan alkuperäisen version ja olemaan erittäin varovainen. Heksaeditointi on ohjelmointia: pelin ohjelmaan puuttumista.

Nnirvin palstaan Pelit 2/94

Palstallaan Niko Nirvi lupasi palkita lukijan, joka kertoo hyvän keinon hankkia päivityksiä peleihin. Tämä keino on halpa (testattu hyötyohjelmilla) ainakin hitaan modeemin omistajille.

Lampsi paikalliseen tietokone- tai peliliikkeeseen. Mene mieluiten siihen liikkeeseen, josta hankit pelin ja pyydä päivitystä. Kerro samalla kaikki oleellinen informaatio, kuten pelin koko nimi, kone, versio, kieli, CD-ROM/korppu, jne. Jos liikkeellä on oikea kuva asiakaspalvelusta, he ottavat asian varmasti hoitoon.

Keino on nopeampi ja varmempi kuin omatoiminen levykkeiden lähettely, sillä tekijäfirmat suhtautuvat todella vakavammin yritykseen kuin yksityishenkilöön. Samalla vältytään levykkeen palautukselta Osoite tuntematon -saatteella (kokemuksesta tiedän). Koko lysti on ilmainen, vaikka joudut maksamaan n. 10 markkaa, sillä saathan samalla levykkeen. Näin saa myös päivityksen nopeammin vanhoihin ja harvinaisiin peleihin kuin BBS-järjestelmistä.

Myönnän, että keino on hitaampi, mutta varmempi ja passeli kaikille. Näin vältytään myös mahdollisten linjavirheiden aiheuttamilta harmailta hiuksilta.

Juha S.

Mikä toimii hyötyohjelmamarkkinoilla, ei tasan toimi pelimarkkinoilla.

Ja mitä tulee posti vs. BBS:ään: Ensinnäkin ne firmat, jotka päivityksiään tarjoavat, pitävät purkeissaan koko valikoimansa. Ja nykyisillä virheenkorjaavilla modeemeilla 99 päivitystä sadasta siirtyy ilman ongelmia tai virheitä. Jos ei ihan 2400:lla imutele, niin aikaa kuluu maksimi 20 minuuttia. Se on vähemmän kuin postin vaatima muutama viikko–kuukausi. –nn

Kysymyksiä ja toivomuksia

Pelit-lehti on Suomen paras pelejä käsittelevä lehti. Kun olen lukenut lehteä, mieleeni on tullut muutamia kysymyksiä ja toivomuksia.

1. Onko Command & Conquer jo valmis? Jos on niin koska se arvostellaan?

2. Minulle tulee myös Mikrobitti. Mikrobitissä arvosteltiin Little Big Adventure, joka sai 95 pistettä, mutta Pelit-lehdessä se sai vain 65 pistettä. Kumpaan voi luottaa?

JTuruselle maistuu toiminta kaikilla koneilla ja mausteilla. Jopa söpöällötyspelit sujahtavat Turusen kitaan alta aikayksilön.

Kuusnepalta hänelle jäi mieleen Bubble Bobble ja Amigalla tuli veivattua Rainbow Islandsia enemmän kuin laki salli. PC:n toimintapelit voi kuitata kahdella paljon puhuvalla lyhyellä ilmaisulla: Id ja 3D.

JTurunen kutsuu itseään multiformatistiksi. Tämä tarkoittaa sitä, että kotoa löytyy pelikoneita kymmenkunta ja katras koko ajan lisääntyy. Etuna on kuulemma se, että hyvästä pelistä ei tarvitse odottaa sitä juuri oikeaa versiota vuositolkulla. Esimerkiksi yhtä kaikkien aikojen suosikkipeleistään NHL Hockeyta miehemme oli ehtinyt vääntää vuositolkulla ennen kuin PC-versio tuli vihdoin markkinoille.

Seikkailupelit JTurunen kuittaa sanomalla niiden olevan tylsää esineen toisesta ruudusta toiseen siirtämistä. Silti noin joka toinen vuosi iskee armoton seikkailupelivimma. Viimeksi tuli kahlattua DOTT (Days of the Tentacle), sitä ennen viihdyttivät Monkey Islandsit. Rakkain seikkailupelikokemus on kuitenkin Delphinen iki-ihana Amiga-klassikko Future Wars. Siinä oli se jokin.

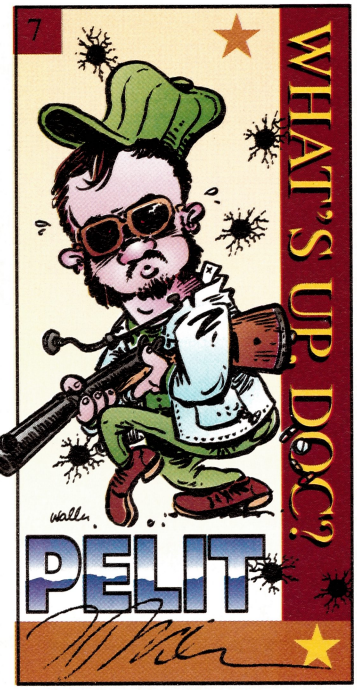
Pelien lisäksi populaarikulttuuri kaikissa muodoissaan kelpaa JTuruselle. TV:stä ovat jääneet mieleen kaikki Monty Pythoniin liittyvä ja Tex Averyn uskomattomat piirretyt. Sarjoista miellyttävät Twin Peaks ja Dennis Potterin sekoilut.

Sarjakuvan tekijöistä kotia kansoittavat mm. Frank Miller, Alanit Moore ja Grant, Simon Bisley, Hunt Emerson ja Robert Crumb. Japsianime ja -manga kiinnostavat myös.

Elokuvatekijöistä tulevat JTuruselle ensimmäisenä mieleen John McTiernam, James Cameron, Rob Reiner, Martin Scorsese, Neil Jordan, Paul Verhoeven ja Terry Gilliam. Elokuvien nimiksi muutettuna lista on melkoinen: Robocob I, Total Recall, Piina, Die Hard I, Crying Game, Brazil, Terminator, Fisherking, Taxikuski...

Pelaamisen ohella JTurusen tärkein harrastus on musiikki. Kitaran rämpytys tosin jäi kuulemma amatööritasolle, mutta noin 800 levyn kokoelma

Jatkamme kirjoittajiemme esittelyä kauniiden keräilykorttien muodossa. Vuorossa on JTurunen, lisäkortteja tulee sitä mukaa, kun lehteen mahtuu. Wallun, Tuijan, Nikon, Sarin, Jyrki J.J. Kasvin, Ossi Mäntylahden ja Tapio Salmisen kortit löytyvät edellisistä lehdistä.



takaa, että naapurit saavat popsivistystä yliin kyliin. Levyhyllystä löytyy musiikkia Moody Bluesista Motörheadiin, Johnny Thundersista Sibeliukseen! Viime aikoina korvakäytävää ovat hivelleet Ramones/Bad Religion/OffSpring-rytyytys. Välillä kaikuu Weezerin maitoilu (hauska sekoitus Beach Boysia ja Pixiestä). Tyttökaveri pitää huolen heavykasvatuksesta: Metallica, GnR, Megadeath, Faith No More ja D.A.D tutisuttavat tuoliin.

Suosikkijuoma on skottilainen, suosikkiruoka intialainen, suosikkikaupunki Lontoo. Kotia asustavat tyttökaveri Marikan lisäksi kilpikonnat Huppa ja Puppa sekä Nasse-kissa. Tuorein harrastus on Internet. Pitkäaikainen haave on Japanin matka.

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 asiakaspalveluun.

☐ 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

PELIT-lehti maksaa postimaksun

3600

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
- ❒ 61333 TestEffect CD-ROM-levy 129 mk 5C02

Kirjojen ja levyjen 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

PELIT-lehti maksaa postimaksun

4300

3. Pysyvätkö Pelit-purkissa vuoden 1994 demot sun muut kamat?

4. Mitä eroa on Pelit-purkilla ja Pelit-BBS:llä?

5. Tuleeko Alone in the Dark 4?

6. Niko voisitko arvostella enemmän pelejä, koska luotan sinuun eniten? Ja Wallu piir ny niit kyöpelei hiuka enemmä!

Ja tässä vielä Sarille runo:

Tässä koitan Sarille runoa vääntää,
koska ulkona sataa räntää.
Mielenkiintoisinta on lukea sun palstaa,
koska sä et puhu siansaksaa.
Ota palstalles lisää tilaa,
koska se olis tosi kivaa.
Koiras on kultainen
ja varmaankin tosi karvainen.
Mä toivon sulle hyvää jatkoo,
koska et sua mennä lukkoon.

Kuka?

1. Ei ole. 2. Päätä itse. 3. Pääsääntöisesti kyllä. 4. Sama asia. 5. Ei.

Jos Wallu viittii

Mielipiteeni Pelit-lehdestä: Se on ihan PA..PARAS! Kaikista tietokonelehdistä parhain. Lehdestä ei löydy pahemmin paikattavaa, mutta silti yksi pyyntö, jota ette ole kuitenkaan toteuttanut on JULISTE lehteen. Pliis! Minä ja monet muut toivovat sitä. Edes joka kolmas tai joka toinen kerta saisi olla joku hieno juliste esimerkiksi Wallun piirros. *Jos Wallu viittii.* Niin tai jostain tietokonepelistä tyylikäs kuva.

Olette varmaan kaikki yhtä mieltä siitä, että pelintekijöillle ei saisi antaa 486DX4 parempaa konetta kahdeksalla megaa muistia, sillä pelin konevaatimukset ovat nykyään aivan hurjia. Joulukuussa luulin ostaneeni suhteellisen riittävän koneen, kun ostin 486DX:n ja eikö mitä. Kaikki uudet pelit tuntuvat tahmaavan jo nyt!

Sitten Wallulle: Sarjakuvasi Punaniskaa myöten ovat hyviä, mutta se Kyöpelit. Eikö ne ideat siihen, kun ei juttu tunnu luistavan? On saanut lukea vain pari hauskaa juttua.

Wexteenistä: Sun on pakko olla Niko Nirvi. Mä tiedän sen. Kai. Sillä eräässä eräässä numerossa vihjasit nimeäsi luulleen usein nimimerkiksi. Niin tai Kasvi tai...

Lopuksi kysymys toimitukselle. Minkä nimisellä ohjelmalla te kaappaatte kuvat peleistä lehteenne ja onko sitä saatavilla "tavalliselle" pulliaiselle?

Kiitos hyvästä lehdestä. Luonto kiittää Teitä!

Stealth

P.S. Tarkat ovat varmaan huomanneet EA:n uusissa peleissä Intelin tarran, jossa suositellaan Pentiumia. NHL95 kyllä pyörii aivan hyvin ilman Penaa. Vispiläkauppaako Intelin ja EA:n välillä?

Kuvankaappausohjelmia on useita ja ne ovat useimmat sharewarea. Screen Thief on alan standardi, ja löytyy muun muassa Universumin Parhaasta ja Suurimmasta Tajunnanräjäyttävästä Surffailupaikasta Pelit-BBS:stä.

EA ja Intel julkistivat yhteistyösopimuksensa jo yli vuosi sitten.

Ja näin puhuu Wallu: Kiitän mielenkiinnosta töitäni ja tekemisiäni kohtaan. Valitettavasti minulla on vain yksi pää kesät talvet ja senkin sisältö on rajallinen, joten itse olen iloinen jo niistä parista hauskasta jutustakin. Ja piirtämiseni ei niinkään ole kiinni viitsimisestä, pikemminkin ajasta. Kaikkeni teen, mutta on hyvä muistaa vanha viidakon sananlasku: Elämä on lyhyt kuin polvihame vain...

Siivouksesta

Miten ihmeessä teillä voi olla kymmenkunta Amiga-pakettia ja vain muutama PC-paketti siivottavana (lahjoitettavana), kun lukijatutkimuskin väittää, että 1993 Amigoita oli 26% ja PC:tä 32%. Saati sitten nyt, kun luvut ovat 12 ja 79. Eli miten on mahdollista, että te arvostelette enemmän Amigan pelejä vaikka PC on suositumpi?

Ihmettelevä PC:n käyttäjä

Eikun me olemme jakaneet PC-pelit pois palkintoina jo aikaisemmin, Amiga-pelejä ei ole mennyt niin paljon!

Tässä teille

Tässä teille runo pieni
värikäs kuin kärpässieni.
Lehtenne on hyvä.
Siinä on huippupelien jyvä.
Pöydälläni hyräilee PeeCee
merkiltänsä CeeCee.
Siitä löytyy tehoa
kuin Isolta-Arskalta kehoa.
Ei muistiakaan puutu,
koska pelit ei suutu.
Romppuasemakaan ei puutu,
eikä pelit liioin juutu.
Ei äänikortista tehoa puutu.
Toivottavasti naapurit ei suutu.
Kun Doomi on jo aivan sotkua,
antaa editorit lisäpotkua.
Naskaarilla kauheesti rällään
ja vastustajia seinään tällään.
Amiga on ihan hyvä,
pelipuoli sillä syvä.
Settlerssi on hyvä peli
tekemistä on, että voihan veli.
Tämä on nyt runon loppu.
Mulla tulee jo pelaamaan hoppu.

Mr. PeeCee

Bugien varjot asiaa

Glory 4:n bugeja on hieman liioiteltu. Versioni on 1.1 ja silti vastaan on tullut vain yksi PAHA bugi. Se käynnistyi ensimmäisen kerran suolla käydessä mutta lataamalla se hävisi. Toisen kerran se ilmestyi kidutushuonessa ja siitä se seurasi loppuun asti. Läpi pääsin vasta käännettyäni kaikki äänet pois ja ladattua Borgovin luota. Breath- ja sense-rituaalit piti käydä läpi noin viisi kertaa peräkkäin.

Aina statusruutua katsottaessa ja

joskus tallennettaessa bugi ilmoitti Fatal: Out of low memory; 340016 bytes requested MYÖS installin tekemällä boot-disketillä. Leshyn pensaissa ei ollut yhtään bugia eikä myöskään Tanyan huoneessa.

Alkupuolella bugeja tuli vastaan taistelussa ja varsinkin loitsimisessa. Z:n painaminen magiaa osaamattomalla hahmolla aiheutti kuitenkin kaatumisen. Paras uudistus on yläreunassa näkyvät mittarit. Miinuksia tulee taitojen manipulointi siirrettäessä (joka toimii 1.1 versiossa). Yhteensä bugeja vastaan on tullut neljä. Yksi ISO, yksi Zap-bugi ja kaksi satunnaista vain kerran ilmestynyttä. Virheistä huolimatta Glory 4 on Sierran parhaan pelisarjan paras peli.

Offspring

Ongelma oli se, että kaikki QfG IV:n kanssa samaa engineä käyttävät Sierra-pelit olivat samanlaisia bugipesiä. Versio 1.1 ei myöskään liene se, joka ensin tuli myyntiin...

Ammattislangi kuriin

Olen seurannut Pelit-lehden taivalta pitkään. Arvosteluissa esiintyvät vierasperäiset laina- ja ammattislangisanat voisi selittää vaikka pienessä laatikossa jossain päin kyseistä arvostelua, jotta tekstin ymmärtäisi oppimattomampikin barbaari. Mitähän mahtavat tarkoittaa mystiset käsitteet kuten esimerkiksi renderoiminen, polygonit, rasteroiminen tai voxelit? Kaikki lukijat eivät välttämättä omaa peliarvostelijoiden mahtavaa tietämystä ja viisautta.

Toinen nimetön

Olet oikeassa. Jossain vaiheessa meillä pyöri Sivuhuomautus-palsta, jossa selittelimme ko. termejä. Täytynee ottaa se uudestaan käyttöön.

Hirveän monta asiaa

1. Pitäkää JTurunen kaukana tasoloikista, kuten pitäisi pitää Kaj Laaksonen poissa niin sanotuista Doom-klooneista. Turunen veti Aladdinin arvostelun aivan metsään samoin kuin Laaksonen ROTT:in arvostelun.

2. Kuulin itsekin, että Doomista ollaan tekemässä elokuvaa. Voisitte kysyä id Softwarelta, kuka tulee pääosaan. Itse kuulin, että tuo mies olisi Arnold Schwarzenegger.

3. Voisitteko tehdä luettelon Pelit-purkin sisältämistä ohjelmista?

4. Lehden ilmestymiskerran lisäys oli oiva idea.

5. Miksi ette julkaise jokaista kirjettä, joka teille lähetetään?

6. Kirjoitan muuten jo toista kertaa, että jos heitätte tämän kirjeen mappiin Ö (eli roskakoriin), niin langetan yllenne ikuisen kirouksen.

7. Wexteen!! Kirjoita Lassista ja Leevistä (englanniksi Calvin & Hobbes) sekä Sam & Maxista.

8. Laajentakaa lehteä! Pistäkää shareware-pelit omalle osastolleen, jota pitävät Nnirvi & Tuija Linden, ehdottomasti parhaat arvostelijat!!!

9. Mäntylahti, mokasit Slicks'n Sliden arvostelun totaalisesti. Kyseinen peli ansaitsee PelitHuippu-arvosanan ja piste. Ja joka pelissä ei tarvitse AMPUA, koska jos haluat ampua, osta kivääri ja mene ampumaradalle.

10. Sari! Miten kestit itsestäsi tehdyn moisen kuvan keräilykortissa? Kuvahan on aivan seko.

11.. Miksi kaikki inhoavat tietokoneella pelaavia tyttöjä? Itse olen poika, mutta tyttö pelaamassa tietokoneella ei ole mikään mahdoton ajatus.

12. Mikä hitto on VGA Planets? Luen ja tilaan jo toista vuotta, mutta asia on pirun huonosti selitetty.

13. On muuten hyvä juttu panna arvosteluun mukaan leffa-arvostelu, jos peli on tehty leffasta.

Samuli "Dan" Katko

1. Turunen on niin sanotusti asiantuntija tasohyppelyissä. Mutta hänkin kirjoittaa vain oman mielipiteensä, samoin kuin Kaitsu. Ja ROTT ei ole hääppöinen.

3. Luetteloon menisi noin 80 sivua, eli yksi kokonainen lehti. Paras tapa on vierailla purkissa ja katsoa sieltä!

5. Kuuntele itseäsi! Arvaapa paljon meille tulee postia.

6. Kirousta ei nyt tule, vai?

9. Ampua sain Vekaranjärvellä ihan tarpeeksi ja siitä todisteena on kultainen liipaisin. Slicksin tyyliseen rallipeliin puolestaan kuuluu räiske ja räminä aivan olennaisesti. "Oikeissa" formulapeleissä vauhdin hurma korvaa räiskinnän puutteen. –Om

10. Wallu piirsi sen salaa. (Muttatähän lehteen mikään ei mene Sarilta salaa, joten piirroksessani oli Sarinkin mielestä kenties sitä jotakin kaunista ja aitoa. –Wallu)

12. VGA Planets on E-mailin kautta pyörivä monen pelaajan avaruusstrategiapeli.

Ostaisinko rompun?

Kannattaako minun hankkia romppuasema ja millainen? Mitään muuta en rompulla tekisi kuin pelaisin. Lähes kaikki uudet pelithän ilmestyvät vain rompulla, mutta toisaalta aika moni peli on saanut huonot arvostelut. Ja lähinnä siksi, että ne ovat liian videomaisia, niissä ei ole tarpeeksi pelattavaa. Himoitsenko siis uusia pelejä vai tyydynkö vanhoihin hyviin?

Romppu vai pomppu

Sitä sietääkin harkita. Oikeassa olet siinä, että romppupeleistä iso osa on "interaktiivisia elokuvia", joissa ei välttämättä ole paljon pelattavaa. Kaikki merkit viittaavat kuitenkin siihen, että viimeiset korppupelit tehdään tämän vuoden puolella. Mitä mieltä olette muut lukijat, kannattaako romppu hankkia?



Pelit 5/95:stä puuttui Se Jokin

Pelit 5/95 ei sytyttänyt. Kannesta lähtien jokin oli vinossa.

Ensinnäkin pelituutisissa ei ollut mitään kiinnostavaa. Nnirvin palsta taas oli huonompi kuin aikoihin. Se ei ollut sitä wanhaa kunnon Nnirviä. Epäilen oliko se edes Nnirvin tuotos?

Seuraava pettymys oli postipalsta, jossa oli tällä kertaa julkaistuna vain imbesillien aivojen tuotoksia.

Wexteenille voin kertoa, että palstasi oli yhtä kiinnostava kuin STT:n uutiset. Lehden lopun pilasivat muutamat typerät mainokset ja huonot kilpailut.

Jos työpaikkanne ovat teille tärkeitä, niin herätkää!

The Prince of P.

Olipa siinä vuodatusta kerrakseen. Toivottavasti tämä lehti on nyt mielestäsi parempi, ainakin postipalstan osalta. Positiivistakin palautetta olemme kyllä lehdestä saaneet.

Ohoi amigistit

Olen 22-vuotias ahvenanmaalainen ja olen muuttanut Tuusulaan mentyäni naimisiin täkäläisen kanssa. Seutu on minulle uusi enkä tunne täällä juuri ketään.

Olisi kiva tutustua paikallisiin amigisteihin sekä mahdollisesti liittyä johonkin Amiga-kerhoon.

Tarttukaa kynään:
Toni Brandt,
Pellavamäentie 7 as 2
04320 Tuusula.

Tämä ei nyt sitten tarkoita, että julkaisisin jatkuvasti kirjeenvaihtoilmoituksia. Poikkeus vain vahvistaa välillä säännön!

Internetistä

Onko lehdellä tai jollakulla lehden avustajista WWW-sivuja?

kauhajoki.fi

Tulossa on, ehkä jo seuraavassa lehdessä lisää asiasta.

Kannesta kanteen

Lehden ulkoasu on muuttunut vuosien varrella. Valitettavasti huonompaan suuntaan.

Vuosien takaa, kun Pelit-lehti ei vielä mainittavasti järisyttänyt minun maailmaani, muistan lehden kansista, jotka loivat hypnotisoivan katseensa suoraan ihmismielen syövereihin. Mutta ne ajat ovat ohi, kun lehden kantta ryntäsi katsomaan kuolaava väkijoukko, jonka ainoa tavoite oli päästä osalliseksi tästä taideteoksesta.

Täydellisen vastakohdan edelliselle muodostaa Pelit 5/95:n kansi, jossa hymyilevä isoisä köröttelee maantietä pitkin naapurin Einon luokse Tunturin 1-heppaisella pappa-mopolla. Onko tämä joku viesti lehden takapajuisuudesta?

Mistä syy moiseen ulkoasun muutokseen? Ei kai Pelit-lehti vain ole taipunut tiukkapipoisten moraalinvartijoiden edessä? Kuolemaan ovat tuomitut ne lehdet, jotka eivät taistele tietään läpi syvimmän laman omina itsenään, vaan taipuvat "kamalia nuo nykyajan nuoret" -mielipiteeseen.

Super Marko

Jos olet huomannut, kaikki lehtien kannet ovat olleet pelien pakettien kansia. Viime aikoina pelitalot ovat yhä enemmän alkaneet käyttää valokuvia tai kuvia, jotka eivät sovi lehden kanneksi, joten meillä on ollut ongelmia. Todennäköisesti joudumme ennen pitkää muuttamaan koko kannen ulkoasua.

VGA-planetsissa ongelmia

Kun yritän pelata VGA-planetsia Pelit-BBS:ssä, koneeni kysyy salasanaa. Missä vika?

Mister TM

Kaikkia tällaisia ongelmia kannattaa kysyä sysopilta. VGA-planetsin salasanan antaa sysop suoraan purkissa.

Pelit-lehti on paras!

Minusta Pelit-lehti on laatua,
luen sitä kunnes ehdin maatua.
Amiga ja PC voittaa
pian Pelit-lehti-päivä koittaa.
Cannon Fodder, vika paikka on paha
ja Maralla on iso maha.
Kysymys yksi on aika lysti:
Mistä sais Tanks War Game Construction Set II ostettua?
Kysymys toka en tiiä onko se moka:
Saako UFO:n Amiga 500:een, jossa on lisämuisti?
Yks viel se on siel:
Saako X-Wingin tai TIE Fighterin 386:een, jossa 2 Mt muistia?
Siin oli kysymykset.
Nirvi aja pois viikset!

Runollinen Tom Forsty





Pelit ja pojat

Ennakkokäsityksiä peleistä ja pelaajista

●● Tietokonepelaamista on tutkittu yllättävän vähän, vaikka harrastuksen vaikutuksista on esitetty tiedotusvälineissä mitä uskomattomampia väitteitä. Eihän kyse ole kuin kymmenien miljoonien nuorten harrastuksesta, mitä sitä moista tutkimaan. Riskinä on kuitenkin se, että tutkimustiedon puutteessa ns. asiantuntijoiden henkilökohtaiset mielipiteet vakiintuvat yleisesti hyväksytyiksi tosiasioiksi.

Kaikeksi onneksi edes Kanadassa on yritetty tieteellisesti selvittää, missä määrin peleihin ja pelaajiin yleisesti liitetyt ennakkokäsitykset pitävät paikkansa. Huvittavaa sinänsä, tutkimuksen tekijät ovat itsekin sortuneet ennakkokäsitysten uhriksi. He pitävät pelejä nimenomaan nuorten poikien harrasteena, kuten jo tutkimuksen nimi, *Exploring Common Conceptions About Boys and Electronic Games* [1] paljastaa. Saman tutkimusprojektin tyttöjen pelaamisesta tekemä erillinen tutkimus [2] keskittyi aivan eri asioihin. E-GEMS-projektin (Electronic Games for Education in Math and Science) tutkijoiden rajoittuminen nuoriin selittyy osaksi myös sillä, että he halusivat selvittää tietokonepelien soveltuvuuden matematiikan ja reaaliaineiden opetusvälineeksi.

Kolme ennakkokäsitystä

Tutkimuksessa pyrittiin selvittämään kolmen poikiin ja peleihin yleisesti liitetyn ennakkokäsityksen paikkansapitävyys:

1) Elektroniset pelit ja niitä pelaavien poikien käytös sisältää agressioita, väkivaltaa, kilpailua, nopeaa toimintaa ja vauhtia.

2) Elektroniset pelit rohkaisevat epäsosiaalista ”yksinäinen susi” -käyttäytymistä.

3) Elektronisia pelejä pelaavat pojat ovat alttiita uppoutumaan peleihin niin perusteellisesti, että he laiminlyövät muun elämänsä, esimerkiksi koulun, urheilun ja perheen.

Anteeksi koukeroinen kieli, mutta olen yrittänyt kääntää tutkimuksessa tutkitut ennakkokäsitykset mahdollisimman sanatarkasti, eivätkä tutkijat ja tutkimusraportit ole millään kielellä tunnettuja juohevasta sanankäytöstään.

Tutkimus tehtiin meikäläistä Heurekaa vastaavassa Science World BC -tiedekeskuksessa, Vancouverissa. Tutkijat olivat pystyttäneet näyttelyyn oman Pelitutkimuslaboratorio-osastonsa yhteistyössä Electronic Artsin Kanadan osaston kanssa. Osastolla oli näyttelyvieraiden käytettävissä kaksi pelikonsolia (Sega Genesis ja Super Nintendo) ja kaksi tietokonetta (Mac ja PC). Pelejä vaihdettiin kahden kuukauden tutkimusjakson aikana seitsemän kertaa eli havaintoja tehtiin kaikkiaan 28 pelistä ja niiden pelaajista. Tutkimuksessa käytettiin esimerkiksi seuraavia pelejä: Sonic, Carmen San Diego, Lemmings, Mario Paint, SimCity, The Incredible Machine ja Operation Neptune.

Pelaajia ja heidän vanhempiaan havainnointiin ja haastateltiin heidän ollessaan osastolla. Lisäksi noin joka viides pelaaja vastasi tietokoneen avulla toteutettuun kyselyyn. Lisäksi tutkijat laskivat säännöllisin väliajoin osaston eri osastoissa olleet ihmiset ja kirjasivat ylös heidän ikänsä, sukupuolensa ja mitä kukin heistä oli laskentahetkellä tekemässä. Käytetyn otoksen ongelmana oli sen rajoittuminen niihin lapsiin ja nuoriin, jotka olivat kiinnostuneita Heurekan kaltaisista tiedenäyttelyistä, ja joiden vanhemmat vaivautuivat viemään heidät sinne.

Pelien lisäksi tutkijoiden pystyttämällä osastolla saattoi suunnitella oman pelinsä – kynällä ja paperilla.

Agressioita, väkivaltaa, toimintaa

Monet opettajat, tutkijat ja vanhemmat ovat oikeutetusti huolissaan useiden pelien tavasta ratkaista ongelmat väkivallalla. Kanadalaistutkijoiden havainnot vahvistavat sen käsityksen, että pojat pitävät peleistä, joissa on väkivaltaa. He havaitsivat kuitenkin myös sen, että suosituissa peleissä on oltava väkivallan lisäksi myös muita houkuttelevia ominaisuuksia, älyllisiä haasteita ja ongelman ratkaisua. Tämä havainto tehtiin myös pelaajien itse laatimista pelisuunnitelmista. Osa pojista suorastaan vierasti pelien väkivaltaisuutta, jopa Lemmingsin joidenkin kenttien ratkaisussa välttämätön parin lemmingin uhraaminen oli heistä vastenmielistä. Myös puhdas älypeli The Incredible Machine oli monen pojan mieleen.

Tutkijat tekivät myös sen havainnon, että ongelmanratkaisupelejä suosivat pelaajat suosivat myös tietokoneita. Heitä eivät pelikonsolipelit kiinnostaneet yhtä paljon. Laitevalinnan huomattiinkin olevan merkittävä tekijä arvioitaessa poikien ja heidän pelaamiensa pelien suhdetta.

Kanadalaistutkijat tunnustavat kuitenkin, että he eivät pysty aineistonsa perusteella arvioimaan sitä, houkutteleeko nimenomaan väkivalta poikia tietokonepelien pariin vai löytyykö lumo agressiivisiin teemoihin usein liittyvien pelitaitojen oppimisesta ja hallitsemisesta. Tetriksen ja muiden vastaavien toimintaa ja logiikkaa painottavien väkivallattomien pelien suosio näyttäisi viittaavan jälkimmäiseen vaihtoehtoon.

Epänormaalin epäsosiaalista käytöstä

Tietokone- ja videopelit ovat viime aikojen modeemipelibuumiin asti olleet useimmiten yksinäistä puuhaa. Tai niin on ainakin luultu. Tutkimuksessa kuitenkin havaittiin, että pelien ja pelaamisen ympärille on muodostunut täysin oma kulttuurinsa lehtineen (!) kaikkineen. Itse asiassa elektroniset pelit ovat keskeinen osa nykyajan nuorisokulttuuria siinä missä musiikki tai opiskelu.

Sosiaalisen kanssakäymisen surkastumisen asemesta pelien harrastajat keskustelevat peleistä keskenään, auttavat toisiaan hankalien peliongelmien ratkaisemiseksi ja pystyvät ratkaisemaan oikeudenmukaisesti kiistakysymykset siitä, kuka pelaa seuraavaksi. Tutkijat havaitsivat vuoroaan odottavien kokeneiden pelaajien auttavan kokematonta, koneen ääressä ollutta pelaajaa, vaikka se siirsi heidän omaa pelivuoroaan tuonnemmaksi. Pelejä myös ostetaan, myydään ja vaihdetaan, mikä vaatii pelien taloudellisen arvon arviointia ja markkinatalouden perustotuuksien ymmärtämistä.

Pelaajien ja vanhempien haastatteluista kävi myös ilmi se, että pelejä pelataan paitsi yhdessä ystävien, myös vanhempien ja muiden sukulaisten kanssa.

Tutkijat nimenomaan painottavat, että he eivät havainneet tutkimuksen kuluessa mitään merkkejä epänormaalin epäsosiaalisesta käytöksestä. Pikemminkin päinvastoin.

Eroon elävästä elämästä

Pelien kehittäjät yrittävät myyntilukujen nimissä tehdä tuotteistaan niin addiktiivisia, riippuvuutta aiheuttavia kuin mahdollista. Sivullisen, esimerkiksi pelaajan vanhemman, on mahdotonta ymmärtää sitä sitkeyttä ja pitkäjänteisyyttä, jolla pelaaja tunti tunnin, päivä päivän jälkeen käy jonkun Full Throttlen ongelman tai TIE Fighterin lopputehtävän kimppuun. Samainen ihmettelijä voi tosin istua tunnin päivässä lasittunein silmin Kauniiden ja rohkeiden ääressä. Joka tapauksessa tietokonepelien on helppo pelätä aiheuttavan riippuvuutta ja vieroittavan pelaajansa elävästä elämästä. Monet kanadalaistutkijoiden haastattelemat vanhemmat ovatkin rajoittaneet jälkikasvunsa pelaamista antamalla heidän pelata esimerkiksi vain viikonloppuisin ja sateisina päivinä.

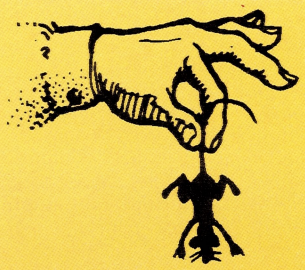
Tutkijoiden havaintojen mukaan pelaajilla on kuitenkin myös muita harrastuksia. Pelaaminen on vain osa poikien elämää. Haastatellut pelaajat harrastivat esimerkiksi lukemista, musiikkia ja ohjelmointia. Pelikonetta käytettiin myös muissa harrasteissa, esimerkiksi oman musiikin tekemiseen. Moni aktiivinen pelaaja piti myös koulunkäynnistä ja sai koulussa hyviä arvosanoja.

Sen pituinen se.

[1] Lawry J., Upitis R., Klawe M., Anderson A., Inkpen K., Ndunda M., Hsu D., Leroux S. & Sedighian K. (1994) Exploring Common Conceptions About Boys and Electronic Games. Technical report, Department of Computer Science, University of British Columbia, 2336 Main Mall, Vancouver, BC V6T 1Z4 Canada.

[2] Inkpen K., Upitis R., Klawe M., Lawry J., Anderson A., Ndunda M., Sedighian K., Leroux S. & Hsu D. (1993) "We Have Never-Forgetful Flowers in Our Garden:" Girls' Responses to Electronic Games. Technical report, Department of Computer Science, University of British Columbia, 2336 Main Mall, Vancouver, BC V6T 1Z4, Canada.

PS. Toimituksen tietoon on tullut, että Suomessakin olisi tekeillä ainakin kaksi yliopistotasoista tutkimusta pelaamisesta ja sen vaikutuksista. Palaamme asiaan, kunhan tutkimukset valmistuvat.



Undergroundin kolliklassikko



Vaikka amerikkalaisen underground-sarjakuvan tarjonta on Suomessa albumien suuren määrän perusteella reilassa, vaihtoehtoja on ollut käytännössä vain kaksi: **Robert Crumb** ja **Gilbert Shelton**. Niin kauan kuin herrojen arkistojen kätköistä vielä jotain löytyy, kustantajat eivät rohkene riskeerata uusia nimiä. Tässä suhteessa The Good Fellowsin uutuus ei tarjoa mitään uutta, sillä suurin osa Läski Freddyn Kissan kootuista seikkailuista on tuttuja jo Sheltonin vuosien varrella suomennetusta Friikkilän veljekset -tuotannosta.

Vannoutunut Läski Freddyn kissan ystävä ei kuitenkaan voi olla ihastumatta tähän uutuuteen. Tähän asti kyseisen kollin tekosia vesisänkyjen, torakoiden ja Läski Freddyn kuulokkeiden kimpussa on saanut seurata Friikkilän veljesten marginaaleissa tai satunnaisesti eri sarjakuvalehtien, kuten Tapiirin, täytteinä. Nyt tarinat on koottu yksiin kansiin, eikä lempistrippejään tarvitse metsästää sarjakuvakokoelmansa eri puolilta.

Läski Freddyn kissan maailma on sama kuin Friikkilän hemmoillakin. Freddyhän on tunnetuisti heistä yksi. Eletään hippiliikkeen kulta-aikoja. Ruoho käryää, huumepoliisit tekevät ratsioitaan, eikä perinteisistä amerikkalaisista perusarvoista ole koskaan kuultu kuin epämääräisiä huhuja. Tämä kokoelma ei siis ole mitään uusmoralistikamaa, jotakuta Friikkilän veljesten maailmankuva saattaa jopa loukata, mutta mikäs sen parempi tapa tutkia normeja ja perusarvoja kuin samaisten normien rikkominen. Eikä 60-luku huumeineen sun muineen katoa mihinkään ihmiskunnan historiasta, vaikka siitä kuinka vaikenisi.

Albumin kokoomaluonteesta johtuen Sheltonin piirrosjäljen taso vaihtelee rajusti. Itsenäisiksi piirretyt lyhyet tarinat kuten *Läski Freddyn Kissa ja ulkoavaruuden olmit* on piirretty riittävän tarkasti, jotta ne näyttävät hyvältä B5-kokoisilla sivuilla. Sen sijaan Friikkilän veljesten marginaaleista suurennetut stripit ovat pahimmillaan undergroundiksikin nuhjuisia. Suositeltavin lukuetäisyys on noin puolentoista käsivarren mitan päässä silmistä. Vitsit eivät tästä tietenkään kärsi, vain toteutus.



Sekä **Heikki Karjalaisen** suomennos että **Jari Laitisen** tekstaus ansaitsevat tulla mainituksi. Molemmat ovat uskollisia alkukieliselle esikuvalleen. Tekstaus on jopa hieman liian siistiä.

Joka tapauksessa albumin kanteen räntätty numero 1 lupaa hyvää, nimittäin jatkoa Läski Freddyn Kissan seikkailuille.

Gilbert Selton & Dave Sheridan, Läski Freddyn Kissa, albumi 1, The Good Fellows Ky 1994, Suomennos: Heikki Karjalainen, Tekstaus: Jari Laitinen.

Ankaraa arvostelua

Vaikka edellisessä numerossamme julistetun "Kaikkien aikojen parhaan" deadline oli erheellisesti niinkin julma kuin 15. kesäkuuta, vastauksia ehti ajoissa toimitukseen kiitettävästi (eli niin monta, että palkinnot saadaan kaupaksi).

Vastauksissa oli runsaasti hajontaa eli eri lukijat pitivät kaikkiaan 12 Wexteeniä kaikkien aikojen parhaana. Huonoimpia vaihtoehtoja oli yhtä monta, osa samoja kuin parhaina pidetyt. Esimerkiksi numeron 7/92 Wexteeniä (Pahaa louhikäärmettä ken pelkäisiiiiikkkk!) pidettiin sekä parhaana että huonoimpana.

Parhaan Wexteenin tittelistä kilpaili tasapäisesti kaksi eli 2/92 (Mitäs pahaa pahassa on) ja 3/95 (Hei, sun nänni näkyy), jota tosin moitittiin myös huonoimmaksi.

Huonoimpina pidettiin kaikkiaan neljää eri Wexteeniä tasapisteillä eli Wexteenit 2/95 (Opin sauna autuas aina), 7/92, 7/94 (Kun muisti pätkii eikä peli luista) ja 1/95 (Internet täytti vuosia) olivat aiheuttaneet lukijoissa närästystä.

Sarjakuvahyllyn aarteistoon pääsevät käsiksi Petteri Toivonen Turusta, Petri Marjeta Kemistä, Elja Kyngäs Rovaniemeltä, Teemu Laaksonen Liedosta ja Jari Halonen Oulusta. Onnea!

PELIT SEIS?



Lieneekö kesä ajanut ihmiset pois koneiden ja lehtien äärestä, sillä meille saapuneiden vastausten määrä näyttää hälyttävästi tyrehtyneen. Muistakaa, että ensi kerralla vastauksen odottaja voitkin olla sinä itse, ja että emme mekään täällä toimituksessa muista kaikkia pelejä ulkoa. Joten vastauksia tulemaan osoitteeseen:

Pelit
PelitSeis?
PL 64
00381 Helsinki

Onnetar suosi tällä kertaa nimimerkkiä **Minä**, joka oli kasannut selkeän vastaus- ja vinkkipaketin ja jolla oli oikea nimi ja osoite mukana, sekä **Antero Lahtinen** Beneath A Steel Skyn ratkaisusta.

Paidan saavat myös **Wilkinson Protectors, Theoden ja The Black Knight** hyvistä ja selkeistä vinkeistä. Onko seuraavaksi sinun vuorosi?

Dynablaster

Kirjoittamalla päävalikossa HUDSONSOFT saat tähän lyömättömään peliin loppumattomat elämät, lisää pommeja ja paremmat räjähdykset. Tällöin pelistä tosin katoaa kaikki hupi.

Jukka

Master of Magic

Powerkaahari (Pelit 4/95) Kehitä summon hero. Tee sillä kuuden sankarin ryhmä. Jos pelaat Merliniä, kehitä unicorns, tai Kalia pelatessasi vastaavasti kehitä skeletons. Tee yhteen ruutuun joukko kaikista kehittämistäsi olennoista.

Minä

Theme Park

Little People (Pelit 3/95) Vuoristoratoja saat lisättyä silmukoita, kunhan ne on ensin keksitty. Tarvitset tarpeeksi pitkän pätkän suoraa (tasaista), johon asentaa silmukka.

Hezz L.

Manhunter: New York

Setlonen (Pelit 4/95) Oletko American Museum of Historyssa ottanut moduulin B ja tutkinut tatuointia miehen käsivarressa?

Kolmantena päivänä tehtäviä asioita: Greenwood Cemetarylla kannattaa tutkia hautamuistomerkkejä. Trinity Churchista löydät moduulin A ja kassakaappi on muutenkin tärkeä.

Abdul's Pawn Shopista olet varmaan jo selvinnytkin. Muistitko paperinpalasen? Times Squaren teatterissa saat kassakaapin avattuasi uuden paperinpalasen. 21 Pearl St. Radio näyttää ja kuulostaa oudolta. Täältä löydät moduulin C. Empire State Buildingissa joudut operoimaan PC:llä. Tämän lisäksi on vielä muutamia pikkuhommia ennen päivän päättymistä.

Minä

Manhunter 2

Olen juuttunut ensimmäiseen päivään. Paikkoja, joissa voin käydä on seitsemän. Mitä pitäisi tehdä rannalla ja lauttarakennuksessa? Rannalla olevassa laatikossa lukee jotain, mitä se tarkoittaa?

Avuton seikkailija

Pizza Tycoon

Tässä apua helpon rahan tekemiseen: Alussa ota itsesi lisäksi 1–7 pelaajaa lisää (riippuu siitä, kuinka ahne olet). Aloita peli ja hyppää oman vuorosi yli. Sen jälkeen mene seuraavalla pelaajalla pankkeihin ottamaan lainaa (korkeintaan neljästä paikasta). Kun olet ottanut viimeisestä pankista lainan, tee tilinsiirto ykköspelaajasi tilille. Näin ykköspelaajastasi tulee nopeasti miljonääri, ja tempun voi toistaa niin monta kertaa, kuin pelaajia riittää.

Pelaajien tilinumerot ovat kuusi kertaa tämän pelaajanumero peräkkäin, esimerkiksi pelaaja 1:n tilinumero on 111111 jne.

Pizza Boy

Lion King

Olen juuttunut kolmanteen tasoon, takana toiset luuhyppelyt (ensimmäiset kolmannen hyeenan luona). Mikä nyt eteen?

Simbatar

Hyppää alas seuraavalle tasanteelle ja sitten rotkon yli oikealle. Edessäsi on luukasa, jonka läpi pääsee ryskyen, kun antaa Simballe vähän "kierimisvauhtia". –sa

Alone it the Dark 3

Lahden A (Pelit 4/95) Käytä voodoohirttosilmukkaa. Sen saat samasta kerroksesta punaisen tappajasäteen alta. Älä jää säteen alle, tai kuolet.

Auttaja

Miten selviän peltiheikistä? Olen jo tappanut Elwoodin veljekset.

Peliinsä jumittunut

Zool

Tasossa 2.2 (maailma 2, taso 2) pitää erääseen sähköurkuun naputella sävelmä koskettimien alla olevien värien mukaan. Oikeat värit ovat: vaaleanpunainen, keltainen, vaaleansininen ja tummansininen. Nyt ilmassa pitäisi olla nuotti, johon hyppäämällä taso on selvitetty.

Saman tason toiseen urkuun kannattaa näpytellä yhdistelmä tummanpunainen, oranssi, vihreä ja tummansininen. Jos tämä ei toimi, kokeile tummanpunainen, keltainen, vaaleanvihreä, oranssi ja vihreä. Jommalla kummalla ilmaan ilmestyy nuotti – hyppää sitä päin, ja tarvittaessa paina tulitusnäppäintä niin, että Zool pyörii. Saat joko lisärin tai pääset paikkaan, josta saa pisteitä.

Turo Takanen

Dune 2

Sardaukar-ryhmän rynniessä kyläästi liiskaa nämä rohtopoimurillasi, niin ryhmästä jää jäljelle vain verilänttti.

Vade The Vinkki

Space Quest I

XXX (Pelit 2/95) Itsetuhokoodi löytyy, kun pistät cartridgen tietokonepäätteeseen huoneessa, jossa sinulle annetaan skimmeri. Luo ruutuun tuleva teksti, niin koodi tulee näkyviin (minulla se oli 6858 tai 5868).

eXtraterrestia COMbat

Space Quest II

Miten pääsen ulos metsästäjän häkistä? Onko pelastamastani pikkumiehestä jotain hyötyä?

Onneton myyrä

Häkissä pidä meteliä, niin metsästäjä tulee tutkimaan asiaa lähemmin. Otuksen lähestyessä heitä spore tämän jalkoihin, niin vangitsijasi kaatuu tajuttomana maahan. Kaiva nukkujan taskuista häkin avain ja vapauta sillä itsesi. Toimi nopeasti, sillä metsästäjä herää melko pian. Pikkumies auttaa sinua myöhemmin, joten kyllä hänet kannattaa vapauttaa. –ts

Heretic

Jokaisessa episodissa on ainakin yksi salataso. Niihin pääsee kirjoittamalla ENGAGE19, ENGAGE29 ja ENGAGE39.

Jussi ja Pasi Suutari-Jääskö

King's Quest V

Tommi ja Teemu (Pelit 4/95) Etsi rannalta vene. Ennen kuin hyppäät veneeseen, ota tavaroistasi mehiläisvaha ja korjaa sillä veneessä ole reikä. Työnnä vene vesille. Peli kysyy kopiosuojauksia, joihin vastattuasi voit alkaa purjehtimisesi.

Pelihullu

King's Quest VII

Mistä löydän sääriluun ja pääkallon hautausmaalta? Miten pääsen mörön kotiin?

Mörkömies

Luunosia en muista, mutta mörön "kotiin" pääset pyytämällä haudankaivajaa kaivamaan alueen lounaisnurkassa olevaa luukasaa. –ts

Miten saan joen virtaamaan viidennessä osassa? Entä miten voitan ruohokummituksen ihmissuuden metsässä?

Aivan ulalla

Joki saadaan muistaakseni virtaamaan kaatamalla nektaria patsaan pitelemässä ruukussa olevaan aukkoon. –ts

Killing Game Show

Paina pelin aikana oikeaa hiiren nappulaa, niin pääset seuraavaan tasoon.

Ture

Alien vs Predator

Vaikka Pelit ei olekaan konsolilehti, niin tässä pieni kimara koodeja tähän Jaguarin Doom-tyyliseen räiskintään:

Ensin paina pausea, sen jälkeen optionia, sitten 6, 1+3, B, A, 9, A, 9, A, *, OPTION, 6, #, *, *, OPTION, 2 ja OPTION. Tehtyäsi tämän kuulet predatorin naurun. Nyt voit huijata seuraavasti:

Option+A :
Laskeudut kerrosta alemmas
Option+B : Nouset kerrosta ylemmäs
Option+C : Olet kuolematon
Marine
Option+1 : Shotgun
Option+2 : M 14-A Pulse
Option+3 : Liekinheitin
Option+4 : Smartgun
Option+1234 :
Loppumattomat ammukset
Option+6 : Nostaa kortteja ylemmäs
Option+8 : Motion tracker
Predator
Option+1 : Combi stick
Option+2 : Shoulder cannon
Option+3 : Smart disc
Option+4 : Wrist blade
Alien
Option+1 : Häntä
Option+2 : Kynnet
Option+3 : Kaksoisleuka

Kari Sulonen

Formula One Grand Prix

Parhaat viritykset Monacon ratan:

Vaihteet

1st	24:64
2nd	32:64
3rd	39:64
4th	46:64
5th	53:64
6th	61:64

Siipiasetukset

Etu	40/64
Taka	40/64

Break balanceen ei muutoksia.
Renkaat : Soft

Senna lives forever

Magic Carpet

Lataa pelitallenne heksaeditoriin ja muuta heksoja 69–80. Aseta kaikki 01:ksi, niin saat rutosti taikoja.

Jussi Ranne

Wacky Wheels

Apogeen kaahauspelin SW-versio sisältää kivan pikku bugin. Aloita ensin yksinpeli jollain eläimellä ja tallenna peli. Poistu aloitusvalikkoon ja valitse ordering info. Odota, että ajot alkavat, ja eläinten ajettua hetkisen paina ESCiä. Nyt aloita yksinpeli ja valitse restore. Jos kaikki meni putkeen, sinun pitäisi päästä ajamaan Silver Wheelsin kakkosrataa, joka todellisuudessa kuuluu vain rekisteröityyn peliin.

Mä

Bug Bomber

Koodit:
Tasot 1–10 : PLKLLH
Tasot 11–20: PLLPLP
Tasot 21–30: PPOLPH

Ture

Dark Forces

Olen kuudennessa tehtävässä (Detention center), jossa minun pitäisi etsiä Crix Madine -niminen mies. Olen päässyt ilmeisesti kentän loppuvaiheille, kun eteeni ilmaantuu ongelmia. Koko kentän ylimmästä kerroksesta löytyy kaksi punaista avainkoodikorttia. Ylhäällä on myös ovi, josta ilmeisesti pitäisi päästä sisään, mutta miten? Tehtävän alussa kerrotaan, että vahtien saatua hälytyksen on mahdollista päästä sisään. Siis miten minun pitäisi menetellä?

Tuoman Leppänen

Miten saan Imperia Cityn tietokoneholvin kaikki ovet auki, jotta pääsen käsiksi tietokoneeseen?

Kyle Katarn

Lisää koodeja tähän LucasArtsin Doomailuun:
LASUPERCALIFRAGILISTICEXPIALIDICIOUS = monen pelaajan peli
LASPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAM = kenraali Moch nakuna demoissa
LAISASLADOESYOUKNOWWHATIMTALKINABOUT = kokeile!

Heikki Kiviranta

Wolfenstein 3-D

Olen päässyt pois Wolfensteinistä, mutta en pääse pelaamaan seuraavaa episodia. Mitä pitäisi tehdä?

Wolf -83

Sinun pitää rekisteröidä pelisi päästäksesi pelaamaan muita episodeja. Shareware-versiossa on vain ensimmäinen episodi. –ts

Commander Keen 5

Miten ja mistä pääsen salakenttään?

Surullinen etsijä

Menzoberranzan

Kuinka pääsen descent into the underdarkin toiselta tasolta alaspäin?

Zweiblumen

Cannon Fodder 2

Kuinka pääsen läpi tehtävät 22–24?

Pauli Kuorevedeltä

Operation Stealth

Olen juuttunut luolaan, jonne kaksi vihollisagenttia sitoi minut. Miten pääsen vapaaksi?

Busty Boy

Muistaakseni homma toimi seuraavasti: Ensin köysiä hinkataan maassa vieressäsi olevaan metallipalaan, saat kätesi vapaaksi. Seuraavaksi kaiva maata metallinpalan ympäriltä, ja paljastat toimintakuntoisen hakun. Poimi hakku ja nuiji sillä miehenmentävä aukko luolan takaseinään. Paikka on aika tarkka, joten tämä kohta saattaa vaatia kokeilua. Tallenna ja mene aukosta, niin joudut sukeltelemaan tiesi vapauteen. Ajoitus on kaikki kaikessa. –ts

Lord of the Rings, vol II

Mitä pitää tehdä, että pääsen Edorasiin? Olen kolunnut Rohanin ylös-alaisin, mutta en löydä ratkaisua. Mitä apua on Sunhoodista tai Eomeristä miehineen?

Elenear

Woodruff and the Schnibble of Azimuth

Mitä baarineidille (entiselle opettajalle) pitää antaa, jotta hän opettaisi sankarin lukemaan? Miten Watchin saa päälle? Missä paikassa Tabozilla voi ottaa viestejä vastaan?

Vade Laner

Hugo's house of horrors

Mitä pitää tehdä ritilälle huoneessa, jossa on koira? Saako sen auki jotenkin? Kuinka pääsee pois huoneesta, jossa Hugo kutistuu, sillä ovenkahvaan ei ylety?

Ville

Larry 2

Miten saan lentokoneen takaoven auki? Olen kokeillut kaikkea mahdollista. Onko se peräovi varmasti oikea ovi?

Ikä ja terveys mennyt

Kyllä se takaovi on aivan oikea paikka kokeilla karata lentokoneesta. Muista pukea laskuvarjo niskaasi ennen oven kanssa pelleilyä. Sitten päästään vaikeaan osuuteen: Sinun pitää seistä aivan oikeassa kohdassa, jotta Larry todella tekisi sen, mitä komennat. Oikea paikka on muistaakseni aivan oikealla alhaalla, niin ettei Larrysta pahemmin näy mitään. Sitten tiirikoit oven lukon hiuspinnillä, ja Swuuuup! – Larry singahtaa ulkoilmaan oven lentäessä saranoiltaan. Jos homma ei toimi, olet väärässä paikassa, eli liiku pikkiriikkisen, ja kokeile uudelleen. Minullakin oli muistaakseni aikoinaan vaikeuksia juuri tässä kohtaa peliä. Sijaintiongelmat ovat pulmista turhauttavimpia. –ts

Kuinka pääsen saarella olevien ampiaisten ohi?

Nya Vingar

Ryömimällä niiden ali. –ts

Ishar 3

Olen saanut vankiluolan (dungeon) avaimen ja mennyt kyseiseen dungeoniin. Mitä siellä pitää tehdä?

Pythagora

Cruise for a Corpse

Mistä ja miten saan vasaran, ruuvimeisselin ja sorkkaraudan?

Raou

Conquests of Camelot

Mitkä ovat puhuvien kivien arvoitusten ratkaisut? Entä mistä löydän Liber Ex Doctrinan?

Arthur, Dave ja Pulla

Voisin vannoa, että olen kertonut nämä jossain aikaisemminkin, mutta kerrankos sitä: Key, arrow, shadow, mirror, waterfall, snail, blue, icicle, echo, wind, sieve, wine, water, time, fire, music, ship, pearl, wheel, gold, heart, candle, riddle ja iceberg. Liber Ex Doctrinaa et saa mistään itse pelissä, sillä se on pelin mukana tuleva (kopiosuojaus)kirjanen. –ts

Blue Force

Mitä tehdä neljäntenä päivänä? Olen kysellyt pesäpallon arvoa, näyttänyt lautaa ja etsintäkuulutusta Lylelle, sekä lukenut kansiot ja katsonut tiedot murhasta tietokoneelta.

Hurkus Muttunen

Quest for Glory 2

Miten tuhoan tulen elementaalin? Miten pääsen aavikolla olevalle lähteelle? Kaverini on nähnyt aavikolla golfin pelaajan, onko se mahdollista? Mitä pitää tehdä ruudussa, jossa on naisen näköinen patsas? Veljeni on yrittänyt päästä aavikon yli Raseiriin, onko se mahdollista? Olen löytänyt kaupungista oven, jossa on silmä. Kuinka pääsen siitä sisään? Olen löytänyt myös toisen oven, josta mennessäni kaksi vartijaa teloittaa minut ja peli loppu. Miten pääsen miesten ohi?

Abdulla Doo

Osta apteekkarilta suitsuketta ja eräältä Kattalta öljylamppu. Elementaalin ilmestyttyä houkuttele se suitsukkeen avulla pohjoiseen aukiolta. Kun suitsuke loppuu, laita lamppu maahan ja ahdistele elementaali lamppuun pienellä vesiavulla. Lähde sijaitsee kaupungista viisi ruutua etelään ja kolme ruutua itään. Aavikolla voi nähdä paljonkin kaikkea mielenkiintoista. Naisen näköisellä patsaalla tarkoitat varmaankin puuksi muuttunutta naista.

Pelastettuasi kaupungin elementaaleilta saat kutsun Azizan luo. Kysele tältä puista, niin saat kuulla naisen surullisen tarinan. Palaa puun luo, anna sille vettä ja levitä maaelementaali sen juureen. Kerro sille seikkailuistasi ja siitä, kuinka sait maaelementaalin käsiisi. Lopuksi halaa ja suutele puuta, niin sen pitäisi kasvattaa lehdet. Lausu ääneen naisen nimi (Julanar), ja puu lahjoittaa sinulle yhden hedelmistään.

Raseiriin ei pääse itse aavikon yli kulkemalla. Peli vie sinut sinne myöhemmin. Silmäovesta en ole varma, mutta kuulostaa joko maagien tai varkaiden killalta. Kokeile magiaa. Toinen ovi on ilmeisesti taistelijakillan ovi, jonne ei kutsumattomia vieraita haluta. –ts

Dragon's Flight 2.1

Miten pääsee Wraithin ohi huoneeseen, jossa on ylösalaisin menevät portaat? Minulla on vain soihtu.

Ville

Paperboy 2

Koodit viikkoihin 2 ja 3 ovat 5738 ja 6479.

KJP

Sam & Max Hit The Road

Mitä esineitä tarvitsen sormuksen etsimiseen lankakerästä?

Max is cool

Yhdistä Jessen käsi golfpallopihteihin, ja viimeistele luomus magneetilla. –ts

Olemme Gator golfissa, ja Conroy Bumpus on heittänyt Maxin veden keskellä olevaan häkkiin. Miten saan Maxin laatikosta?

Onnettomat

Vaihda golfpallot kaloihin ja ala pelata. Lyö kaloja niin, että houkuttelet vedessä olevat krokotiilit suoraan linjaan itsesi ja Maxin välillä. Nyt pääset kaverisi luo vesieläinten yli loikkien. –ts

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
Bioforge	- /360
Brett Hull Hockey	- /320
Civil War	- /290
Combat Air Patrol	260/290
Dark Forces	- /340
Descent	260/260
Discworld	300/370
Flight Commander II	290/ -
Flight Simulator 5.1	290/290
Flight Unlimited	- /290
Full Throttle	- /290
Great Naval Battles 3	- /290
Jagged Alliance	260/260
Larry I-VI	- /250
Last Dynasty	- /320
LucasArts Triple Pack	260/ -
Machiavelli the Prince	- /300
Nascar Racing Data	- /190
NBA 95 Live	- /360
On the Ball: League	260/290
Orion Conspiracy	- /290
Prisoner of Ice	- /320
Psycho Pinball	290/290
Ravenloft II	- /290
Rise of Triad	230/290
Sim Tower	- /320
Simon the Sorcerer 2	- /290
Slipstream 5000	- /260
Stalingrad	320/320
Star Trek Next Gen.	- /320
Super Street Fighter II	260/260
Superkarts	260/330
UFO II	290/290
USS Ticonderoga	- /290
Warcraft	290/290
Woodruff	- /280

TARVIKKEET:	
100 disk. DD/HD Nim	220
Gravis Professional	250
Virtual Pilot Pro	690
Wingman Extreme	360

Toimituskulut 35 mk. Myös Amiga 500 ja 1200 - pelejä...

TILAA ILMAINEN ESITE!



X-COM: Terror from the Deep

Tässä cheatissa editoimme Base.datia, jonka löydät aina hakemistoista game–1, game–2 jne. Aloita peli, rakenna tukikohta ja tallenna. Tämän jälkeen editoi tallennusta seuraavasti: Muuta vanhat heksat uusiin listassa oleviin. Voit myös muuttaa heksat FF:ksi, jolloin sinulla on 255 kpl kyseistä tavaraa. Tämä ei onneksi vie varastotilaa lainkaan.

Esine	OffSet, Hex
Ajax Launcher	016, 10
D.U.P Head Launcher	018, 12
Craft Gas Cannon	020, 14
PWT Cannon	022, 16
Gauss cannon	024, 18
Sonic Oscillator	026, 1A
Ajax Torpedoes	028, 1C
DUP Head Torpeodes	030, 1E
Gas Rounds [x50]	032, 20
PWT Ammo	034, 22
Coelacanth/G.Cannon	036, 24
Coelacanth/Aqua Jet	038, 26
Coelacanth/Gauss	040, 28
Displacer /Sonic	042, 2A
Displacer /PWT	044, 2C
Dart Gun	046, 2E
Dart Clip	048, 30
Jet Harpoon	050, 32
Harpoon Clip	052, 34
Gas Cannon	054, 36
G.C.-A.P Bolts	056, 38
GC-HE Bolts	058, 3A
GC Phosphorous Bolts	060, 3C
Hydro Jet Cannon	062, 3E
HJ-AP Ammo	064, 40
HJ-HE Ammo	066, 42
HJ-P Ammo	068, 44
Torpedo Launcher	070, 46
Small Torp	072, 48
Large Torp	074, 4A
Phosphor Torp	076, 4C
Gauss Pistol	078, 4E
Gauss Rifle	080, 50
Heavy Gauss	082, 52
Magna-Blast Grenade	084, 54
Dye Grendade	086, 56
Particle Dist. Grenade	088, 58
Magan Pack Explosive	090, 5A
Particle Disturbance Sensor	092, 5C
Medi Kit	094, 5E
M.C. Disruptor (No Clue)	096, 60
Thermal Tazer	098, 62
Chemical-Flare	100, 64
VibroBlade	102, 66
Thermic LancE	104, 68
Heavy Thermic Lance	106, 6A
Sonic Cannon	114, 72
Cannon Clip	116, 74
Sonic Blasto Rifle	118, 76
Blasto Clip	120, 78
Sonic Pistol	122, 7A
Pistol Clip	124, 7C
Disruptor Pulse L	126, 7E
Disruptor Ammo	128, 80
Thermal Shok Laun.	130, 82
Thermal Shok Bomb	132, 84
Sonic Pulser	134, 86
Zrbite	136, 88
M.C. Reader	138, 8A
Gauss Pistol Clip	140, 8C
Gauss Rifle Clip	142, 8E
Heavy Gauss Clip	144, 90
Aquatoid Corpse	146, 92
Gill Man Corpse	148, 94
Lobster Man Corpse	150, 96
Tasoth Corpse	152, 98
Calcinite Corpse	154, 9A
Deep One Corpse	156, 9C
Bio-Orone Corpse	158, 9E
Tentaculat Corpse	160, A0
Triscene Corpse	162, A2
Hallucinoid Corpse	164, A4
Xarquid Corpse	166, A6
Ion Beam Accelerators	176, B0
Magnetic Navigation	178, B2
Alien Sub Construction	180, B4
Aqua Plastics	192, C0
Solid Harpoon Bolts	202, CA
Aqua Jet Missles	204, CC
Technicians	290, 122
Scientist	291, 123

Simola & Säkö

Tähän humanoidienlahdannan kakkososaan pätevät suurelta osin samat strategiat, kuin sarjan ykkösosaankin. Muutamia poikkeuksiakin on: Alien Colonyyn ei kannata hyökätä kuin yhdellä miehellä, jolla on helppo tunkeutua sisälle ja tuhota control center. Jos et välitä vangeista, aseista miehesi Distruptor Launcherilla, niin voit ohjata ohjuksen kontrollihuoneeseen sen katossa olevasta aukosta jo monen nurkan takaa.

Hummerimiehet ovat ärsyttävän kestäviä, mutta eivät pidä laisinkaan heavy thermic lancesta. Kävelet vain hummeriheikin viereen ja zippp – fried lobster! Etenkin pienempiä aluksia tutkiessa ei tarvitse suuremmin välittää näkösuojasta, sillä jostain syystä ötökät tuntuvat olevan melko heikkoja osumaan. Lähetät vain kaikessa rauhassa ukkosi eri suuntiin, niin saat alueen peitettyyn nopeammin ja alieneiden aluskin löytyy pikaisesti. Ja jos joku ampuu sinua, muista häntä heti iloisilla terveisillä distruptor launcherista. Hyvä taktiikka etenkin lomaparatiiseissa taistellessa on viedä paras ampujasi keskeisellä paikalla olevan korkean talon/kukkulan laelle. Sieltä hän voi napsia esiin ilmestyviä alieneita pitkiltäkin matkoilta. Tämä tarkka-ampuja pelastaa useasti liikepisteensä jo menettäneet kaverinsa. Aseista tehokkaimpia ovat heavy sonic cannonit, ja ne kannattaakin tutkia heti alussa käyttökelpoisiksi.

Theoden

Detroit

Saat paljon työntekijöitä ilmaiseksi, kun lasket administratorin kautta palkkoja yli puolella. Laita kaikki tutkijasi tutkimaan moottoria. Tee sama auton valmistuksessa, eli määrää kaikki työntekijät tekemään samaa autoa.

Odota kuukauden loppua, jolloin työntekijäsi menevät lakkoon. Anna lakkoilijoille heidän haluamansa liksa, niin saat työntekijöitä 255 kpl lähes jokaiseen paikkaasi. Saman voi tarvittaessa toistaa.

Antti Myllyperkiö

Lost in Las Vegas

Mitä teen Chicagossa? Pääseekö ruumishuoneen vahtimestarin ohi mitenkään? Mitä teen Siegelin toimistossa ja Joen baarissa?

Herra, joka hakkaa päätään 286:n ruutuun

Noctropolis

Hieman apua tämän kauniin ja synkkätunnelmaisen pelin alkupuolelle. Päivän alettua laahusta toimistoosi, jossa kerää paperit ja laskut niin pöytäsi päältä kuin altakin. Lukaise jalkatuella oleva Darksheer-numero läpi ja näet unta päällekäyvästä naishenkilöstä. Herättyäsi ovikelloon kiiruhda ulko-ovelle, jossa vastaa postintuojalle (valinnat 2, 1, 4). Avaa paketti ja heitä kokeellisesti siinä ollutta hopeakolikkoa – onnistut avaamaan tien sarjakuvamaailmaan.

Tupsahdat Noctropoliksen pääkadulle, ja päätät jututtaa lehtimyyjää. Vaihda Darksheer-numerosi sanomalehteen, ja kysäise mieheltä pappi Desmondista ja katedraalista. Saatuasi vastauksen siirry katedraalille, jossa puhu aidalla istuvalle pojalle. Pojan lähdettyä poimi maassa oleva vaijeri ja revi aidasta irti yksi sen pystytolpista. Avaa sähköpaneeli aidassa ja kiinnitä vaijeri siihen. Lopuksi harppunoi kivigargoyle vaijerilla sähköistämälläsi aidan pylväällä. Kiiruhda sisälle katedraaliin, ja etsiydy taustalla olevaan ripittäytymiskojuun. Avaa luukku ja puhu Desmondille (2, 2, 1, 1, 1, 1), niin tämä luottaa sinuun ja antaa huostaasi piilottelemansa leukaluun. Kysy vielä Stiletosta, ja kuulet tämän asuinpaikan, jonne oitis lähdet.

Saavut rähjäiselle ovelle, johon koputuksesi vastaukseksi ilmestyy humalainen Stiletto. Puheesta ei paljon ole hyötyä, mutta yrität silti vakuuttaa olevasi uusi Darksheer (1, 2, 1). Oven paiskauduttua kiinni vasten naamaasi palaat kaupungin pääkadulle, jossa astut kaupungin tietotoimistoon. Puhu ylhäällä pimeydessä istuvalle vastaanottoapulaiselle (1, 1, 1), ja aseta Desmondilta saamasi leukaluu edessäsi olevalle vadille. Kysy Ben Hutchinsista, ja suunnista mausoleumille.

Hankkiudu sisälle oikealle olevasta ovesta, jonka joku on epähuomiossa jättänyt lukitsematta. Sisällä siirrä ruumiita, niin löydät avaimen. Vilkaise arkussa olevaa lappua, avaa arkku ja loikkaa siihen tutimaan. Pitkältä tuntuvan paussin jälkeen arkku siirretään jonnekin, ja äänten häivyttyä nouset ylös vain huomataksesi

joutuneesi Succubuksen luolaan. Vastaile viettelijättärelle (4, 3, 2), mutta joudut silti pakan alimmaiseksi.

Naispaholaisen häivyttyä siirrä taustalla olevaa patsasta, ja alttari liikkuu paljastaen tien Succubuksen asuntoon. Laskeudu alas kynntilöiden valoon, jossa siirrä lattialla olevaa tyynyä ja lukaise läpi paljastunut päiväkirja. Päästäksesi pois ulkoilmaan irroita taustalla olevalta patsaalta keihäs ja pakota sillä tiesi vapauteen.

Kiiruhda takaisin katedraaliin, jossa siirrä alttarin edessä olevaa tyynyä. Poimi paljastamasi sytytin ja keskimmäinen alttarin kyljessä olevista patsaista (joka onkin tehty räjähteestä). Succubus ilmestyy paikalle aikeinaan tehdä selvää jälkeä niin Desmondista kuin sinustakin. Poimi alttarilta pikari ja täytä se pyhällä vedellä. Paikalle myöskin pyrähtäneen Stileton taistellessa Succubusta vastaan auta partneriasi heittämällä pyhä vesi Succubuksen niskaan. Riivaaja ei laisinkaan pidä saamastaan kylvystä, ja Succubus on pian muisto vain. Omat vauriosi alkavat kuitenkin vaikuttaa, ja vaivut pyörtyneenä maahan.

Wilkinson Protectors

Kings of the Beach

Koodit:

1 sideout
2 gekko
3 topflite

Minä

Jurassic Park

Tasokoodit ovat tässä. Muistakaa, että koodirivien kolme viimeistä merkkiä ovat pelikohtaisia, ja ne saa selville pelaamalla ensimmäisen tason läpi ja katsomalla näin saadun koodin kolme viimeistä merkkiä.

2 B14A5***
3 3B5FB***
4 0377D***
5 0179D***
6 607AF***
7 EB8FD***
8 8B8FF***
9 AB901***
10 4B903***

Tuna

Dragon Lore

Pelin alku sujuu seuraavasti: Jututa isäukkoasi, etsi miekka ja suunnista oikealle aidatulle niitylle. Poimi vajasta luu ja vie se hirviölle, niin pääset sen ohi noutamaan vajasta kulhon. Vie kulho isäukollesi ja astu sisään taloon. Jututa ukkoa, ja tämä pyytää sinua viemään lehmän niitylle. Tee työtä käskettyä poimimalla köysi ja suunnistamalla tietä vasemmalle. Saavuttuasi lehmän luo sido köysi tämän kaulaan ja johdata otus niitylle. Muista sitoa köysi puuhun lehmän lähellä, tai otus karkaa. Palaa kotiin, jossa ukko keventää sydäntään kertomalla oikeasta henkilöllisyydestäsi ja antaa sinulle sormuksen ja pillin. Tyhjennä talo tulikivestä, rikistä, kävelykepistä, panssarista ja kilvestä. Heitä panssari niskaasi, suojaa itsesi kilvellä ja aseistaudu ennen liikkeelle lähtöä. Lähde vasemmalle, jossa tiellä seisova ötökkö päästää sinut jatkamaan matkaasi, kun vihellät pilliisi.

Pienen patikoinnin jälkeen saavut kiviympyrälle, jonka juurelta löydät kaksi suurta pääkallomaista sisäänkäyntiä. Astu vasemmalla olevaan kalloon, ja nouda käytävän päässä oleva avain. Siirry oikeanpuoleiseen kalloon, jonka portin saat auki löytämälläsi avaimella. Sisällä kimppuusi hyökkää vihainen luuranko, jonka nuijit luukasaksi lattialle. Pölli luurangon kirves. Tutki oikealla olevaa seinää, ja paina siinä olevaa nappia. Juokse karkuun käytävää pitkin vierivän kiven alta, ja odota, että kivi murskautuu käytävän seinään.

Tarkastele kiven jäänteitä, ja löydät niiden joukosta avaimen, jolla pääset käytävän toisessä päässä olevasta portista. Laskeudu lattiassa olevasta luukusta suurten ovien eteen. Ovet aukeavat sukusormuksella, ja sisällä voit köskea arkun sitä puolta, jolta puuttuu timantti. Pikkulohhari jututtaa sinua, ja antaa sinulle open door-loitsun. Poistu paikalta ja jatka matkaasi oikealle.

The Black Knight

Flight of the Amazon Queen

Apua alkuun. Ota lakanat maasta ja köytä ne yhteen. Sido lakanaköysi lämpöpatteriin ja laskeudu alas. Siirrä tikkaita ja ota sorkkarauta, sekä pari korealaisen kumimuotoilun huippua ja nouse takaisin aloitushuoneeseesi. Avaa kirstu sorkkaraudalla ja ota pyyhe. Vedä samantien verhonarusta ja ota peruukki.

Laskeudu lakanoita pitkin takaisin ja kävele portaita hotellin aulaan. Puhu hotellipojalle ja väitä olevasi Lulun hyvä ystävä. Näin avain vaihtaa pian omistajaa ja löydät itsesi Lulun pukuhuoneesta. Mangu jatkuvasti tarvitsevasi apua, jolloin Lulu menee suihkuun käyttämään harmaita aivosolujaan. Tarjoa pyyhe hänelle, jolloin tyttö lopettaa peseytymisen ja tekee viimein jotain hyödyllistä...

Näppärän asunvaihdon jälkeen voit suunnata hotellin aulaan. Tässä vaiheessa salaisuuden verhoa raotetaan hieman. Nouse rekka-autoosi ja matkaa seuraavaan paikkaan.

Pärse the Big Guy

Chaos Strikes Back

Mistä löytää tiirikat, joita pitää näyttää silmälle varkaan osiossa, jotta seinä avautuisi diabolical demon directoriin?

Obsidian

Escape from Colditz

Miten voin näyttää passin vartijalle, kun hän kysyy sitä? Entä miten voin ampua SPOL-mieheltä ryöstämälläni kivääriltä?

Amiga 500

Quarantine

Osta aluksi vaikkapa punisher ja tallenna tilanne. Ota Pc-Toolsin Hex Editiin tarkasteluun savex.gam. (x = tallenteen numero. Huom! Alkaa nollasta.)

Kohta	Hexsa	Vaikutus
045(02D)	01	Punisher
"	02	MR.Wulch
"	03	Banshee
"	04	Shocker
049(031)	E7 03	999 panosta edellisiin
053(035)	01	Fire Belcher
"	02	Charbroiler
"	03	Lectro Can
"	04	Fission Boy
057(039)	E7 03	999 panosta edellisiin
061(03E)	01	Reaper Pack
"	02	Hide n'Shriek
"	03	Obliterater Pack
"	04	Snake Bite
065(041)	E7 03	999 panosta edellisiin
069(045)	01	Widowmaker Rack
"	02	Devastator Rack
"	03	BackJack Rack
"	04	Ground Round Rack
073(049)	E7 03	999 panosta edellisiin
077(04D)	01	Trasher
"	02	BackStabber
081(051)	E7 03	999 panosta edellisiin
085(055)	01	20. cal cannon
"	02	30. cal + Uzi
"	03	50. cal + Uzi
089(059)	E7 03	999 panosta edellisiin
100(065)	01	Normaalit paristot
"	02	Alkaali-paristot
"	03	Ni-Cad paristot
109(06D)	01	Steel-suojat
"	02	Titanium-suojat
"	03	Plastisteel-suojat
113(071)	E7 03	999% suojaa

Porilainen

Jack In the Dark

Ota kolikko kamiinan vierestä. Etsi käsiisi öljylamppu, kirja ja rumpu. Öljylamppu löytyy maasta, kirja roskiksesta ja rumpu arkusta. Laita kolikko karkkiautomaattiin ja ota karkit mukaan. Odota, että seinältä kävelemään lähtenyt nukke tulee luoksesi. Lorauta öljylamppu tyhjäksi maahan ja saat nuken häviämään.

Mene arkun luokse ja ala paukuttaa rumpuja. Huomaat, kuinka kolme kaverusta ryömivät arkkuun. Mene oviaukosta ja ota kulmalta mukaasi laatikko ja peili. Jätä laatikko "vartijoiden" eteen, niin saat otettua karkkitangon. Painu äkkiä vieteriukon luo ja anna tanko sille. Käytä peiliä ja peli onkin läpi.

Vesa Nupponen

Jill of the Jungle

Saat kuolemattomuuden painamalla pohjaan tason alussa kirjaimet W,A,X.

Ville Vainio

Premier 3

Miten saadaan lisää rahaa, ja voiko pelaajia saada paranneltua?

Hagi

Wing Commander Academy

Käynnistä peli WCR ESRT -K, saat täydet suojat. Viholliset tuhoutuvat Alt+Del-yhdistelmällä.

Anssi Moilanen

Ultima 5

Pahimmatkin vastustajat voittaa seuraavasti. Laita yhdelle ryhmäläisellesi näkymättömyys, vaikka sormus. Pistä muut ukot ulos ruudusta. Vastustajat menevät paniikkiin ja kuolevat melkein yhdestä iskusta.

Ville Vainio

Missä on Britannian kuningas? Miten pääsee Wrongin, Deceitin ja Hythlohin läpi alamaailmaan? Miten mantroja käytetään ja mistä niitä saa?

Apua, Ultima 5!

Colonization

Aloita valtiosi suunnittelu itsenäisyys mielessä. Yritä tulla nopeasti mahdollisimman omavaraiseksi, et joudu ostamaan tavaraa kiskurihintoihin emämaastasi eikä itsenäistyminen horjuta valtiotasi. Jos laivoillasi ei ole muuta tekemistä ja jossain kaupun-

Mortal Kombat II

SEIS?

Kootut liikkeet:

Liu Kang

Fatality I (close)	alas, eteen, taakse, taakse, yläpotku
Fatality 2	liikuta joystickia 360 astetta ympäri
Friendship	eteen, taakse, taakse, taakse, alapotku
Babality	alas, alas, eteen, taakse, alapotku
Pit fatality	alas, taakse, eteen, eteen, alapotku

Kung Lao

Fatality I	(close) pidä suojausta, eteen, eteen, eteen, alapotku
Fatality 2	pidä suojausta, alaisku, taakse, taakse, kohti
Babality	taakse, taakse, eteen, eteen, yläpotku
Pit fatality	eteen, eteen, eteen, ylälyönti

Johnny Cage

Fatality I	(close) alas, alas, eteen, eteen, ala-isku
Fatality 2	(close) eteen, eteen, alas, ylös
Fatality 3	(close) eteen, eteen, alas, ylös, alas, alaisku+suojaus
Friendship	alas, alas, alas, alas, yläpotku
Babality	taakse, taakse, taakse, yläpotku
Pit fatality	alas, alas, alas, yläpotku

Reptile

Fatality I	taakse, taakse, alas, ala-isku
Fatality 2	(close) näkymättömänä, eteen, eteen, alas, yläpotku
Friendship	taakse, taakse, alas, alapotku
Babality	alas, taakse, taakse, alapotku
Pit fatality	alas, alas, eteen, eteen, suojaus

Sub-Zero

Fatality I	eteen, eteen, alas, yläpotku, eteen, alas, eteen, eteen, yläisku (jäätyneenä vastustajan voi tuhota monella eri tavalla, mutta tämä on mielestäni paras)
Fatality 2	pidä alaiskua, taakse, taakse, alas, eteen
Friendship	taakse, taakse, alas, yläpotku
Pit fatality	alas, alas, eteen, eteen, suojaus

Shang Tsung

Fatality I	(close) pidä yläpotkua 2–4 sekuntia
Fatality 2	(close) suojaus, ylös, alas, ylös, alapotku
Friendship	suojaus, taakse, taakse, taakse, alas, taakse, yläpotku
Babality	alas, taakse, eteen, alas, yläpotku

Kitana

Fatality I	(close) suojaus, suojaus, suojaus, yläpotku
Fatality 2	(close) pidä alaiskua, eteen, eteen, alas, eteen
Friendship	alas, alas, alas, ylös, alaspotku
Babality	alas, alas, alas, alapotku
Pit fatality	eteen, alas, eteen, yläpotku

Jackson Briggs

Fatality I	(close) pidä alaiskua, eteen, eteen, eteen
Fatality 2	(close) neljä kertaa suojaus, alaisku
Friendship	alas, alas, ylös, ylös, alapotku
Babality	alas, ylös, alas, ylös, alapotku
Pit fatality	ylös, ylös, alas, alapotku

Mileena

Fatality I	(close) eteen, taakse, eteen, alaisku
Fatality 2	(close) pidä ylälyöntiä noin kolme sekuntia
Friendship	alas, alas, alas, ylös, ylöpotku
Babality	alas, alas, alas, yläpotku
Pit fatality	eteen, taakse, eteen, alapotku

Baraka

Fatality I	pidä suojausta, taakse, taakse, taakse, yläisku
Fatality 2	taakse, eteen, alas, eteen, alaisku
Friendship	ylös, ylös, eteen, eteen, yläpotku
Babality	neljä kertaa eteen, yläpotku

Scorpion

Fatality I	suojaus, ylös, ylös, yläisku
Fatality 2	suojaus, alas, alas, ylös, ylös, yläisku
Fatality 3	(close) pidä yläiskua, eteen, alas, eteen, eteen
Friendship	taakse, taakse, alas, yläpotku
Babality	alas, taakse, taakse, yläpotku
Pit fatality	alas, alas, eteen, eteen, suojaus

Rayden

Fatality I	(close) pidä alapotkua noin kolme sekuntia
Friendship	alas, taakse, eteen, yläpotku
Babality	alas, taakse, taakse, yläpotku
Pit fatality	pidä suojausta, ylös, ylös, ylös, yläisku

Ola

gissasi on hyviä kutojia, osta emämaasta täysi lasti puuvillaa ja rahtaa se maahasi. Teetä puuvillasta kutojilla kankaita ja myy roina takaisin emämaahasi sievoisella voitolla.

The LINC

Itse suosittelen kehittämään muutaman yksittäiseen tavaraan keskittyvän kaupungin, mielellään mahdollisimman lähelle toisiaan. Ruokaa tuottavasta kaupungista voi rahdata pienellä vaivalla ruokaa puuvillaa täydellä teholla tuottavaan farmiin. Jälkimmäisen puuvillaerä puolestaan rahdataan kaupunkiin, jossa on kutomoja ja kangastehtaita. Näin erikoistumalla saadaan maksimoitua tavaroiden tuotto. –Om

Cadaver

Mitä tehdään alttarin ja ruumiiden lähellä olevilla kipoilla? Mistä saa avaimen alttarin vieressä olevaan avaimenreikään? Miten voi painaa nappia, jossa lukee "vain kuningas voi painaa tätä nappia"? Mitä tehdään uurnalla, joka löytyy kuilun pohjalta? Onko pelissä huijauskoodeja?

Cadaveristi 2

Cannon Fodder

Mitä pitää tehdä kahdeksannen tehtävän neljännessä vaiheessa? Olen koittanut hypätä jeepillä joka paikasta alas, mutta se räjähtää aina.

Naakka

Elite

Olin kahdeksannessa galaksissa, kun sain ensimmäisen tehtäväni. Tehtävässä piti tuhota joku varastettu alus. Minun pitäisi hakea lisätietoja Oresrati-nimiseltä planeetalta, mutta lähin sitä oleva tähti on kahdeksan valovuoden päässä ja Cobrani kykenee matkaamaan kerralla korkeintaan seitsemän valovuotta. Miten pääsen kyseiseen maailmaan?

Weird

Terminator: Rampage

Löytääkö toisesta kentästä Uzi-konepistoolin? Mitä huijauskoodeja pelissä on?

VP

Ultima 4

En löydä mustaa kiveä mistään. Entä mistä löytyy humilityn riimu ja mikä on sen mantra? Mitä kiviä tarvitaan rakkauden ja totuuden alttarihuoneissa? Mistä löytyy laivan kanuuna? Mitä täytyy tehdä sinisellä kivellä syvyyksiin pääsemiseksi?

Avuton Avatarinalku

Dark Queen of Krynn

Mistä saa golemi-avaimen? Entä mistä pääsen kuninkaallisten hautuumaan takana sijaitseviin sokkeloihin vampyyrijahtiin?

Tero

Dracula

Mistä löydän kristalli- ja kulta-avaimet, joilla voi lukita ovet pelin alussa?

Dracula

Street Rod I

Lisää rahaa saat alussa ostamalla 1949 vuoden Chevrolet 2nd Stylelinen, ja ottamalla siitä moottorin ja vaihteiston pois ennen jälleenmyyntiä. Saat auton kaupaksi $ 15 000:lla. Kikka toimii aina.

HH

Lands of Lore

Mistä löydän neljännen pyramidiavaimen? Minulla on jo Geronin, Dawnin ja Paulsonin avaimet, mutta tuo neljäs puuttuu. Tietojeni mukaan se on Nathalienella, mutta missä hän on? (Pelit-lehden ratkaisussa ei puhuttu mitään tästä neljännestä avaimesta.)

Where is the bull?

The Lawnmower Man

Miten 5. kentän pääsee läpi? Kyseessä on se taso, jossa pitäisi tehdä gigahyppyleijuntakombinatsiooni(?) virtapiirien päällä, jotta pääsisi niiden keskellä olevaan reikään. Vai onko lentorata aina satunnainen?

Ville Takio

Simon the Sorcerer

Miten pääsen lumiukon ohitse kiipeämispalikan hakemisen jälkeen? Entäpä mitä teen itse palikalla?

Surkea 386:n omistaja

Zool

Kirjoita options-ruudussa STREETLAMP, huijausnappulat ovat:

+	seuraava kenttä
–	edellinen kenttä
1	kuolemattomuus
2	menetät elämän
4	kentän alkuun

Anssi Moilanen

Alone in the Dark

Miten selviän kirjaston hengestä ja käytävän intiaanitaulusta?

A.V.95

Kirjaston henki hoituu rituualitikarilla ja inkkari kuolee saatuaa nuolen maalipintaansa. –ts

Zool 2

Paina options-ruudussa esciä, ja esille tulee config menu. Kirjoita PHONEBOOK ja paina taas esciä. Pelissä toimivat nyt seuraavat näppäimet:

0	seuraava kenttä
3	bonuskenttä

Pidä Ctrl pohjassa superhyppyä varten.

Anssi Moilanen

Ratkaise Beneath A Steel Sky Osa 1



Robert Foster pääsee pakenemaan oudoilta vangitsijoiltaan helikopteriturman ansiosta Virginin kyberpunkseikkailussa. Robert ei voi ymmärtää, miksi kaupungin eri kerroksissa jokainen tuntuu yrittävän vangita hänet. Kaupungista on päästävä pois.

Ota puola vasemmalta maasta ja käytä sitä kuilun vastapuolelle. Kun vartija on mennyt, mene portaita alas ja oikealle. Katso romuja. Käytä virtapiirilevyä robottiin ja puhu Joeylle. Yritä käyttää siirtäjää. Mene uudestaan oikealle ja puhu Hobbinsille. Kysy mitä vikaa siirtäjässä on, ja sitten pyydä Joeytä käynnistämään se.

Odottele hississä, kunnes Hobbins tulee hälyttämään. Mene silloin suoraan oikealle huoneeseen. Avaa komero ja ota jakoavain. Palaa hissiin. Kun siirtäjä on tuonut rummun hissiin käytä koloa laskeutumiseen ja Joey seuraa sinua. Kyylää lukkoa ja pyydä Joeytä avaamaan ovi. Reich tulee sisään. Hänen kuoltuaan etsi hänen ruumiinsa ja etsi häneltä henkkarit (arveluttavaa touhua).

Häivy ovesta ja kävele oikealle. Käytä henkkareita päätteeseen hississä ja lue kaikki mitä tietokone kertoo. Pääsy turvallisuuspalveluun ei ole vielä mahdollista. Mene oikella olevaan tehtaaseen, ja puhu naiselle (Anita). Lamb lähettää Anitan pois. Kerro Lambille, että olet turvallisuusvirkamies, joka etsii karannutta pakolaista. Mene oikealle ja puhu Pottsille.

Varastohuone

Yritä kävellä vasemmalla olevaan varastohuoneeseen ja hälytys menee päälle. Pyydä Joeytä tsekkaamaan varasto. Hän palaa ja kertoo, että siellä on sulakelaatikko, mutta hän ei pysty tekemään mitään nykyisellä kropallaan. Käytä jakoavainta hampaisiin, jotka kuuluvat varaston vieressä olevalle koneelle. Nouda mutteriavain hajonneesta koneesta. Mene vasemmalle ja käytä jakaria hitsaajarobottiin.

Kysy Joeyltä jospa hän haluaisi uuden kropan. Kun Joey on saanut uudet rintakarvat menette varaston ovelle ja pyydät robottia rikkomaan sulakeboxin. Kun tämä on tehty mene sisään varastoon. Nosta laskusilta. Ota kitti ja anna se Joeylle tutkittavaksi. Poistu. Watts etsiikin jo sinua, joten poistu tehtaasta ja mene niin pitkästi oikealle kuin pystyt ja mene huoneeseen jossa mekaanikko ottaa tirsoja. Puhu hänelle ja yritä painaa nappeja oikeanpuoleisessa koneessa. Käytä jakaria kumpaankin nappulaan ja pyydä sitten Joeytä painamaan samanaikaisesti toista nappulaa, kun sinä rävellät toista.

Kun mekaanikko lähtee kytke virta pois. Ota valopallero pois ja käytä kittiä pistorasiaan. Kytke virta päälle. Kun ovi räjähtää auki, paina katkaisijaa oikealla ja palaa hissiin. Käytä korttia reikään hississä ja kun Joey tulee mene alas.

Breverly Hills 2001

Mene Bellevuehen (sisäänkäynti toisen hissin jälkeen). Käytä korttia avataksesi Reichin oven. Mene huoneistoon ja ota tyynyn alta lehti. Poistu Bellevusta veistoksen luo. Siellä kipaiset matkatoimistoon, jossa puhut miehelle. Varaa häneltä kiertokäynti ja maksuksi kelpaa saamasi lehti. Ota piletti, jonka annat Lambille löydettyäsi hänet. Sitten palaa tehtaalle. Tapaat Lambin ja kun olet yksin mene oikealle ohi Pottsin puhumaan Anitalle. Anna naiselle henkkarit ja saat jammerin. Puhu hänelle taas ja hän kertoo kuinka saat Schriebmannin portin.

Poistu tehtaasta ja käytä henkkareita päätteeseen hissin vieressä. Valitse 4. Kirjoita aluekoodinumero (sivu 6 manuaalista) ja osoite. Turvallisuuspalvelussa paina 2 (special operations), paina 1 (file adjustment). Paina 1 ja 2. Nyt Lamb on D-Linc. Tässä vaiheessa poistu päätteestä. Kun olet tehnyt sen, ota hissi alas.

Burken klinikka

Mene siis Burken klinikalle. Käytä hologrammiprojektoria ja puhu hologrammille. Kerro hänelle, että haluat Schiebmannin portin. Pyydä Joeytä käyttämään hänen luonnollista charmiaan. Toista kunnes onnistut. Mene klinikalle ja puhu Burkelle. Tarjoa hänelle jokaista elintäsi, jotka sinulla on. Kun olet saanut SP:n, kysy Burkelta miten pohjakerrokseen pääsee. Hän suosittelee sinua ottamaan vakuutuksen.

Joustoturvaa

Mene vakuutustoimistoon. Katso patsasta. Puhu Billylle ja kysy häneltä eritysvakuutuksesta ja sano, että Burke lähetti sinut. Kun hän lähtee, pyydä Joeytä käyttämään hitsaria patsaaseen. Ota ankkuri ja mene hissillä yläkertaan. Puhu Lambille. Tarjoudu ruokkimaan kissa. Katso punaista kaapelia hissin vieressä ja pyydä Joeytä leikkamaan se irti. Mene alas ja ota leikattu kaapeli. Mene Bellevuehen ja käytä Lambin henkkareita päästäksesi hänen asuntoonsa. Käytä konetta kissan ruokintaan. Ota videokasetti. Poistu ja mene ylös.

Antero Lahtinen



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 (2,20/min+ppm)*
Telesampo: S MITS *modeemi (1,95/min+perusm.)*



Tiedon valtatie maailmankylään
megabaud
International telecom service - m.i.t.s.



Onks' tietoo?

Compaq on maailman myydyimpiä mikromerkkejä, joka on täällä Suomessakin valloittanut markkinoita jo viisi vuotta. Nyt olemme uteliaita ja kyselemme, mitä tiedätte Compaqista. Kysymykset kuuluvat:

1. Minkä niminen on Compaqin koteihin suunnattu multimediakone?
2. Minkä maalainen yritys Compaq on?
3. Luettele kolme tärkeintä asiaa, joita vaadit kotikoneeltasi.
4. Oletko tilaaja vai irtonumero-ostaja?

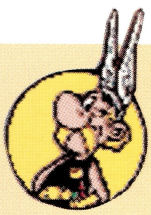
Vastanneiden kesken arvomme 5 pakettia, joissa on **punainen Compaq-farkkupaita ja lippis** sekä lisäksi **10 lippistä.**

Vastaukset postikortilla **15.9.95 mennessä** osoitteella

Pelit
Compaq-kilpa
PL 64
00381 Helsinki.



Kas kas, sarjassa alkaa taas tapahtua! Vai pystyykö Wallu vesittämään tämänkin tilanteen? Sitä saamme jännittää seuraavan kuukauden...



Pikakilpailu: Etsi Asterix

Neljä pikku Asterixia on piiloutunut pitkin lehteä, mutta minne? Etsi siis oheisen näköisiä Asterixeja ja kerro meille mistä ne löysit. Tämän sivun Asterixia ei lasketa mukaan.

Kirjoita postikortille sivunumerot, mistä hahmot löysit ja postita kortti pikaisesti, viimeistään kuitenkin **25.8.1995** osoitteella:

Pelit
Asterix
PL 64
00381 Helsinki.

Älä unohda kertoa nimeäsi, osoitettasi ja konemerkkiäsi. Kerro myös onko PC:ssäsi CD-ROM.

Oikein vastanneiden kesken arvomme muutaman Amiga- ja PC-pelin, joita toimituksen nurkkiin on kertynyt, sekä pienille miehille tarkoitettuja Pelit-paitoja (koko S).

Loppukesän ristikko

Tuttuakin tutumpia hahmoja on ristikkomme avainsanoina. Ristikon oikein täyttäneiden kesken arvomme kolme helsinkiläisen sarjakuvaliike Good Fellowsin lahjoittamaa sarjakuva-albumia itsensä **Gilbert Sheltonin** nimmarilla ja piirroksella varustettuna. Vau!

Palauta ristikko **15. syyskuuta mennessä** osoitteella

Pelit
Ristikko
PL 64
00381 Helsinki.

Sierran pelit jaettiin

Pelit-lehdessä 5/95 julistettuun Sierra-kilpailuun saapui lähes 500 vastausta, joista noin puolet oli oikein.

Oikeat vastaukset ovat seuraavat:

1. Space Questien aikaisempien osien nimet ovat 1. The Sarien Encounter, 2. Vohaul's Revenge, 3. The Pirates of Pestulon, 4. The Time Rippers ja 5. The Next Mutation.

2. Ensimmäinen Space Quest ilmestyi vuonna 1986.

3. The Last Dynastyn on tehnyt Sierran tytäryhtiö Coctel Vision.

4. Phantasmagorian päähenkilöiden nimet ovat Don ja Adrienne.

5. Phantasmagorian on suunnitellut Roberta Williams.

Oikein vastanneiden kesken oli jaossa yli 3 500 markan edestä Sierran pelejä. Raati, eli Sierran Leah Kalboussi, Sanuran Matti Mulari ja päätoimittaja Tuija Linden päättivät jakaa pelit viiden henkilön kesken. Tässä onnen suosikit:

Antti Palosaari, Karijoki
Masi Kähkönen, Anjalankoski
Samu Ketonen, Keuruu
Ari Tukiainen, Hammaslahti ja
Lasse Laurila, Laihia.

Kesäkryptossa kaasu pohjassa

Kryptoon saapui jälleen kerran valtavasti vastauksia, lähes 800 kappaletta. Tällä kertaa krypto oli lukijoiden pyynnöstä hieman vaikeampi, mutta nopeimmat palauttivat vastauksen jo lehden ilmestymistä seuraavana päivänä.

Oikein vastanneiden kesken lupasimme arpoa kolme ristikon avainsanapeliä. Kyseessähän on tietysti LucasArtsin Full Throttle.

Krypton oikeat kirjaimet ovat:

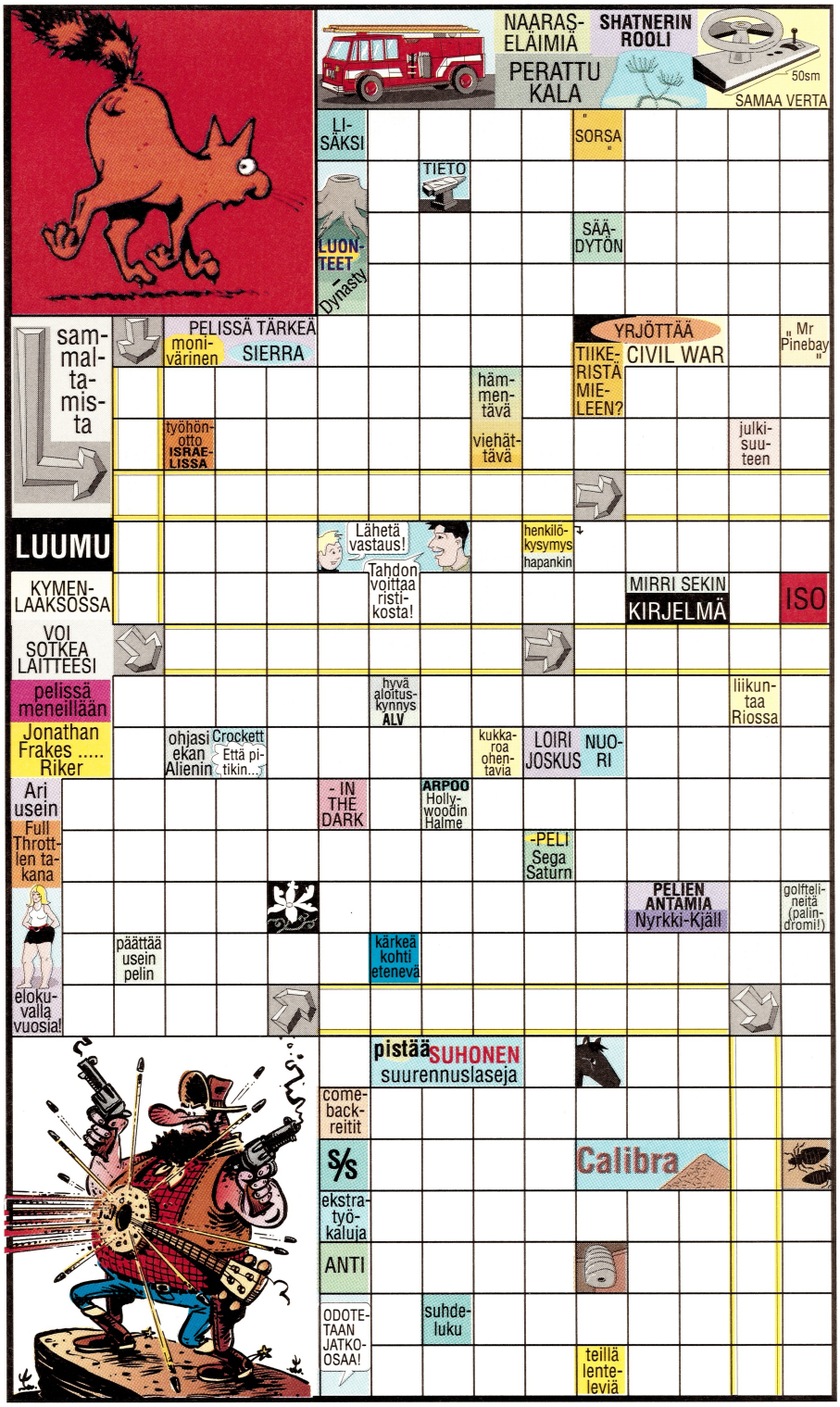
1 H, 2 A, 3 R, 4 L, 5 E, 6 Y, 7 I, 8 W, 9 F, 10 Ä, 11 K, 12 C, 13 P, 14 G, 15 Ö, 16 V, 17 N, 18 J, 19 D, 20 T, 21 M, 22 S, 23 B, 24 U, 25 Z ja 26 O.

Onni suosi tällä kertaa

Miikka Nousiaista Salosta, Antti Hämäläistä Hollolasta ja Risto Hännistä Littoisista, joille lähtee Virginin lahjoittama Full Throttle.

Paljon onnea kaikille voittajille!

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.



Nimi Osoite

Postitoimipaikka Puhelin (myös suunta)

Olen tilaaja ☐ Ostin irtonumeron ☐ Koneeni

DATADOG OY

Mannerheimintie 65, 00250 Hki

P.90-4586778 F.90-4586779

4-NOPEUS CD-ROM asema 990,-
28800 FAX/MODEMI 990,-

TIETOKONEET

486DX2-80, 128C	7490
486DX4-100, 256C	7590
PENTIUM75, 256C	8950
PENTIUM90, 256C	9790
PENTIUM100,256C	10290
PENTIUM120,256C	11950
PENTIUM133,256C	12950

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 CD3	950
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

PELIOHJAIMET

Gravis Analog	225
Gravis Analog Pro	295
Virtual Pilot	595
Virtual Pilot Pro	690

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	345
DESKTOP 200W	410
MIDTOWER 200W	570
TOWER 200W	790

KIINTOLEVYT

540Mt Seagate 13ms	995
855Mt Seagate 11ms	1390
1024Mt Seagate 11ms	1790

CD-ROM ASEMAT

2xnopeus,ATID CD-ROM	590
4xnopeus,ATID CD-ROM	990

PCCD - PELIT

1942 Pacific Airwar Gold	314
Across the Rhine -1944	291
Alone In The Dark 3	300
Alien Logic	261
Battle isle 2	331
Bioforge	378
Brett Hull Hockey	290
Chessmaster 4000 Turbo	236
Daedalus Encounter	299
Dark Forces	335
Descent	278
Dr.Drago's Mad Cap Chase	261
Dragon Lore	195
Football Glory	249
Full Throttle	272
First Encounters (ELITE 3)	249
Flight of theAmazonQueen	295
Flight Unlimited	295
Great Naval Battle 3	283
Harpoon 2DL Multimedia	272
Jagged Alliance	258
King's Quest 1-6	319
King's Quest 7	291
Larry 1-6	224
Last Dynasty	290
Little Big Adventure	369
Lords of realm	268
Magic Carpet	369
Menzoberranzan	249
Micro Machines 2	290
Mortal Combat II	275
The Orion Conspiracy	270
Putt Putt's Fun Pack	249
Sam & Max Talkie	230
X-Wing Collectors Pack	330

PCCD - ALENNUSPELIT

B-17 flying Fortress	129
Dune & Robocob 3	145
F-15 Strike Eagle 3	129
Formula 1 Grand Prix	139
Harrier Jump Jet	129
Hook & Kyrandia	145
Perfect General II	245
Player Manager II	215
Populous 2 & Powermonger	129
Psycho Pinball	242
RAC Rally	145
Railroad Tycoon	129
Sim Tower	240
Star Treck Next Generation	242
Super Street Fighter II	215
Super Karts	240
Syndicate Plus & lisälevy	129
Tornado	129
Wing Commander / Indy 500	145

SPECIAL OFFER

486DX4-100 TIETOKONE
256Cache, 4Mt RAM, 540Mt
14"SVGA, SB16ve äänikortti,
kaiuttimet, CD-ROM, MS-DOS,
Hiiri,Populus & Powermonger
tai Hook & Kyrandia CD-pelit

6990

Postituskulut 38mk / lähetys.
Postimyynti avoinna
ARKISIN 9-18: 90 - 4586778
SOITA JA TILAA!

Peliohjelmoijan ykkösopas!



Monella PC:n käyttäjällä on unelma pelin tekemisestä. PC-pelintekijän opas on tehty juuri heitä varten.

Kirjassa kerrotaan mm. pelin suunnittelusta ja markkinoinnista, PC:n muistiongelmista, hiirestä ja näppäimistöstä sekä VGA-kortista. Kirjassa annetaan myös ohjeet musiikin tekemisestä omalla äänikortilla. Kirjan liitteissä on tärkeimmät rekisterit ja keskeytykset.

PC-pelintekijän oppaan ohjelmaesimerkit on suunniteltu nykyaikaisille koneille ja VGA-näytölle. Kirjan esimerkit on toteutettu C++ kielen ja assembler-kielen avulla. Kirjassa on pieni pikakurssi C-kielestä ja assembleristä niille, jotka tuntevat kielet heikommin.

Hinta vain 125,-

+ postituskulut 18 mk/lähetys

Tilaa nyt jokaisen peliohjelmoijan toivekirja numerosta (90) 120 671 tai tilaa lehdessä olevalla tilauskortilla.

Helsinki Media
Erikoislehdet

THE LARGEST COMPUTER GAMES MAGAZINE IN SCANDINAVIA
PELIT

Tulossa

English Summary

Alex Dampier's Pro Hockey (Merit Studios). For great hockey fans like we Finns, this gives nothing but a good laugh. Btw, we won the WC this year.
Asterix – Caesar's Challenge (Infogrames). Surprisingly this isn't a platform game! A nice board game for the whole family.
Call of Cthulhu 2: Prisoner of Ice (Infogrames). More Indiana Jones than H.P. Lovecraft. The horror is missing and the actors act too much, but otherwise it's nice.
Dungeon Master II: Legend of Skullkeep (FTL/Interplay). The legend returns, and is very enjoyable. Not as good as DM and Chaos, though.
Flight Unlimited (Looking Glass)
Best flight model available on PC. Peaceful stunt flying and aerobatics over photorealistic landscape are very enjoyable if you like that sort of thing, but next time please put guns on those planes.
FX Fighters (Argonaut Software/GTE/Philips). With its revolutionary vector graphics and free floating camera angles, FX Fighter is bound to change the way we look at beat-em-ups. Some glitches, but very playable.
Hi-Octane (Bullfrog/Electronic Arts). Bullfrog joins the Doom-on-wheels genre with a simple but very playable future racer. Network capable, but can get a little repetitive on the single player mode.
Iron Cross (New World Computing). Strategy gamers who are looking for historical accuracy and realism are better off looking elsewhere. The rest of us will enjoy the fast paced realtime challenge of WW2 battles from Normandy to the Vaterland itself.
NBA Live '95 (Electronic Arts). Those sports fans at EA give basketball the same thorough treatment they gave to ice hockey. Simply the best basketball game, even though there are not too many of them to choose from.
Orion Conspiracy (Domark). Traditional space adventure which adds nothing new to the genre. Too much pointless walking around with puzzles too hard to find but easy to solve.
Paparazzi (Muse Worthy/Activision). Breaks all records by including more multimedia than ever before. Hollywood cliches provide a few laughs, but that's it.
Perfect General 2 (QQP). Once again realism and historical accuracy are thrown out in favour of easy to learn but fun hex-based strategy. Especially great with two players. Perfect for novice wargamers.
Pinball Mania (21st Century Entertainment). Yet another quality pinball. To be honest, this is all getting a bit old. Some new innovations are needed to keep these interesting.
Psycho Pinball (Codemasters). These guys are at least trying to add some new twists to an old formula and by doing so they manage to make a very playable pinball game.
Sensible Golf (Sensible Software/Virgin). It's playable, it's fun and that ridiculous golf hat is not required.
Simon The Sorcerer 2 (AdventureSoft). Humorous fantasy adventure not unlike Discworld. Jokes are great and character animations hilarious but a bit more "eye candy" would be nice. Good clean fun.
SimTower (Maxis). More of Maxis' software toys. With more strategy it'll be funnier. SimCity is still Number One.
Slipstream 5000 (Gremlin). Looks like the 3-dimensional shoot-em-up driving games are the next big thing. Slipstream is technically brilliant and a very addictive arcadestyle shooter.
Star Trek The Next Generation: Final Unity (Spectrum Holobyte). Strictly for trekkers. After three years in the making, this is not what we expected. Average adventuring and limited space exploration. Too little too late, but still enjoyable.
The Scottish Open: Virtual Golf (Core Design). Good for quick and dirty playing, but players looking for serious golf simulation will be disappointed.
Virtual Pool (Interplay). Realistic ball movement, addictive playability and good multiplayer capabilities make this the best pool game available.
Warriors (Mindscape). Works hard to introduce new elements to the beat-em-up with only marginal success. Playable, but we have seen it all too many times before.

Äänikortteja katsastettavana

Uusia äänikortteja on pilvin pimein, itse asiassa niin paljon, että kaikkien ottaminen samaan katsaukseen ei ole järkevää. Katsastammekin ensi lehdessä kaikki Sound Blaster -yhteensopivat General Midiä tukevat kortit, joita niitäkin on peräti 14. Tapamme mukaan emme mittaile, vaan suoritamme käytännön pelitestejä.

Air Warrior – The Mosquito Meeting

Poikamme virtuaalitaivaalla lensivät Oulun ryteikköihin leikkimään teltassa tietokoneilla. Hulluja nuo lentäjä-ässät, tulikohan Suuresta Tapaamisesta mitään? Selviää ensi lehdessä.

Ei enää!

Nyt lopetamme kaikki pelien tulemisennustelut, emmekä luota enää pennin vertaa yhdenkään pelitalon julkaisuaikatauluihin. Eli jos haluat ensi lehden peliarvosteluista kuulla, niin luepa edelleen neljän edellisen lehden Tulossa-sivut. Plus Sierran The Last Dynasty.



Pelit 7/95 ilmestyy syyskuun puolivälissä. Meheviä sienisatoja!

KINARA

Kinara Suomi Oy Postimyynti, PL 67, 00381 HELSINKI

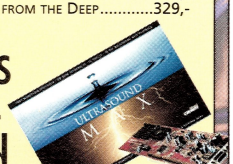
90-506 1420

AVOINNA MA-PE 09.00 - 17.00

Pelit PC CD

1944 ACROSS THE RHINE	329,-
3D ATLAS KARTASTO	429,-
A IV NETWORKS	329,-
ACES COLLECTION	269,-
ACES OF THE DEEP	329,-
ASTERIX	299,-
BASEBALL DOUBLE HEADER	269,-
BATTLE ISLE 2	379,-
BATTLE ISLE 2 SCENERY TITAN	199,-
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	199,-
BIOFORGE	369,-
BRETT HULL HOCKEY	329,-
BURIED IN TIME	329,-
CAPSTONE ACTION PACK	229,-
CIVIL NET	329,-
CIVIL WAR	299,-
CLASSIC COLLECTION ACCESS	269,-
CLASSIC COLLECTION VELOCITY	169,-
COMMAND AND CONQUER	349,-
DAEDALUS ENCOUNTER	349,-
DAGGERFALL ELDER SCROLLS 2	349,-
DARK FORCES	349,-
DARK SUN WAKE OF THE RAVAGER	329,-
DAY OF THE TENTACKLE TALKIE	219,-
DELTA IV	349,-
DESCENT	299,-
DESERT STRIKE	179,-
DISCWORLD	349,-
DOMINUS	329,-
DOOM 2	379,-
DR. DRAGO´S MADCAP CHASE	329,-
DRAGON LORE	199,-
DUKE NUKEM 3D	329,-
DUNGEON MASTER 2	329,-
ELEVENTH HOUR	299,-
FLASHBACK	239,-
FLIGHT SIMULATOR 5.1	349,-
FLIGHT UNLIMITED / SUOM OHJEET	299,-
FULL THROTTLE	299,-
GAZILLIONAIRE	299,-
HOW YOUR BODY WORKS -OHJELMA	249,-
IRON CROSS 2	269,-
JAGGED ALLIANCE	269,-
KIYEKO	269,-
LARRY COLLECTION 1-6	249,-
LAST DYNASTY	329,-
MACHIAVELLI THE PRINCE	299,-
MICRO MACHINES	329,-
NASCAR RACING	349,-
NASCAR TRACK PACK	149,-
NAVY STRIKE	329,-
NBA LIVE '95	369,-
ORUION CONSPIRACY	269,-
PERFECT GENERAL 2	299,-
PHANTASMAGORIA	KYSY!
PIZZA TYCOON	329,-
PRISONER OF ICE	329,-
PSYCHO PINBALL	329,-
RAVELOFT 2 - THE STONE PROPHET	299,-
RIDDLE OF MASTER LU	299,-
RISE OF THE TRIAD	299,-
SAM & MAX TALKIE	219,-
SIM TOWER	329,-
SLAM CITY 486 - KORIPALLO	269,-
SLIPSTREAM 5000	229,-
SPACE QUEST 6	KYSY!
SPACEWARD HO 4	299,-
SPECTRE VR	349,-
STALINGRAD	329,-
STAR TREK TNG: A FINAL UNITY	299,-
STRIKER '94 -JALKAPALLO	269,-
SUPER KARTS	299,-
TANK COMMANDER	299,-
TEMPTATIONS KOKOELMA	369,-
TERMINAL VELOCITY	329,-
THIRD REICH	KYSY!
ULTIMATE DOOM	KYSY!
VIRTUAL POOL	299,-
WARRIORS	269,-
WORLD OF TSR RIDDLE OF	199,-
X-COM TERROR FROM THE DEEP	329,-

Gravis Ultra-Sound



CD 3 Max .....kysy!
Standard .....kysy!
Gravis ACE .....kysy!
Wavetable -lisäkortti
FM-äänikorteille!

Pro Pedals PC 645,-





JetStick
PC 245,-
Mac 395,-

Flight-stick Pro
PC 495,-
Mac 645,-





Virtual Pilot Pro PC 645,-

SUURI AMIGA-PELIEN POISTOMYYNTI!

- tarjoukset voimassa niin kauan kuin tavaraa riitää !
- muista tilatessasi mainita vaihtoetoisia tuotteita
- Amiga muka "kuollut" ?

3 VAPAAVALINTAISTA PELIÄ SEURAAVASTA LUETTELOSTA YHTEENSÄ VAIN 99,-

+ POSTIKULUT. (HUOM. MUISTA TILATESSASI MAINITA MUUTAMIA VAIHTOEHTOJA - PELEJÄ RAJOITETUSTI !)

- 3D CONSTRUCTION KIT
- 3D CONSTRUCTION KIT 2.0
- 688 ATTACK SUB
- BALANCE OF POWER
- BANE OF THE COSMIC FORGE
- BART VS. THE WORLD
- BATTLECHESS 2
- BATTLE COMMAND
- BURNTIME
- CASTLES
- CATCH´EM
- CHAMPIONSHIP GOLF
- CODENAME ICEMAN
- CRASH DUMMIES
- CRAZY CARS 3
- DEATHBRINGER
- DISCOVERY
- ECO
- FINAL BLOW
- GOLD OF THE AZTECS
- HARD NOVA
- HEART OF CHINA
- HUMANS
- JINKS
- KID CHAOS
- KRUSTY´S FUN HOUSE
- LEMMINGS 2 TRIBES
- MCDONALD LAND
- MEAN 18 GOLF
- MIGHTY BOMBJACK
- MOTHER GOOSE
- NARC
- NIGHTSHIFT
- OPERATION HARRIER
- OVERDRIVE
- PEGASUS
- PLOTTING
- PUZZNIK
- QWAK
- R-TYPE
- SECOND SAMURAI
- SHADOW OF THE BEAST 2
- SPACE ACE
- SPOT
- ST. DRAGON
- STELLAR 7
- STRIDER 2
- SUPER SPACE INVADERS
- SUSPICIOUS CARGO
- TEAM YANKEE
- TERMINATOR 2 ARCADE
- TIME MACHINE
- TITUS THE FOX
- TOP BANANA
- TORJAK THE WARRIOR
- TORNADO
- TURRICAN 2
- VACCINE
- WINDWALKER
- WIZBALL
- WORLD CHAMP. SOCCER
- WOLFCHILD

AMIGA -PELIT SEURAAVALTA LISTALTA

69,- / KPL + POSTIKULUT

- BATTLETOADS
- JUNGLE STRIKE
- SHADOW FIGHTER
- SIERRA SOCCER
- SIM CITY CLASSIC & EDITOR
- LORDS OF THE REALM

AMIGA 1200 -PELIT

79,- / KPL + POSTIKULUT

- DENNIS
- GUNSHIP 2000
- JURASSIC PARK
- PREMIER MANAGER 3
- PGA EUROPEAN TOUR GOLF
- SHADOW FIGHTER
- TORNADO

CD 32 PELIT

79,- / KPL + POSTIKULUT

- CHAOS ENGINE
- DENNIS
- JUNGLE STRIKE
- LOTUS TRILOGY
- NIGEL MANSELL´S GP
- SENSIBLE SOCCER
- SLEEPWALKER
- RISE OF THE ROBOTS
- ZOOL 2

(MUISTA MAINITA VAIHTOEHTOJA - PELEJÄ RAJOITETUSTI !)

Tilaa uusi ilmainen postimyyntiluettelomme !
(muista mainita listaa tilatessasi konemerkkisi)

Kaikki hinnat tässä ilmoituksessa ovat postimyyntihintoja ja sisältävät alv:n.
Lisäämme hintoihin postikulut 39.-. Pidätämme oikeuden hinnan muutoksiin.

Pelit PC 3,5"

4 PACK COMPILATION	199,-
A IV NETWORKS	299,-
ATARI 2600 ACTION PACK	169,-
AWARD WINNING PLATFORM KOK.	239,-
CLASSIC ADVENTURES	229,-
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,-
INORDINATE 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,-

Peliohjaimet ja hiiret

IBM PC

ADVANCED GRAVIS ANALOG	199,-
ADVANCED GRAVIS ANALOG PRO	299,-
COMMAND CONTROL PAD	129,-
ERGOMOUSE SERIAL HIIRI	149,-
FLIGHTSTICK	299,-
JETSTICK	245,-
PC COMMANDER SV 207	179,-
VIRTUAL PILOT	KYSY!

AMIGA

COMPETITION PRO 5000 MUSTA	149,-
COMPETITION PRO 5000 MINI	149,-
CRUISER MUSTA	129,-
CRUISER TURBO	169,-
SV 121 TURBO I	69,-
ZIPSTICK SUPER PRO AUTO-FIRE	159,-

KONSOLIEN

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,-



DataRight - maailman tarkimmin testattu disketti !

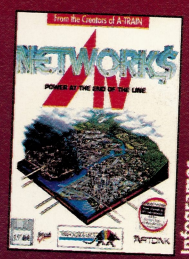
2HD FORMATOITU (10 KPL)	45.-
2HD MAC FORMATOITU (10 KPL)	55.-
2DD FORMATOIMATON (10 KPL)	35.-

KAIKISSA ELINIKÄINEN TAKUU !

Atlantis Design 1995

Let's Play!

A IV Networks



Infogrames

■ Vuonna 1986 suunniteltiin ohjelma nimeltään A-Train, josta tuli huippusuosittu.... yhdeksän vuotta myöhemmin samat tekijät yllättävät jalleen: A IV Networks! Nyt ei olekaan kyseessä pelkkä kaupunkisimulaatio: Mukana arvopaperikauppaa, kiinteistökauppaa, maakauppaa jne. Päätoksillasi on valitön vaikutus kaupungin kehitykseen !

PC CD Ja PC 3,5"
Suositushinta: 295,- / 295,-

Dungeon Master 2

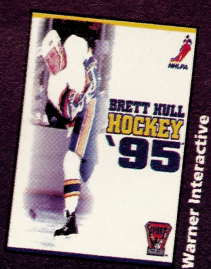


Interplay

■ Dungeon Master: -legenda, joka julkaistiin vuonna 1987 saa nyt hienoa jatkoa !
■ Legend of Skullkeep: viiden vuoden työn tulos, jossa realistisuus näkyy todella vahvasti !
■ helppo pelattava: "osoita ja klikkaa"

PC CD & PC 3,5"
Suositushinta: 295,- / 295,-
(saatavana myös Amigalle ja Macille)

Brett Hull Hockey



Warner Interactive

■ NHL Hockey '95-pelin jalkeen ei todellista huippujääkiekkopeliä olla nähty ?
■ Nyt löytyy ! Hae omasi lähimmältä jälleenmyyjältä !

PC CD & PC 3,5"
Suositushinta: 295,- / 295,-

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 !**

Space Quest 6: The Spinal Frontier

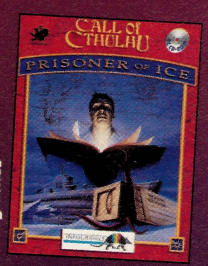


Sierra

■ Näyttääkö tutulta ? Eipä ihme, nimittäin Roger Wilco seikkailee jalleen !
■ Sarjakuvamainen, entistäkin ehompi Space Quest -seikkailu nyt kapoissa !
■ In Space, no one can hear yo clean...

PC CD - Suositushinta: 295,-

Prisoner of Ice

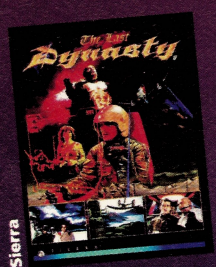


Infogrames

■ Infogramesin uusin ja hienoin seikkailupeli sitten Alone in the Dark 3:n.
■ On vuosi 1937: Etelänapa. Jään alla väijyy kammottavia olioita: "jään vankeja".
■ Saksalaisessa tukikohdassa muutamat natsi -tiedemiehet yrittävät saada kiinni näitä olioita. Bruce Ryan, amerikkalainen sotilas lähetetään salaiselle tehtävälle, jonka tarkoituksena on yrittää pysäyttää natsien yritykset...

PC CD - Suositushinta: 295,-

Last Dynasty



Sierra

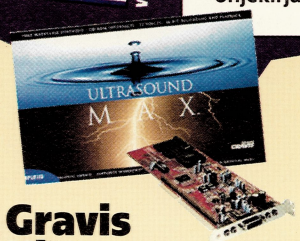
■ Todellista Science Fictionia ! Mielenkiintoisen tarinan kulun lisäksi mukana vauhdikasta toimintaa; mm. lentosimulaatiot ovat todella vauhdikkaita !
■ Pelaajana pääset vaikuttamaan nuoren maapallolla syntyneen miehen seikkailuja ympari galaksia.

PC CD - Suositushinta: 295,-

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.



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.



Juster SP-900 kaiutinpari

■ Juster -sarjan lippulaivamalli
■ Teho: 2 x 80 W (PMPO)
■ Säädöt: voimakkuus, basso ja diskantti
■ Kaiutinekementit: 4" ja 2"
■ Koko 226 x 180 x 140 mm
■ Paino 4,6 kg

Muut peliuutuudet

Seuraavat PC CD-pelit **vain 295,-**

Across the Rhine - 1944
Dr. Drago´s Madcap Chase
Harpoon 2 Deluxe Multimedia
Flight of the Amazon Queen
Flight Unlim. (suom. ohjekirja)
Jagged Alliance
Micromachines 2
Perfect General 2
Police Quest Collection Win
Simon the Sorcerer 2

sanura

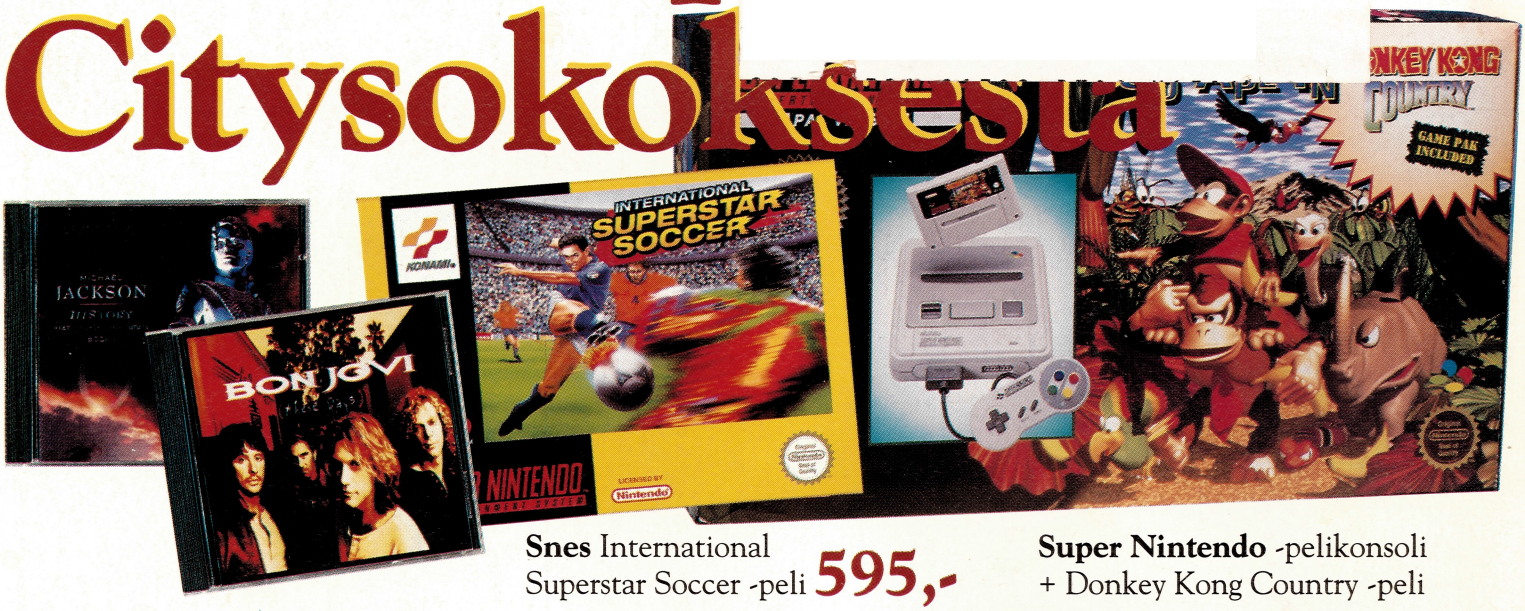
Maahantuonti: Sanura Suomi Oy, Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki, Finland, Puh. 90-565 3600 Fax. 90-565 2363

ESPOO: Softelo Oy (90)4555281. **HELSINKI:** Academica Oy Superstore (90)34845400 / Citystore 3484533, Business Forum Oy (90)626022, Datadog (90)4586778, Fun Station Oy Itäkeskus (90)336015, Akateeminen Kirjakauppa Keskusta (90)1214300 / Itäkeskus 1214771, Bitmaster (90)174746, CitySokos (90)1256226. **JOENSUU:** Akateeminen Kirjakauppa (973)126526. **JYVÄSKYLÄ:** Akateeminen Kirjakauppa (941)217222, Datainfo (941)621250, Kampus Data Oy (941)218835, Peacock ATK-Center (941)621666. **JÄMSÄ:** Konerex (942)718278. **JÄRVENPÄÄ:** Datainfo (90)280060. **KERAVA:** Datainfo (90)2741700. **KOKKOLA:** Datainfo (968)8311599. **KOUVOLA:** JP-Microstore Oy (951)3711164. **KOTKA:** Kymdata Computer Oy (952)181255. **LAHTI:** Datainfo (918)7523550. **LAPEENRANTA:** Akateeminen Kirjakauppa (951)4118600, JP-Microstore (951)3711164 **MIKKELI:** JP-Microstore Oy (953)4517744. **MÄNTTÄ:** JP-Systeemi Oy (934) 4746210. **OULU:** Caipro Oy (981)8155000, Pelimafia (981)3110060. **PIEKSÄMÄKI:** Pieksämäen ATK-Team (958)482991. **PORI:** Mikropasi (939)6326960, Sata-Info Oy (939) 6336053. **SEINÄJOKI:** Datainfo (964)4234450, Seinäjoen Kirjakauppa Oy (964)4231242, **TAMPERE:** Akateeminen Kirjakauppa (931)2480300, Triosoft (931)2130292. **TURKU:** Akateeminen Kirjakauppa (921)2656811, Laserbox Oy (921)2503771, Logi-Center Oy (921)2504464. **VAASA:** Montinin Kirjakauppa (961)3122500. **VANTAA:** Micro Sail Oy (90)5072282, Triosoft (90)835566. **VARKAUS:** Datainfo (972)556741.

Atlantis Design 1995

Parhaat p… Citysokoksesta

72h



Michael Jackson: History CD
179,-

Bon Jovi: These Days CD
119,-

Snes International Superstar Soccer -peli **595,-**

Super Nintendo -pelikonsoli + Donkey Kong Country -peli
1395,-

Nintendo

SEGA MEGA DRIVE
LYÖMÄTÖN 16-BITTINEN
Poistamme Sega MegaDrive -pelejä alk. 89,-

boeder
boeder for computers
Ladukkaat Boeder ATK-tarvikkeet seuraavista Citysokoksista:
Helsinki, Tampere, Turku, Jyväskylä, Vaasa ja Pori.
Tule ja tutustu!



CD ROM -pelit 299,-/kpl
Star Trek The Next Generation ja Space Quest 6.



Erä CD-Rom -pelejä alk. 69,-
Gunship 2000,
Grand Prix, North & South jne.
Tarjous voimassa seuraavissa Citysokos-tavarataloissa: Helsinki, Itäkeskus, Tapiola, Tampere, Turku.



TDK HS 180 -videonauha-pakkaus 5 kpl **149,-**

TDK formatoitu 3,5" 20 kpl **79,-**

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 •