Esikatselussa joulun kuumat peliuutuudet

9/95 HINTA 27 MK

PC
CD-ROM
AMIGA

PELIT

KAIKKI TIETOKONEPELEISTÄ

KAUKALO KOTIIN

NHL 96



VOITA joystickejä, futispelejä, upeita paitoja!

RÄJÄHDYSVAARA

Crusader: No Remorse
Fade to Black

LISKOKUNINKAAN PALUU

Primal Rage

JALKAPALLOMANAGERIT

- Championship Manager 2
- Player Manager 2

VAUHDIN HURMAA

- Magic Carpet 2
- Need for Speed

APUA MECHWARRIOR 2:EEN

Mechin rakennusopas

RATKAISE:

BioForge ■ Prisoner of Ice

PAL.VKO 9549
95009
6 41488 09354 6
609354-95-09

PC SuperStore Multimedia

HEWLETT PACKARD

HP Vectra 522 Multimedia

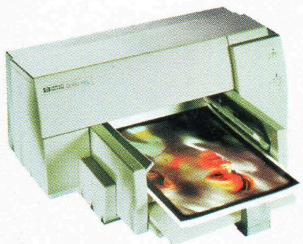
UUTUUS!

Aito HP Multimedia Pentium uskomattomaan hintaan!



- 75 MHz:n Pentium prosessori
- 256 kB cache-välimuistia
- 8 MB RAM muistia (max 192 MB), 540 MB:n kiintolevy
- 64-bittinen 1 MB VRAM-näytönohjain
- Multimedialaitteisto: 4x nopeus CD-asema, 16-bittinen stereoääni, kaiuttimet ja mikrofoni,MIDI/peliportti
- 14" lomittamaton SVGA-näyttö
- Ohjelmapaketti: Windows 95, HP Discover, Claris Works, Lotus Organizer, Adobe Acrobat, Quickcards, Ensemble MM ja MS Home CD Sampler

10.990



HP DeskJet 600 + väritulostus + Disney-paketti

- 600 dpi:n mustesuihku, **arkistointikelpoinen** musta
- Mukana **HP ColorKit**, jolla tulostat värit tavalliselle paperille tai kalvolle vain mustekasettia vaihtamalla
- Lisäetuna saat **Disneyn Lion King Print Studio** julkaisuohjelman, jolla teet hienoja Lion King -aiheisia julisteita, kutsukortteja, ym.

1.990

Esimerkkejä Suomen suurimmasta HP-valikoimastamme:

HP DeskJet 540C, HP:n edullisin väritulostin	**1.590**
HP DeskJet 600, 600 dpi mv-tulostin	**1.690**
HP DeskJet 660C + WP 6.1, nopea, 600 dpi	**2.290**
HP DeskJet 850C + WP 6.1, valokuvan tarkka	**3.190**
HP LaserJet 5L, edullinen uutuuslaser, 600 dpi	**3.490**
HP ScanJet 3C, 30-bit väritasoskanneri + ohjelmat	**5.999**



Microtech Value Pentium 90 PCI

- Aito Intel "Zappa" 90 MHz:n Pentium emolevy
- 8 MB RAM vakiona (max. 128 MB), 256 kB cache
- 635 MB Enhanced ATID-kiintolevy PCI-väylässä
- 1 MB:n PCI näytönohjain
- 15" lomittamaton SVGA 76 Hz
- Keytronic 2000 näppäimistö

8.450

Microtech Value 486DX4-120 MHz, uutuus! **5.990**
- 4/540 MB + laadukas 15" SVGA, 76 Hz

Microtech käyttöjärjestelmävaihtoehdot:

Microsoft DOS 6.22 + Windows 3.11	**+595**
Microsoft Windows 95	**+695**
IBM OS/2 Warp with Win/OS2	**+890**

COMPAQ

Presario CDS 772 Multimedia



- 75 MHz:n Pentium, 256 kB cache
- 8 MB RAM, 535 MB:n kiintolevy
- 4x nopeus CD-ROM asema
- 16-bit stereoääni, kaiuttimet ja mikrofoni
- 15" SVGA-näyttö, PCI-grafiikka
- Mahtava ohjelma- ja pelipaketti
- Takuu 3 v. (näyttö 1 v.) ja 90 pv puhelintuki

11.490

Compaq Presario CDS 524
Multimedia, integroitu 14" SVGA **7.990**

Compaq Presario CDS 528
Kuten 524, lisäksi täydellinen TV **9.990**

Compaq Presario CDS 972
Multimedia + 15" SVGA **11.990**
Huom! erikoiserä: ruotsinkieliset ohjekirjat, ohjelmat ruotsin- tai englanninkielellä!

MULTIMEDIA KITIT



UUDET HINNAT!

SoundBlaster Discovery Value 4x Kit
- 4x nopeus IDE CD-asema, SB 16 Pro IDE 16-bit äänikortti + kaiuttimet, ohjelma- ja pelipaketti

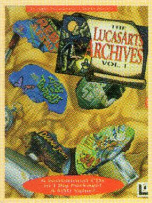
1.995

SoundBlaster Home 4x Kit
- 4x nopeus IDE CD-asema, 16 Pro IDE 16-bit äänikortti + kaiuttimet, ohjelma- ja pelipaketti mm. MS Works ja MS Encarta

2.490

CD-OHJELMAT JA -PELIT

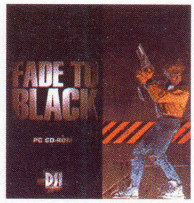
Lucas Arts Archives volume 1



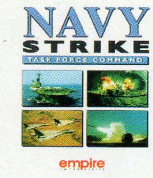
Lucas Artsin parhaat hittipelit 6:n CD-levyn kokoelmana

295

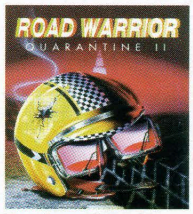
Sis. Manic Mansion 2, Indiana Jones 4, Rebel Assault SE, Sam & Max + pelattavat demot: Full Throttle ja The Dig.



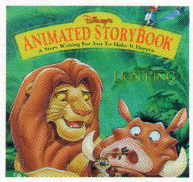
Fade to Black
Flashback paluu, nyt 3-ulotteisena
349



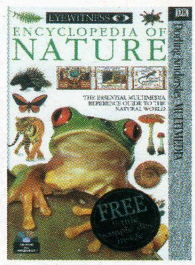
Navy Strike
uuden sukupolven strategia/lentosimulaatio peli
295



Road warrior
Quarintine 2, "Taksisuhari Doom" CD tai 3.5"
249



Lion King Storybook
239



Ensyclopedia of nature
385

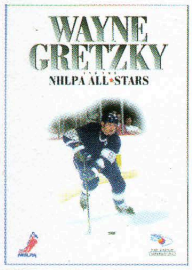
Ensyclopedia of Science **385**

P.B. Bears Party **250**

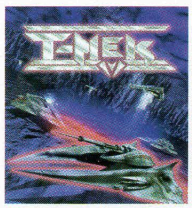
Cartopedia World Reference Atlas **395**

The Way Things Work **385**

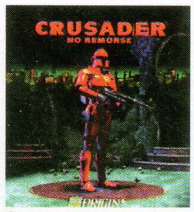
TIME WARNER INTERACTIVE



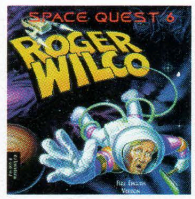
Wayne Gretsky NHLPA All Stars
jääkiekkopeliuutuus, toimii jo 386-koneessa
269



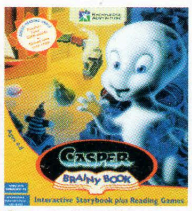
T-MEK
3 D -avaruustaistelu
269



Crusader – No Remorse!
Originin uusin Hi-Tech seikkailu
329

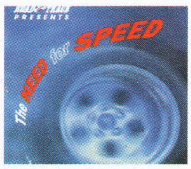


Space Quest 6
Roger Wilcon uudet kommellukset
295



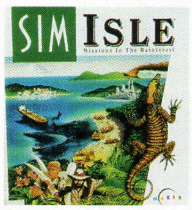
Casper Brainbook
opi englantia hauskasti
295

ELECTRONIC ARTS

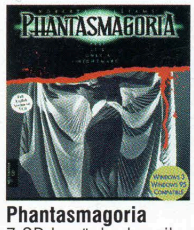


Need for Speed
autopelien aatelia
329

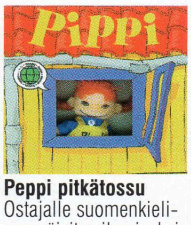
MAXIS



Sim Town
rakenna pikkukyliä (lapsille)
269

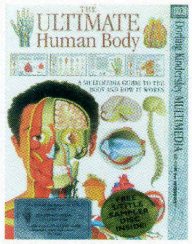


Phantasmagoria
7 CD levyä, kauhuseikkailu K.18
329

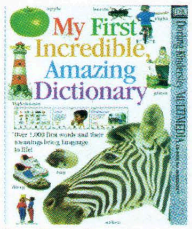


Peppi pitkätossu
Ostajalle suomenkielinen päivitys ilmaiseksi
369

Dorling Kindersley



Ultimate Human Body
385



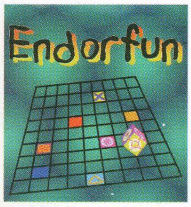
My First Amazing Dictionary
295

Suomenkieliset lasten opetusohjelmat

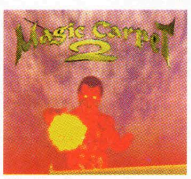
Nyt upea valikoima
(12 erilaista)
alk. 295

Uutuustoimintaa!

Actual Soccer	269
Fatal Racing	269
Mortal Combat 3	295
Hexxen	295



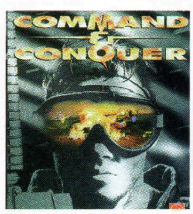
Endorfun
uuden sukupolven Tetris
199



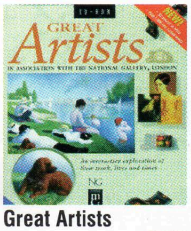
Magic Carpet 2
nopea, pimeä, julma
329



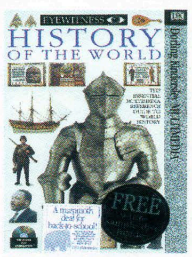
Sim Isle
tehtävänä saarien uudisasutus
295



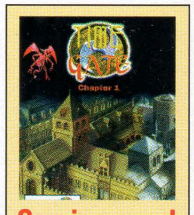
Command & Conquer
Strategiapelien aatelia
295



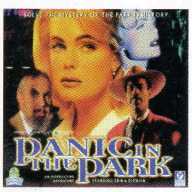
Great Artists
335



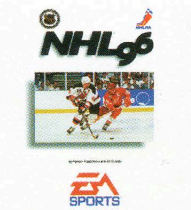
History of The World
385



Coming soon!
Time Gate "Alone in the Dark 4" **295**

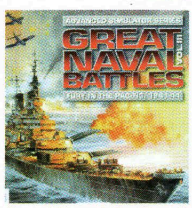


Panic in the Park
Todellinen interaktiivinen pelielokuva, 3 cd-levyä
269



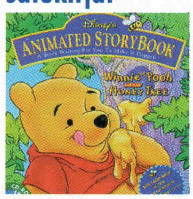
NHL 96 Hockey
uusi versio
329

Sim Tower
rakenna upeita pilvenpiirtäjiä
270



Great Naval Battles 3
195

Interaktiiviset satukirjat



Winnie The Pooh
295

CD-PELI + GRAVIS PAD KITIT



FIFA Soccer + Gravis Game Pad peliohjain
295

Wing Commander 2 + Gravis Analog Pro
315

VIDEOKORTIT

Creative Video Blaster RT300	2.590
Creative Video Blaster MP400	1.690
Philips, MPEG purkukortti	1.490
Philips, Full Creen TV-kortti	990

CD-ROM ASEMAT

Panasonic, 2x nopeus + ohjainkortti	365
Acer, 4x nopeus, IDE-liitäntä	850
Mitsumi, 4x nopeus, IDE-liitäntä	875
Toshiba XM-5302B, 4x , IDE	1.095

ÄÄNIKORTIT

Turtle Beach Monte Carlo	595
Turtle Beach Tropez	1.395
SoundBlaster 16 Value IDE	575
SoundBlaster 32 AWE Value IDE	995

KAIUTTIMET

Primax Soundstorm 120	299
Primax Soundstorm 240	399
Yamaha m-10	590
Yamaha Subwoofer 20W	890

THRUSTMASTER

Approved by U.S. Air Force



– ohjaimet on kehitetty yhteistyössä amerikkalaisten taistelulentäjien kanssa. Nyt täydellinen Thrustmaster/Hornet-lentosimulaattori esittelyssä myymälöissämme – tule tutustumaan!

Mark II Weapons Control System	790
Formula T1	890
F-16 Flight Control System	990

PC SuperStore ORIGINAL

Avoinna:
ma 10–19
ti–pe 9–19
la 10–16

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

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

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

VISA · OK · MasterCard · Eurocard · Tax Free for Tourists · Käyttöluotto

Käyttöluotolla korotonta maksuaikaa jopa tammikuun loppuun, kysy ehdot!

P Ilmainen asiakaspysäköinti

Ilmoituksen hinnat ovat voimassa sitoumuksetta 1.11.1995 lähtien.

ADART

PELIT

9/95

Kansi: Crusader: No Remorse
© Origin/EA

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 julkaisemissessa 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 240 markkaa
12 kk määräaikaistilaus 258 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.



Crusader: No Remorse sivulla 22.

Arvostelut

Crusader: No Remorse.....22
Nnirvi. Origin/EA:n hilpeän väkivaltainen ja kauniisti animoitu toimintaseikkailu.

Simisle: Missions in the Rainforest.....26
Pekka Ihanne. Tyypillinen Maxisin puuhasteluohjelma.

3-D Ultra Pinball.....27
Tapio Salminen. Sierra pani flipperin oikeaan asentoon.

Primal Rage.....28
Kaj Laaksonen. Teeny Weeny Games/Time Warner Interactiven teknisesti loistava kolikkopelikäännös.

Magic Carpet 2 – Netherworlds.....30
Kimmo Veijalainen. Bullfrog/EA:n strategisessa ammuskelussa on nerokas idea ja hyvä tunnelma.

Marco Polo.....32
Mikko Alapuro. Infogrames/Philipsin huolella tehtyä kaupankäyntiä ja historian opetusta.

Player Manager 2.....36
Mikko Alapuro. Ancon suoraan brittilistojen kärkeen hypännyt futismanagerointi.

Championship Manager 2.....37
Mikko Alapuro. Domarkin vastaus Ancolle.

Fade to Black.....38
JTurunen. Delphine/EA:n mahtava toimintaseikkailu, joka saa huikeat pisteet.

NHL 96.....40
Kaj Laaksonen. Aidosti uusi versio, upea ja kaunis jääkiekko Electronic Artsin Kanadan haaralta.

Comanche vs Werewolf.....43
Pekka Ihanne. Novalogic/U.S. Goldin kaksi yhteensovitettua lentopeliä.

Need For Speed.....44
JTurunen. Pioneer Productions/EA:n autopelissä on erinomainen ajettavuus, komea grafiikka ja tunnelmalliset äänet.

Warlords II Deluxe.....47
Tuija Linden. SSG/EA:n vanha suosikki sai uudet vaatteet.

Tyrian.....50
JTurunen. Epic Megagamesin sujuva ja helpohko SW-räiskintä.

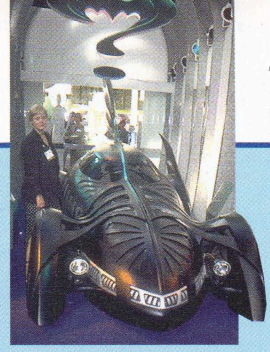
Baryon.....50
JTurunen. Game Factoryn nopea ja vauhdikas SW-räiskintä.

Elite Fighters 1.3.....51
Ossi Mäntylahti. Thunder Softwaren ihan kiva SW-räiskintä.

Lyhyesti.....53
Pekka Ihanne, Wallu, JTurunen. The Perfect General II – Scenario Editor, Bricks, Blocks and Clocks ja Mystic Midway: Phantom Express.

PELIT purkki
(90) 506 675 757
(90) 565 3700

Helsinki Media
Erikoislehdet



Tuija Lindén
päätoimittaja

Väkivalta ja vastuu

Vielä pari vuotta sitten pystyin puhtaalla omallatunnolla väittämään, että pelien ounasteltu väkivaltaisuus oli pelkkää hypeä. Silloin avaruusalukset ammuskelivat toisiaan ja Street Fightereissa ei juuri punaisia pikseleitä näkynyt. Katkottuja kauloja löytyi korkeintaan Waxworksista ja Elvirasta. Eipä osattu arvata, miten tässä käy.

Mortal Kombat kakkonen tuli ja sai mätkintäpelien ystävät hihkumaan innostuksesta: veri lensi ja jopa selkärangan sai revittyä irti. Vau.

Sitten tuli Doom ja kaikki sekosivat. Doom pääsi verkkopelinsä ansiosta televisio-ohjelmiin jopa Suomessa, ja palaute oli suhteellisen myönteistä. Kukaan ei halunnut nähdä, että osa viehätyksestä perustui nimenomaan moottorisahaan ja punaisena lentäviin pikseleihin.

Tällä hetkellä väkivaltaisia pelejä tulee roppakaupalla, mutta väkivaltaakin voi käsitellä monella eri tavalla: Phantasmagoria teki sen inhoa herättämällä, Crusader taas pilke silmäkulmassa. Ja kaikki toimituksen miehet hekottelevat ääneen palaville miehille.

Splatteria saa puolestani harrastaa tietokonepeleissä niin paljon kuin halutaan. Pelaaminen on leikkiä ja ainakin täällä meillä tietokonepelaaminen mielletään usein lasten touhuksi. Tietokonepeleistä suuri osa on kuitenkin tarkoitettu aikuisten pelattaviksi, lapsille sallitut ovat erikseen.

Vastuu siitä, mitä lapsemme pelaavat, on meillä vanhemmilla, ei yhteiskunnalla. Television tuijotuksen kontrollointiin verrattuna pelin sensurointi on jopa helppoa: DEL *.* on käyttökelpoinen käsky, vaikka voikin aiheuttaa perheriidan.

Katsotaan siis, mitä juniorin tietokoneen ruudulla pyörii. Ennen kuin Isoveli alkaa valvoa.

Tuija





NHL96 sivulla 40.

LOHHARI SAI KYLKEEN MORAA, HAASTA EI NYT TURHAA TORAA!



Ajan hermolla

Uutiset.....6
Paljon peliuutisia. Tulkaa kannustamaan SM-finalisteja.

Konehuone.....12
JTurunen, Nnirvi, Joona Vainio. Logitechin ja Microsoftin uusia tikkuja sekä pari virtuaalikypärää.

Esimulgasut.....18
Joulumarkkinoiden makupaloja esikatselussa huikea määrä.

Nnirvi.....61
Legendaarisia pelejä.

Wexteen.....66
Internetistä WWW:hen.

Kilpailut.....73
Magic-korttien ja ristikon voittajat. Voita Microsoft SideWinder Pro -tikkuja, jalkapallopelejä ja tosi upeita teepaitoja!

Mukana myös

Posti.....62
Konsoleita vai ei? Pisteitä vai ei? Keräilykorteissa vuorossa Mikko Alapuro.

PelitSeis?.....68
Prisoner of Ice -ratkaisu alkaa, paljon vastauksia ja vinkkejä.

Tulossa.....77
Myös ensi lehdessä pelivyöry.

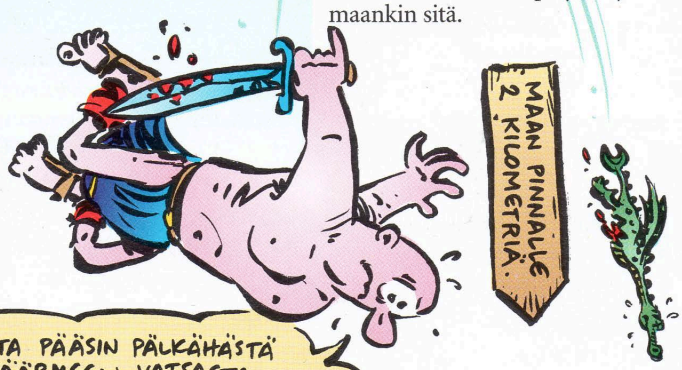
English Summary.....77
See what we think of your games.

Kyöpelit.....77
Vatsahermoja jo kutkuttaa...

Ratkaisut

Bioforge.....54
Teemu Teräs ja Sami Mäkinen. Originin mahtava kyborgiseikkailu pelataan loppuun asti.

Mechwarrior 2 -rakennusopas.....58
Joona Vainio. Rakenna oma mech, ensi kerralla opit jo ohjaamaankin sitä.



PAHASTA PÄÄSIN PÄLKÄHÄSTÄ LOHIKÄÄRMEEN VATSASTA, MUTT' SELVIYDYNKÖ ENÄÄ TÄSTÄ?! SIVU 77 KATSASTA.

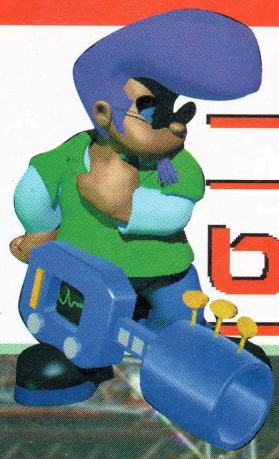
Miten käy Kyöpeleiltä laskeutuminen, siitä lisää sivulla 77.



Primal Rage sivulla 28.

PELI UUTISET

Koonnut Tuija Lindén



Johnny Bazookatone

Rock, rauha, rakkaus

Hair-kansan aate on teemana U.S. Goldin pelissä **Johnny Bazookatone**, joka kertoo kaikkien rakastamasta listaykkösestä, joka on suurempi juttu kuin Elvis, jopa suurempi kuin itse Gary Glitter!

Paha kilpailevan musiikkifirman johtaja kuitenkin katselee kateellisena Johnnyn saavutuksia: Mr L. Diablo firmasta nimeltä Hell Inc. vannoo tuhoavansa sekä Johnnyn että hänen rakkaan kitaransa Anitan. Hän lähettää asialle neljä miestään: Kung-Fun, Westernin, Warin ja Sci-Fin, jotka lopulta kidnappaavat kitaran.

Diablo ei kuitenkaan saa kuin riitasointuja irti Anitasta, ja niinpä hän suutahtaa: "Ei sitten musiikkia! Tuokaa Johnny!"

Hyppäämällä Johnnyn blue suede shoeseihin pääset elämäsi keikalle pelastamaan maailman musiikkia, lupaa U.S. Gold. Johnny Bazookatone ilmestyy ennen joulua PC-rompulle ja superkonsoleille.



Vakoilu on kovaa peliä

Activision on onnistunut viime peleillään Mechwarrior 2:lla ja Pitfallilla varsin mainiosti, saapa nähdä miten käy salaisen agentin emulointi **Espionage: The Great Gamessa**. Peli perustuu Sunday Times Washingtonin toimistopäällikön James Adamsin kirjoittamaan tarinaan.

Espionage on multimediaseikkailu, joka yhdistää vanhat viholliset CIA:n johtajan William Colbyn ja KGB:n kenraalimajuri Oleg Kaluginin: he toimivat pelin konsultteina ja esiintyvät siinä omina itseinään. Asiantuntemusta siis varmasti riittää.

Pelaaja on aloitteleva CIA:n agentti, joka luonnollisesti joutuu mukaan kansainväliseen vakoiluun. Hän oppii kaiken, minkä kunnon vakoojan tuleekin oppia: pelastamaan panttivankeja, manipuloimaan satelliitilla välitettävää tietoa ja käyttämään aseita ammattilaismalliin.

Espionage: The Great Gamea on tehty kahden miljoonan taalan budjetilla ja sen pitäisi ilmestyä joulun kieppeissä. Ja kaikkihan varmasti muistavat, että Activisionin pelit vaativat nykyisin Windows 95:n.

Pimeämpää



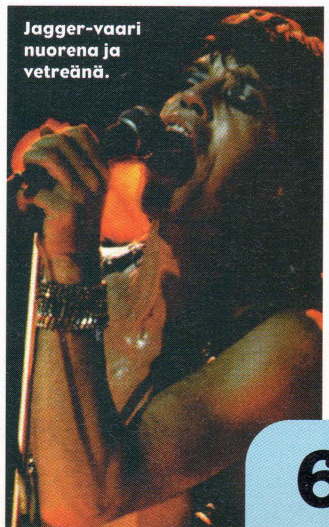
Psygnosiksen **Darkeriin**, kevyeeseen lennä & ammu -peliin, on uhrattu kolmen vuoden työ. Pelissä on kuulemma intuitiivisin käyttäjäliityntä, mitä koskaan on nähty simulaattoreissa. Tavallisen lentelyn lisäksi mukana on myös painajaismainen "etsi ja tuhoa" -osuus, kaikki tämä kolmiulotteisella gouraud-varjostetulla grafiikalla. Darker ilmestyy PC-rompulle ja korpulle lokakuussa, eikä tue moninpeliä.

Peräti 8 pelaajan verkkopeliä tukee sen sijaan Psygnosiksen shoot 'em up **Assault Rigs**, avaruuteen sijoitettu kolmiulotteinen toiminta, jossa ei lennetä vaan ajetaan areenalla, joka on täynnä pomppuja ja ansoja. Assault Rigs ilmestyy puolestaan marraskuussa PC-rompulle ja PlayStationille.

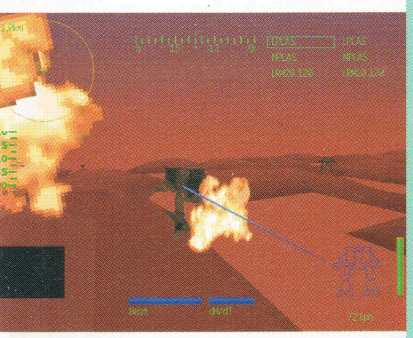
Rollari-peli

Rolling Stones haluaa viedä musiikkiromput uuteen ulottuvuuteen **Voodoo Lounge Interactivella**.

Rompulla Voodoo Lounge on linna, jonka salaisista huoneista ja käytävistä on tarkoitus löytää koko bändi. Painotus on "pelillä", mutta mukana on myös täyspitkiä videopätkiä ja tietysti tietyn bändin musiikkia tietyltä audio-CD:ltä. Voodoo Lounge ilmestyy Virginiltä.



Jagger-vaari nuorena ja vetreänä.



LisäMech

Activisionin oikeudet tehdä mech-pelejä loppuivat Mechwarrior 2:seen, mutta pelin huima menestys on saanut FASA:n harkitsemaan asiaa uudelleen. Mechwarrior 2 poikii tietenkin myös lisälevykkeitä, joista ensimmäinen ilmestyy joulukuun alkupuolella. Levyn nimi on **Expansion Pack** ja se sisältää kymmenisen uutta mechiä ja parisenkymmentä tehtävää.

Marraskuun alussa ilmestyy pelin verkkoversio **Netmech**, joka mahdollistaa kahdeksan pelaajan verkkopelin sekä kaksinpelin modeemin kautta. NetMech on ilmainen ja sen voi aikanaan hakea Internetistä Activisionin kotisivulta.

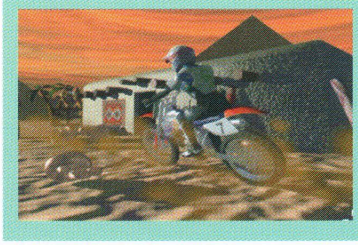
Mechwarrior 2:lla on täysin turhaan ikuisuusprojektin maine: sen tekeminen vei vain 9 kuukautta, eikä kahta vuotta. Uusien miesten astuessa remmiin he dumppasivat kaiken vanhan koodin ja aloittivat puhtaalta pöydältä. Mech 2 oli myös tekijöittensä ensimmäinen peli, joten aika hyvin pojat onnistuivat. Projektia muuten veti entinen yritysjuristi, joka kyllästyi hommaansa ja päätti ryhtyä tekemään pelejä.



PRRUUMMM

Graftgoldin (Fire & Ice, Uridium) ensimmäinen PC-peli on nimeltään **International Motox**, ja teemana on motocross. Pyörää pääsee ajamaan yli 30 radalla Norjasta Saharaan, minkä lisäksi voi aina tehdä itse omat ratansa. Jippona on se, että ajoa kuvaa "kelluva kamera", joka seuraa tarkasti radan muotoja.

International Motox ilmestyy joulukuussa Warner Interactive Entertainmentilta PC-korpulla ja -rompulla.





Tilt!



Virgin hyppää sekin flipperien maailmaan julkaisemalla **NMS:n Tiltin**. Tilt ei ole PC-flipperi vaan flipperi PC:ssä: flipperipöytää ei ole nostettu pystyyn eikä pistetty skrollaamaan, vaan se näkyy juuri siitä kulmasta kuin lähi-Pelikaanissakin.

Valittavana on kuusi eri pöytää, joissa jokaisessa on oma teemansa. Mukana ovat kaikki flipperien ominaisuudet luupeista takaisin pomppaaviin palloihin rampeista ja jackpoteista puhumattakaan.

Tilt ilmestyy PC-rompulla hetkenä minä hyvänsä.

Z – komenna ja valloita



Kovin Command & Conquerilta näyttää Bitmap Brothersien seuraava peli **Z**. Kirjain tarkoittanee kenraali Zodia, ei esimerkiksi muinaista terroristijärjestöä.

Pelaaja kontrolloi robottisotilaita niin jäisellä maalla kuin tulikuumalla laavallakin tehtaita ja tutka-asemia rakentaen ja valloittaen. Valittavana on viisi eri planeettaa ja 20 leveliä, robotteja on kuusi erilaista. Roboteilla on oma luonteensa, ja ne saattavat vaikka lähteä käpälämäkeen kesken kuumimman taistelun.

Z:n pitäisi ilmestyä ennen joulua Warner Interactive Entertainmentilta PC-rompulle ja korpulle.



Alienit valloillaan

Ei elokuvaan, vaan Dark Horsen sarjakuvalehteen perustuu Mindscapen **Aliens – A Comic Book Adventure**, josta jo viime lehdessä oli pari kuvaa.

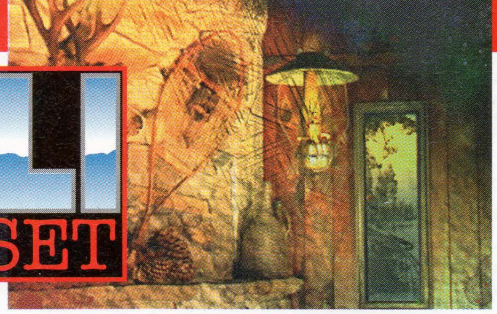
Kaukaisesta tukikohdasta saapuva avunpyyntö herättää avaruustutkimusmatkailijan hyperunestaan. Jokin uskomattoman kamala luuraa avaruusasemalla B54-C, jokin joka pelottaa jopa alieneja itseään... Hui!

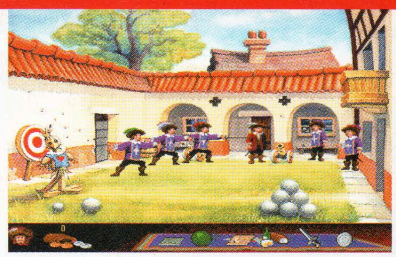
Aliens-strategiaseikkailun pitäisi ilmestyä vielä ennen joulua rompulle.

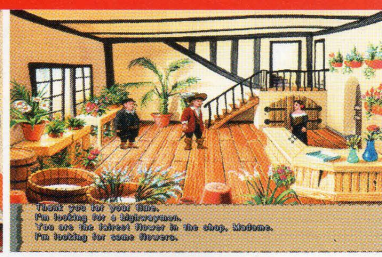
Alienit ovat kova juttu Mindscapen lisäksi myös Acclaimin mielestä, joka pistää kaikkien kolmen elokuvan juonet yhteen pakettiin nimeltä **Alien Trilogy**. Peli yhdistää Alien-, Aliens ja Alien 3 -elokuvien toiminnan. Pelaaja on Ripley, jonka täytyy taistella tiensä läpi 18 alieneja täynnä olevan levelin.

PC-rompun lisäksi Alien Trilogy ilmestyy myös PlayStationille ja Sega Saturnille vielä tänä vuonna.

PELI UUTISET







PETO mieheksi

Gabriel Knight – tuo Sierran jo kauan jatkoa kaivannut peli, pääsee toiseen osansa nimellä **The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery**. Nyt siirrytään New Orleansin kirjakaupasta synkkiin metsiin Saksaan.

Schattenjäger Gabriel Knight metsästää varjoja eli ihmissutta. Tarina alkaa, kun käy ilmi, että Gabriel Knightilla, kuningas Ludwig II:lla ja vuosisatoja sitten Saksan maaseudulla riehuneilla ihmissusilla on jotakin yhteistä historian havinaa. Suurimpia odotuksia latistaa se, että peli näyttäisi käyttävän videoitua grafiikkaa.

The Beast Withinin on kirjoittanut ja suunnitellut Jane Jensen ja sen on ohjannut Hollywood-ohjaaja Will Binder. Pelin pitäisi ilmestyä tämän vuoden puolella Windows- ja Mac-rompulle.



Viides musketööri

Eletään 1600-lukua. Athos, Porthos, Aramis ja d'Artagnan saavat seurakseen viidennen muskettisoturin nimeltään Geoffroi le Brun U.S. Goldin seikkailussa **Touche**.

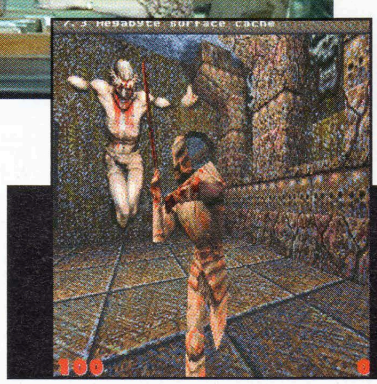
Geoffroin tehtävänä on viedä kuolevan aatelismiehen testamentti nuorelle Ranskan kuninkaalle, hän kun perii miehen maat ja linnan. Geoffroin tehtävä ei ole helppo. Kuka murhasi aatelismiehen? Keneen voi luottaa? Ja kuka aikoo kaapata vallan Ranskassa?

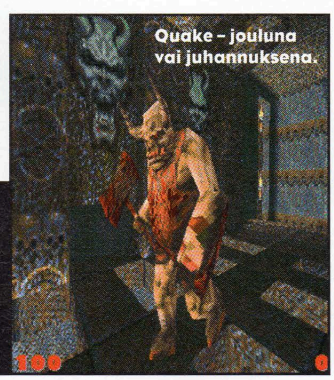
Kieli poskessa tehty seikkailu ilmestyy PC-rompulle sekin vielä tänä vuonna.

Merta edemmäksi

MicroProse hyllytti jostain syystä Rowanin (Overlord, Dawn Patrol) Navy Striken, mutta se löysi tiensä Empiren listoille.

Navy Strike on reaaliaikainen strategiapohjainen lentosimulaattori. Samaan aikaan kun pelaaja suunnittelee omaa kampanjaansa, vastapuoli tekee ihan samaa, uusia tehtäviä saattaa tulla kesken edellisen tehtävän ja sellaista. Pelaaja on lentoryhmän johtaja, jonka vastuulla on kaikki lentotukialuksen koneet. Sen lisäksi, että hän suunnittelee, hän myös lentää. Koneina ovat F-22N, laivaston versio Ilmavoimien ATF:stä, F/A-18E Hornet II, isompi versio Suomeen tulevasta koneesta ja stealth-kone A-X NightHawk. Vastassa on muun muassa MiGejä, ja ilmassa pyörii myös Airbuseja ja Lear Jettejä harhamaaleina.







5. Police Quest

Sierran jatkosarjat senkun jatkuvat. Nyt on vuorossa Police Quest, jonka viides osa on nimeltään **Police Quest: SWAT**. Suunnittelijana on edellisestä osasta tuttu entinen LAPD:n johtaja Daryl F. Gates.

Pelaaja on LAPD:n kuuluisan D Platoonin uusin jäsen. D Platoon (Special Weapons and Tactics Force) on porukka, joka on paikalla suurimmissa kriiseissä.

Peliin on kuvattu oikeita D Platoonin miehiä keskellä toimintaa, ja vähemmän poliisiainesta sisältävä pelaaja voi ruinia apua joko heiltä tai Mr. Gatesilta itseltään.

Police Quest: SWAT on aikataulujen mukaan ilmestymässä vielä tänä vuonna Windows- ja Mac-rompulla.

Lyhyesti

- Activision seuraava aarteisto on Commodore 64 Action Pack Volume 1, joka ilmestyy Win95:lle marraskuussa. Atari 2600 -peleistä on jo ilmestynyt kaksi vastaavaa pakettia.
- Interplayn julkaisema Cyberia saa jatkoa nimellä Resurrection, julkaisijana nyt Virgin. Peli ilmestyy ennen joulua vain PC-rompulla.
- Valtavan kokoinen Acclaim on jälleen haalinut yrityksiä siipiensä suojaan. Nyt Acclaim osti pois Proben ja Sculpture Softwaren, joiden listalla on muun muassa Mortal Kombatit ja Fifa Soccer.
- Lisää jalkapalloa manageroivia pelejä on luvassa Oceanilta: Football Ltd yhdistää manageripelien parhaat puolet (niin kuin ne kaikki) ja ilmestyy PC-rompulle.
- Sierra siirtää kuljetusfirmapelit avaruuteen pelillään Space Bucks. Tarkoituksena on rakentaa intergalaktinen kuljetusimperiumi Windows-rompulla kohtapuoliin.

Hiliaa pinnan alla

Silent Steel on Hunt for Red Octoberin ja Crimson Tiden hengessä luotu sukellusveneseikkailu. Pelaaja on ohjusvene USS Idahon kapteeni ja veneestä löytyy tarpeeksi ydinaseita koko planeetan tuhoamiseen.

Idahon partiointialueelle tunkeutuu libyalainen sukellusvene. Idahon täytyy pysäyttää se, tai kolmas maailmanssota alkaa.

Pelin toteutuksessa on kuvattu runsaasti tosimaailman vehkeitä, ja peli sisältää yli kolme tuntia videota, mikä tuskin kiinnostaa ketään muuta kuin Oceanina itseään. Peli ilmestyy Windows-rompulle Oceanilta.



Kaikki mukaan messuille

Kotimikrot, Megamix ja Me

●● Suomen ensimmäiset koteihin keskittyvät mikromessut eli Kotimikro 95 -näyttely pidetään 18.–19. marraskuuta Helsingin messukeskuksessa. Tule mukaan, mekin olemme siellä!

Liki 60 näytteilleasettajan, osastojen oman toiminnan ja paikalle raahattujen julkkisten lisäksi messujen yhteyteen on rakennettu Megamix, joka kokoaa musiikin ja savun keskelle niin uusimmat virtuaalipelit, Doomwatch-näyttelyn kuin Tietokonepelaamisen SM-kisankin. Megamixiin kuuluu myös Internet-klinikka, jossa voit osallistua vaikka kansainväliseen Internet-grafiikkakilpailuun. Rentoutumaan pääsee digitaalisessa hieromalaitoksessa ja wanhoja pelejä voi tutkia tietokonepelimuseossa.

Kuka on paras?

Tietokonepelaamisen SM-kilpailu huipentuu **lauantaina 18. marraskuuta klo 15**, jolloin syyskuussa pelanneet paikkakuntien parhaat käyvät kiivaan taistelun Suomen Mestaruudesta. Voittaja saa valita haluamansa **IBM Multimediamikron ja kahden hengen Lontoonmatkan** väliltä, toiseksi tullut saa sen, mikä jäi yli.

Loppukilpailussa pelataan tyystin toisenlaista peliä kuin alkukilpailuissa, joten voittajan täytyy olla myös monipuolinen. Loppukilpailun juontaa PTV:n Paalupaikasta tuttu **Timo Pulkkinen**.

Ennen loppukilpailua karsitaan kuitenkin vielä kerran. Väliin on kutsuttu seuraavat osakilpailujen voittajat:

Kari Lindberg, Alajärvi
Vesa Luoto, Alavus
Jussi Pakkanen, Hämeenlinna
Erno Nevalainen, Joensuu
Kimmo Aittokallio, Kauhajoki
Antti Isosalo, Kauhava
Pasi Säkkinen, Kokkola
Kalle Karinen, Lahti
Janne Viippula, Lohja
Ville Pylvänäinen, Mikkeli
Tommi Partanen, Riihimäki
Antti Mustonen, Salo
Jarno Laasala, Seinäjoki
Petri Vauhkonen, Savonlinna
Jony Soininen, Siilinjärvi
Tero Niskanen, Tampere
Patrik Nyström, Turku
Tommi Savolainen, Pori
Kari Alajoki, pääkaupunkiseutu

Välierien neljä parasta ratkovat esiintymislavalla paremmuutensa Timo Pulkkisen selostaessa tiukkaa kisaa.

Wallukin on täällä

Tietokonepelaamisen SM-kisojen lisäksi Pelit-lehdellä on oma osastonsa, ja paikalla on toimituksen jäseniä koko viikonlopun ajan.

Suuri (vatsanseudulta) taiteilijamme Wallu piirtää sunnuntaina iltapäivällä huvittavia näköisnaamoja paikalla olijoista. Nimmareitakin (omiaan) hän saattaa jaella, jos hyvin sattuu.

Kaikki siis mukaan Kotimikromessuille marraskuussa! Nähdään!

Virgin Interactive entertainment

PELIT
MIKRO Direktori
INFO
Toptronics
IBM

KOTI MIKRO '95
KOTIMIKROJEN KOKO MAAILMA

Tietokonepelaamisen SM-kilpailu 1995

PUOLENKUUN PELIT KY
PL 26, 90571 OULU
981 - 555 6587
Avoinna ark. 10-19
Vertaa Hintoja!

PC - PELIT	3,5"/CD
3D Lemmings	- /290
Apache: Longbow	- /210
Buried in Time	- /280
Championship Man II	- /260
Command & Conquer	- /270
Crusader: No Remorse	- /320
Dungeonmaster II	260/190
Fade to Black	- /290
Flight Unlimited	- /250
FX Fighter	- /190
Hexen	- /320
Magic Carpet II	- /290
Mechwarrior II	- /260
Micromachines II	260/190
Mortal Kombat 3	- /290
NBA Live 95	- /320
Need for Speed	- /320
NBA Jam	- /290
NHL Hockey 96	- /290
On the Ball:League	260/280
Perfect General II	- /240
PGA Tour Golf 96	- /320
Pinball Illusions	- /250
Player Manager II	190/190
Prisoner of Ice	- /190
Psycho Pinball	260/240
Simon the Sorcerer II	280/280
Slipstream 5000	230/230
Space Quest VI	- /260
Star Trek Next Gener.	- /270
Ultimate Doom	230/230
Virtual Pool	- /190

MEGADRIVE:	
NHL Hockey 96	420
Fifa Soccer 96	420
Mortal Kombat 3	490

SUPER NINTENDO:	
Super Mario World II	590
Killer Instinct	560
Donkey Kong Country II	590
NHL Hockey 96	560

TILAA ILMAINEN ESITE!

KINARA

Kinara Suomi Oy Postimyynti, PL 67, 00381 HELSINKI

90-506 1420

AVOINNA MA-PE 09.00 - 17.00

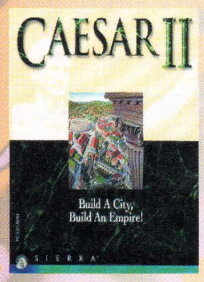
Pelit PC CD

1944 ACROSS THE RHINE	299,-
3D LEMMINGS	349,-
3D ULTRA PINBALL (SIERRA)	199,-
A IV NETWORKS	219,-
APACHE LONGBOW	299,-
ASCENDANCY	329,-
BATTLE ISLE 3	299,-
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	179,-
CAESAR II	249,-
COMMAND: ACES OF THE DEEP	299,-
COMMAND AND CONQUER	299,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	299,-
CRUSADER - NO REMORSE	349,-
CYCLONES	199,-
DARK FORCES	349,-
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	179,-
DIG (27.11)	329,-
DISCWORLD	379,-
DUNGEON MASTER 2	219,-
FIFA '96	349,-
FLIGHT UNLIMITED / SUOM OHJEET	299,-
FRANKENSTEIN	349,-
FULL THROTTLE	299,-
FX FIGHTER	299,-
HEXEN	329,-
HI'OCTANE	349,-
JAGGED ALLIANCE	249,-
LARRY COLLECTION 1-6	249,-
LAST BLITZKRIEG	349,-
MAGIC CARPET 2	329,-
MECHWARRIOR 2	299,-
MISSION CRITICAL	329,-
MORTAL COIL	299,-
MORTAL KOMBAT 3	329,-
NASCAR RACING	329,-
NBA JAM T.E	249,-
NBA LIVE '95	349,-
NEED FOR SPEED	349,-
NHL HOCKEY '96	299,-
PERFECT GENERAL 2	299,-
PGA TOUR GOLF '96	349,-
PHANTASMAGORIA / SUOM. OHJ	299,-
PINBALL ILLUSIONS	249,-
PLAYBOY SCREENSAVER	179,-
PLAYER MANAGER 2	269,-
POLICE QUEST COLLECTION	299,-
POLICE QUEST SWAT	329,-
POWER, CORRUPTION & LIES 1	269,-
PRISONER OF ICE	219,-
REBEL ASSAULT II	349,-
RISE OF THE TRIAD	299,-
SCREAMER	239,-
SENSIBLE GOLF	269,-
SLIPSTREAM 5000	229,-
STAR TREK OMNIPEDIA	379,-
STAR TREK TECHNICAL MANUAL	349,-
STAR TREK TNG A FINAL UNITY	299,-
STONEKEEP	349,-
TFX EF2000	299,-
TIE FIGHTER COLLECTORS	329,-
TILT (FLIPPERI)	239,-
THIS MEANS WAR	329,-
ULTIMATE DOOM	249,-
U.S. NAVY FIGHTERS GOLD	379,-
VIRTUAL POOL	299,-
VOODOO LOUNGE	269,-
WARLORDS 2 DELUXE	329,-
WARRIORS	179,-
X-WING COLLECTORS	299,-

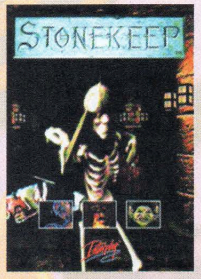
Pelit PC 3,5"

A IV NETWORKS	219,-
ALADDIN	199,-
CANNON FODDER 2	119,-
DISCWORLD	295,-
DUNGEON MASTER 2	219,-
FLIGHT SIM 5.1	299,-
INDY CAR RACING	199,-
INFERNO	199,-
JAGGED ALLIANCE	199,-
JUNGLE BOOK WIN 95	159,-
LION KING	199,-
METAL MARINES	199,-
PLAYER MANAGER 2	199,-
SIM CITY 2000 DOS	199,-
SIM CITY 2000 WINDOWS	199,-
SUPER KARTS	219,-
TIE FIGHTER	199,-
TIE FIGHTER: DEF. OF EMPIRE	99,-
ULTIMATE DOOM	199,-
X-WING	199,-

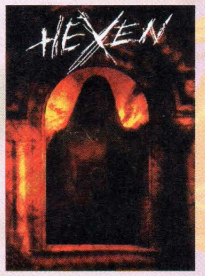
Nyt saatavana erä Amiga poistopelejä todella halvalla! Soita ja tilaa ilmainen lista !



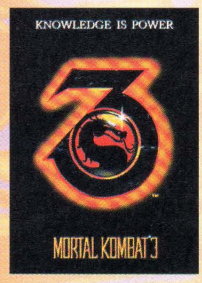
Caesar II
PC CD / 249,-



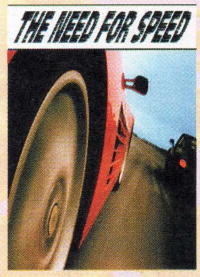
Stonekeep
PC CD / 349,-



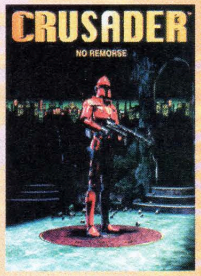
Hexen
PC CD / 329,-



Mortal Kombat 3
PC CD / 329,-



The Need for Speed
PC CD / 349,-

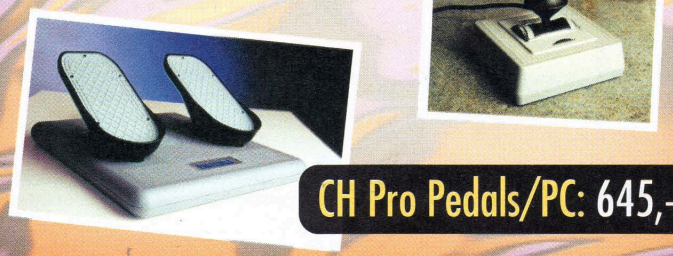


Crusader - No Remorse
PC CD / 349,-



CH Virtual Pilot Pro/PC: 645,-

CH Flightstick Pro PC&Mac: Alk. 495,-



CH Pro Pedals/PC: 645,-

Peliohjaimet ja hiiret



IBM PC

ADVANCED GRAVIS ANALOG	165,-
ADVANCED GRAVIS ANALOG PRO	255,-
GRAVIS GAMEPAD	175,-
COMMAND CONTROL PAD	129,-
ERGOMOUSE SERIAL HIIRI	149,-
CH FLIGHTSTICK	275,-
CH FLIGHTSTICK PRO	495,-
CH F-16 FLIGHTSTICK	375,-
CH F-16 COMBATSTICK	545,-
CH F-16 FIGHTERSTICK	745,-
CH JETSTICK	225,-
CH MACH I	165,-
CH MACH I PLUS	195,-
CH PEDALS	435,-
CH PRO PEDALS	645,-
CH VIRTUAL PILOT PRO	645,-
COMP. PRO PC PAD	115,-
PC COMMANDER SV 207	179,-

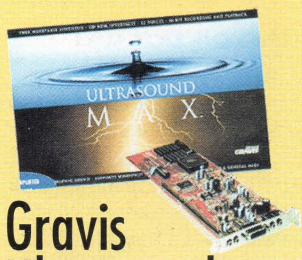
AMIGA

COMPETITION PRO 5000	115,-
CRUISER TURBO	115,-

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 !)



Gravis Ultrasound

CD 3 MAX	1.095,-
GRAVIS ACE	695,-

WAVETABLE -LISÄKORTTI FM-ÄÄNIKORTEILLE!



Juster kaiuttimet

SP-688SV 25W	245,-
DC-691 25W	275,-
SP-868 2 x 25W	275,-
AT-75 2 x 80W	375,-
SP-900 2 x 80W	395,-



DataRight

- maailman tarkimmin testattu disketti !

2HD FORMATOITU (10 KPL)	39.-
2HD MAC FORMATOITU (10 KPL)	49.-
2DD FORMATOIMATON (10 KPL)	29.-

KAIKISSA ELINIKÄINEN TAKUU !

Tilaa uusi ilmainen postimyyntiluettelomme !
(muista mainita listaa tilatessasi konemerkkisi)

Kaikki hinnat tässä ilmoituksessa ovat postimyyntihintoja ja sisältävät alv:n.
Lisäämme hintoihin postikulut 36.-. Pidätämme oikeuden hinnan muutoksiin.

Atlantis Design 1995

UNIVERSUMIN PARHAAT PELIOHJAIMET



CH F-16 Combatstick

Ihanteellinen ilmataisteluohjain edullisesti

2 kpl 4-suuntanäppäintä, liipasin ja 5 tulitusnäppäintä. Sisältää yhteensiä 14 toimintoa. Käytettäessä ProThrottlen kanssa (tulossa) antaa yht 34 ohjemoitavaa toimintoa tositaisteluun.

CH F-16 Flightstick

Uuden F-16 - sarjan edullisin peliohjain

Muotoiltu oikean F-16 Falcon ohjaussauvan mukaan. Liipasin, 3 tulitusnäppäintä, kaasukontrolli ja trimmit.

CH F-16 Fighterstick

Ohjelmoitava ilmataistelufanin unelmaohjain

4 kpl ohjelmoitavaa 4-suuntanäppäintä, liipasin ja 3 tulitusnäppäintä. Kaasukontrolli ja trimmit. Ohjain madollistaa yhteensä 16 ohjelmotavaa toimintoa. Käyttettäessä ProThrottlen kanssa saadaan yhteensä 40 ohjelmoitavaa toimintoa. Käyttäjäystävallinen hiiriohjattava ohjemointiohjelma. Yhteensopiva kaikille peleille, jotka tukevat näppäimistöä ja peliohjainta. Sisältää DIN ja PS/2 näppäimistöliittimet.

Erikoisvalmisteiset potentiometrit ovat suunniteltu kestämään 2 miljoonaa kiertoliikettä ja jokainen painonappi 10 miljoonaa painallusta. Se on jopa yli 100 kertaa enemmän kuin kilpailevilla tuotteilla!!! Siksi tarjoamme koko sarjalle huiman 3 vuoden takuun.



CH Virtual Pilot Pro

Ainoa oikea ohjain auto- ja siviililentosimuihin

Kahden käden ote ja tikkuohjaimia laajempi kääntövara antavat ainoan oikean tuntuman. Lisää vielä Pedals:it tai ProPedals:it, niin ajonautinto on taattu !!! Ohjain tarjoaa työnnettävän ja vedettävän ohjainakseliin lisäksi kaksi 4-suunta -näppäintä, kuusi tulitusnäppäintä ääni- ja tuntoefektillä, kaasukahvan, vaaka ja korkeusperäsintrimmit ja pöytäkiinityskiristimet.



CH ProPedals

Lentosimufriikin unelmapolkimet

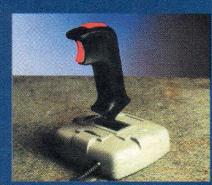
Markkinoiden ainoat polkimet, jotka toimivat kuten oikeassa lentokoneessa. ProPedaalit liikkuvat eteen- ja taaksepäin kuten peräsinohjaus lentokoneessa ja ne voidaan lukita toimivaan ainoastaan alaspäin normaaleina jarru- ja kassupokimina autopeleissä, tai toimimaan jalkajarruina lentosimulaatioissa.



CH Pedals

Ja kierrosaikasi paranevat radikaalisti...

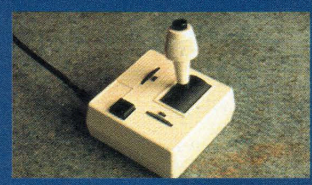
Saadaksesi polkimia tukevat auto- ja lentosimusi todentuntuiseksi, sinun tarvitsee vain kytkeä CH-polkimet laitteistoosi. Jos et usko, niin kokeile... Nyt uutuuspolkimet superedullisesti laadusta tinkimättä !!



CH Jetstick

Aloittelevan pelaajan valinta nro 1.

Jetstick on käteenkäyvä yleisohjain erityyppisillen pelille. Liipasin, tulitusnäppäin ja trimmit. MikroBitin testissä 5 tähtea



CH Mach 1 Plus

Paras peliohjain sarjassaan.

Supertarkka mekanismi. Parhaat materiaalit halvimmasta ohjaimasta lähtien. 2 tulitusnäppäintä, trimmit. Ammattilaatua.

sanura

Maahantuonti: Sanura Suomi Oy, Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki, Finland, Puh. 90-565 3600 Fax. 90-565 2363

Atlantis Design 1995

ESPOO: Akateeminen Kirjakauppa (90) 1214508, H & P Saivinainen 809 1231, Pelimesta 813 3283, Softelo Oy 4555281. **HELSINKI:** Academica Oy Superstore (90)34845400 / Citystore 3484533, Akateeminen Kirjakauppa Keskusta 1214300 / Itäkeskus 1214771, Business Forum Oy 626022, City Sokos 1256226, Datadog 4586778, Fun Station Oy Itäkeskus 336015, Man & Man 666 917, Suomen Komentokeskus 622 2840, Tietotasku 490 383. **HÄMEENLINNA:** Hämeen konttoritekniikka (917) 532 800. **JOENSUU:** Akateeminen Kirjakauppa (973)126526. **JYVÄSKYLÄ:** Akateeminen Kirjakauppa (941)217222, Datainfo Tieto-Unit Oy 621250, Kampus Data Oy 218835. **JÄMSÄ:** Konerex (942)718278. **JÄRVENPÄÄ:** Datainfo (90)280060, Compumedia Oy 292 2251. **KARHULA:** Expert Karhunpesä (952)61351. **KERAVA:** Datainfo (90)2741700, Fidonet 294 7112. **KOKKOLA:** Datainfo (968)8311599. **KUUSANKOSKI:** Info Kirja-Savinen (951)3748272. **LAHTI:** Lahden Info-Aleksi Oy (918)7523550. **LAPPEENRANTA:** Akateeminen Kirjakauppa (953)4118600. **LOHJA:** Lohjan Kirjakauppa (912)324150. **MIKKELI:** JP-Microstore Oy (955)7600500. **MÄNTTÄ:** JP-Systeemi Oy (934) 4746210. **OULU:** Laatumikro Oy (981)8811211, MikroShop Oy 311 8240, Pelimafia 3110060, Suomen Komentukeskus 250 3778. **PIEKSÄMÄKI:** Pieksämäen ATK-Team (958)482991. **PORI:** Mikropasi (939)6326960. **RIIHIMÄKI:** Riihimäen Kuvakasetti (914)723700. **SAVONLINNA:** TopData Oy (957)526075. **SEINÄJOKI:** Datainfo (964)4234450, Seinäjoen Kirjakauppa Oy 4231242, **TAMPERE:** Akateeminen Kirjakauppa (931)2480300, Juvenes Data (931) 222 6762, Triosoft 2130292. **TURKU:** Akateeminen Kirjakauppa (921)2656811, Laserbox Oy 2503771, Logi-Center Oy 2504464, Suomen Komentokeskus 250 3778, Turun Kansallinen Kirjakauppa 2502310. **VAASA:** Montinin Kirjakauppa (961)3122500. **VANTAA:** Triosoft Oy (90)835566. **VARKAUS:** Datainfo Data-Enter (972)5526741.





●● WingMan-tikkujen uskomattoman suosion innostamana Logitech keventää lentotikkunsa myös Light-versioksi. Lisäksi yritykseltä on ilmestynyt uusi ThunderPad-peukalo-ohjain.

Kevyempi vaihtoehto

WingMan Light ja ThunderPad

WingMan Light on kevennetty versio Logitechin muista WingMan-ohjaimista. Se on muotoiltu tyylikäs, kahvaosan ja nappien sijoituksen perusteella nyrkissä pidettäväksi suunniteltu.

Molemmat tulitusnapit on sijoitettu ohjaimen yläosaan, toinen peukalon ja toinen etusormen ulottuville. Ohjaimen kantaosasta löytyvät kalibraatiosäädöt, pohjasta automaattitulituksen mahdollistava nappi ja neljä imukuppia.

Parhaimmillaan WingMan Light on, kun sen sijoittaa ohjainkäden ulottuville mieluusti pöytätason alapuolelle. Kädensija istuu hyvin kouraan ja imukupit tarttuvat kiinni alustaan, jos sen pintamateriaali on riittävän tasainen ja puhdas.

Tikku on analogiseksi ohjaimeksi sopivan napakka. Paketissa luvattu yhden vuoden takuu viittaa kohtuulliseen kestävyyteen. Tulitusnäppäimet tosin naksuvat lelumaisen muovisesti, mikä ei lupaa hyvää.

WingMan Light sopii nimensä mukaisesti parhaiten lentopeleihin. Muihin analogista kontrollia kaipaaviin peleihin sen muotoilu ja nappien sijoitus ei ole paras mahdollinen.

Neljä nappia peukalolle

ThunderPad on neljän napin peukalo-ohjain, joka muistuttaa vahvasti SNESin ohjainta. Ylimääräiset napit vain on eliminoitu ja piuhaa vaihdettu.

Jälleen kerran on pakko ihmetellä nappien sijoitusta: kaksi neljästä tärkeästä napista ovat peukalon ulottuvissa, toiset kaksi ohjaimen takana. Oikean peukalon ulottuvilla olevista napeista kaksi on tuhrattu turhiksi turbotulitusnapeiksi.

Ohjaimen takana olevat napit saattaisivat toimia mainiosti esimerkiksi sivusuunnassa liikkumiseen jossakin Doom-kloonissa, mitä pelintekijät tuskin oivaltavat hyödyntää. Gravis Pad on PC-peukalo-ohjainstandardi ja tuntuu oudolta, etteivät muut ohjaimentekijät noudata sen nappijärjestystä.

Itse ohjain luo lelumaisen vaikutelman ja ristiohjain tuntuu aluksi jopa vastenmieliseltä. Tarkkaa kahdeksan suunnan kontrollia vaativissa peleissä, esimerkiksi perusräiskintä Tyrianissa, ThunderPad tuntuu aluksi epävarmalta, töksähtelevältä, mutta loppujen lopuksi totuttelun jälkeen kontrollointi on kohtuullista. Tasohyppelyissä (kahden suunnan kontrolli) ohjain toimii moitteetta.

ThunderPad on riittävän hyvä satunnaiseksi kakkospeukalo-ohjaimeksi, mutta ei saa siirtymään kokonaan sen käyttäjäksi.

JTurunen

WingMan Light	ThunderPad
PC:n analoginen ohjain	PC:n peukalo-ohjain
Valmistaja: Logitech, Sveitsi	Valmistaja: Logitech, Sveitsi
Arvostelukappale: Toptronics Oy, puh. (921) 273 4000	Arvostelukappale: Toptronics Oy, puh. (921) 273 4000
Hinta: 179 markkaa	Hinta: 139 markkaa



Joystick '95

Microsoft SideWinder 3D Pro

●● Jotenkin ajatus Microsoftista tikkuvalmistajana ei oikein tunnu luontevalta. SideWinder kuitenkin osuu ennakkoluulojen jälkipolttimeen, sillä se on vallan mainio tikku.

SideWinder 3D Pro toimii joko normaalina analogisena PC-tikkuna tai Windows -95:ssä myös digitaalisena tikkuna. Yllättävästi Microsoft ei yritä keksiä uutta standardia, vaan SideWinderistä saa vivun väännöllä tehtyä joko CH Flightstick Pron tai Thrustmaster FCS:n.

SideWinderissä on siis neljä lentotikkujen perusnappia, "hattu" esimerkiksi näkymien vaihteluun ja kaasuvipu. Lisäksi on nel-

ja bonusnappia, joita voi käyttää Win95:n kanssa.

Todella mainiona innovaationa tikussa on peräsinpolkimet mukana. Peräsin kääntyy tikun kahvaa kääntämällä, mikä, niin yllättävältä kuin saattaa tuntuakin, käytännössä toimii, ja itse asiassa paremmin kuin jalkapedaalit. SideWinder on siis hyvä integroitu lentojärjestelmä tikkuineen, kaasukahvoineen ja peräsinpolkimineen.

Käyttötestistä SideWinder selviää lähes puhtain paperein. Nappeja joutuu hiukan sormilla hakemaan ja jalusta on sekä liian iso että pöntön muotoinen kädessä luontevasti pidettäväksi, mutta muuten ei pahaa sanaa löydy. Kahvaperäsin läpäisi Air Warrior -testin kevyesti ja oli luonteva käyttää. Analogisessa tilassa SideWinder kelpaa erinomaisesti yleistikuksi.

Windows-yhteensopivasta digitaalisesta tilasta en sano yhtään mitään, Windowsia kun ei koneessani ole. Teoriassa digitila tarkoittaa sitä, että Windowsin toimintapelien ohjaus sujuu notkeasti. Mikäli käytäntö osoittaa myöhemmin muuta, asiaan palataan.

Kun Microsoftilta tuli hiiri, tuli PC:stä hiiriohjattava. Kun Microsoftilta tulee joystick, ei kai se vain tarkoita, että...?

Nnirvi

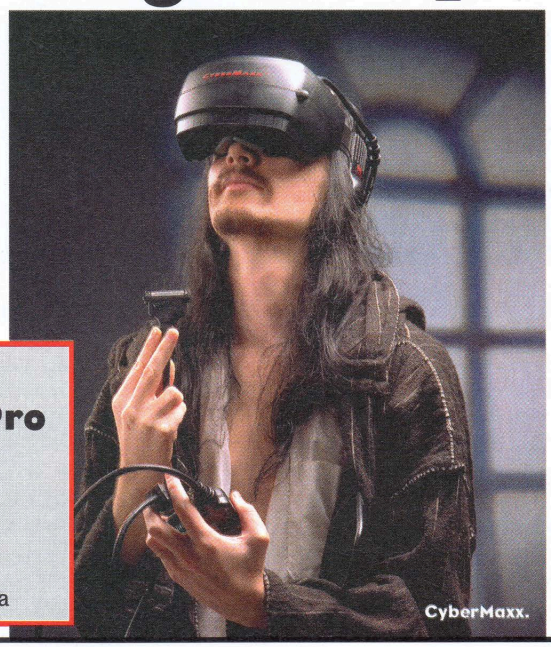
Microsoft SideWinder 3D Pro

Digitaalinen/analoginen joystick
Valmistaja: Microsoft Oy
Maahantuoja: Microsoft Oy, puh. (90) 525 501
Hinta: noin 400 markkaa
Muuta: saatavilla myös halvempi analoginen malli, noin 250 markkaa

Virtual I/O Glasses ja CyberMaxx

KITYN KOOLEIMMAT

kyberpokat



Ruumiillista ja ekumeenista ekstaasia kompuutterien Golgatalla on tällä kertaa luvassa peräti kahden virtuaalikypärän ruuveja kiristäen: Virtual I/O Glasses ja CyberMaxx ovat kumpainenkin "halvempia" tuotteita kuin syyskuun numerossa esitelty Forte VFX-1, ja se näkyy. Nimenomaan näkyy.

Forten kypärässä itketti LCD-näytön sameus ja kuvan hävyttömän pieni osuus näkökentässä, kuten myös kyseenalainen yhteensopivuus eräiden näyttökorttien kanssa. Sekä I/O Glasses että Maxx potevat pitkälti samoja lastentauteja, ja lisäävät purnauslistaan ihan uusiakin aiheita.

Toisaalta kummassakin on jotain sellaista hyvää, mitä muista ei löydy. Molemmat on suunniteltu myös televisioon tai video-



PELIPARKETTIEN PARTAVEITSI TARJOAA!

HINTAAN 325,-
Mortal Combat
Magic Carpet II
NHL '96
3D Lemmings
Crusader: No Remorse
HEXEN: Beyond Heretic
The Need For Speed

HINTAAN 345,-
FIFA '96
Fade to Black

HINTAAN 295,-
Mech Warrior II
TFX EF2000
Indy Car Racing II
Battle Isle 3

HINTAAN 245,-
Fatal Racing
Screamer
Caesar II
Worms

TÖKKIIKÖ? PÄIVITÄ KONEESI!

KOMPONENTIT: Uutta!

486DX4-100 PCI -emolevy	1 075,-
486DX4-100 PCI -emolevy	1 175,-
Pentium 100 Zappa -emolevy	2 995,-
4MB 32 -bit SIMM	kysy
8MB 32-bit	kysy
Kovalevyt	kysy
Umax 2x CD-ROM -asema	395,-

Toimituskulut 40,-/lähetys

TIEDOKSI:
Tilaa ilmainen hinnasto! Liity pelikerhoon, maksaa tasan 0 markkaa. Tulossa 11th HOUR, REBEL ASSAULT, FI GP 2, VIRTUAL KARTS...
Puuttuuko jotain? Tä. Soita.

NYT MYÖS KOMPONENTTEJA POSTIMYYNTINÄ!

LAATUMIKRON PELIMARKETTI
Pakkahuoneenkatu 18, 90100 OULU
postimyynti arkisin 9.00-21.00
puhelin 0208 588 100
(valtakunnallinen numero, normaali puhelintaksa)

KUUKAUDEN PELITARJOUKSET: COMMAND&CONQUER 275,- ja NHL '96 325,- LISÄKSI HIRRRVEE LÄJÄ MUITA TARJOUSPELEJÄ!!! PENGO TAI KYSELE.

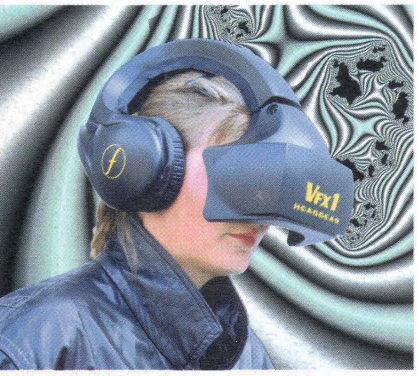
Kärsi, kärsi, kirkkaamman kypärän saat

nauhuriin kytkettäviksi, eikä niissä ole Forten CyberPuckin kaltaista hilavitkutinta, joka estäisi hiiren käyttöä peleissä. Ikävä kyllä telkkarinkatselu vaatii amerikkalaisen Never The Same Color -signaalin (NTSC), joten Kauniiden ja virtuaalisten katselu jää eurovidiooteilta vähemmälle.

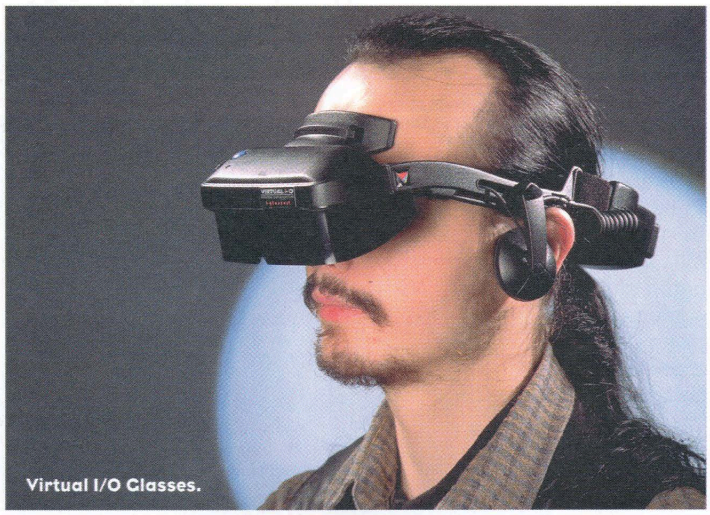
Molemmat uudet kypärät ovat myös vähemmän "immersiivisiä" kuin Forte, sillä ne jättävät näkökenttään huomattavasti enemmän ulkoilmaa. Tästä häiritsevästä yksityiskohdasta pääsee kunnon kyberpunkkari tietysti (lopullisesti) eroon vetämällä mustan jätesäkin päähänsä ja kiristämällä sen ilmatiiviiksi – trÇs chic cyberesque.

Vekottimet on armollisen helppo asentaa jopa niin, ettei konepeltiä tarvitse periaatteessa mennä availemaan. Kumpikin vaatii kuitenkin vapaan sarjaportin, mikä tietää useimmille hiiren ja modeemin omistajalle käytännössä jumpperijumppaa: "Modeemi on hävitettävä", kuten jo muinaiset roomalaiset totesivat, ellei löydy rautaa, jolla saa COMnelosta suuremmat porttiosoitteet kätevästi käyttöön. Fortesta poiketen kumpikaan ei sekoita totaalisesti koneen näytönohjainta. Piuhat näyttiksestä haarautuvat monitoriin ENNEN kuin niillä on mitään tekemistä kypärien ohjaimien kanssa, ja kone toimii muilta osin niinkuin ennenkin.

Työn laatu on jotain muuta kuin useamman tonnin vehkeeltä voisi odottaa. Tosin koska kumpikaan ei ole varsinainen kypärä, vaan erinäisillä kiristyspannoilla ja piinapenkkiruuveilla paikoilleen asetettava häkkyrä, ne ovat kevyempiä kuin ylellisen pehmoinen ja pään imaiseva Forten järkäle. Ikävä kyllä kiristysrensselit osoittivat jo testin aikana taipumusta itsestään löystymiseen – kuinkahan jatkuvassa käytössä?



Tähän mennessä paras Forte VFXI testattiin Pelit 7/95:ssa.



Virtual I/O Glasses.

Kuin sipulia pilkkoisi

Testikaksikon kevyempi edustaja I/O Glasses on tosiaankin enemmän lasit kuin kypärä, eikä niitä ihmettelisi kahteen kertaan jonkun alan teknomestan parketilla. Yksinkertainen panta, joka myös kannattelee kuulokkeita, pitää lasit yllättävän tukevasti ja mukavasti päässä. Hyvää on sekin, että LCD-näyttö oli tähänastisista ehdottomasti skarpein ja väripuhtain: mikään reuna ei hävinnyt epätarkkaan usvaan tai ollut muita selvästi vaaleampi, eivätkä optiikat näytön ja silmän välissä vääristä kuvaa. Hävyttömän pieni kuva kuitenkin on: 14 tuuman monitorin luokkaa.

Erikoisuutena I/O-lasien mustan visorin voi poistaa, jolloin näyttö kuultaa takaa häämöttävän todellisuuden päällä kuin kopteripilotin kypärässä ikään. Tarkennus tuntui sopivan passelisti normaalinäölle, mutta minkäänlaista säätömahdollisuutta ei ole. Intrapupillaarinen etäisyys (silmien väli) on myös kiinteä, mikä kirjaimellisesti itketti: silmät kun pyrkivät automaattisesti yhdistämään kahdesta eri kulmasta näkemänsä kuvan kolmiulotteiseksi, vaikka joutuisivat kuinka harittamaan. Pelattuani puolisen tuntia sinänsä mukavasti toiminutta Dark Forcesia tuntui kuin olisi käyttänyt saman ajan sipulin pilkkomiseen. Manuaali tosin antoi ymmärtää, että stereokuvan välistys olisi säädettävissä softan kautta.

Jos laseista löytyisi tarvittavat säädöt ja paremmat kuulokkeet, ne olisivat ihan käypää kamaa tietyntyylisissä 3D-räiskinnöissä. Liikkeentunnistuksessakaan ei ollut moitteen sijaa, vaikkei se aivan koko pään liikerataa kattanut varsinkaan pystysuunnassa. Tulihan tuo MW2:ssakin testattua, mutta sinänsä hyvän LCD-näytön selkeys ei yksinkertaisesti riitä simutyyppisten pelien HUD-tekstien tai mittarinäyttöjen lukemiseen edes perus-VGA:lla.

Mitä iloa isosta?

Testikaksikon (oikeastaan kolmikon) surullisin tapaus oli VictorMaxx CyberMaxx. Hyvääkin toki oli: Maxxin näyttö peitti huomattavasti suuremman osan näkökenttää kuin muut (noin 17 tuuman monitoria vastaava), ja siitä löytyi ainoana säädöt myös kuvan kirkkaudelle ja värikylläisyydelle silmienväliä ja fokusta unohtamatta.

Mutta mitä iloa on isosta kuvasta, kun se on hyvästä teoreettisesta tarkkuudestaan huolimatta toivottoman sumea, ja vielä epätasaisesti? Kun kuvan ulkoreuna oli tarkka, sisäreuna katosi usvaan, ja sama päti kirkkauteen sisäreunojen hävitessä maidonvalkeaan astraalihuuruun. Fokuksen säätöruuvi meni toiseen ääripäähän juuri kun alkoi jotain erottua, ja minulla on haukankatse kaikilla etäisyyksillä. Optiikat olivat niin ala-arvoiset, että kuva oli siedettävä vain juuri oikeasta kulmasta katsottuna, ja tämä kulma sattui olemaan sellainen, että joutui tähyilemään yläviistoon koko ajan. Jälkimmäinen tosin kävi yksiin härvelin suhteettoman etupainoisuuden kanssa: jumalaton mötikkä otsalla ja heppoiset muovisuikaleet poninhännällä ja päälaella.

Kun tämän keskiaikaisen kidutusvälineen sai jotenkin paikoilleen, kävi ilmi, etteivät kuulokeläpyskät liikukaan pystysuunnassa, vaan jäävät roikkumaan jonnekin korvalehden yläreunalle. Viimeinen niitti oli liikkeentunnistus, joka tahmasi, nyki, venyi ja paukkui niinkin simppelissä pelissä kuin Doom. Ajurien asennuksen ergonomiasta en viitsi edes puhua...

Virtuaali-Vainio

Kaikki kolme PC:n virtuaalikypärää testattuani voinen laskea itseni guruksi ja esittää kaanoniksi katsottavia filosofisia pohdintoja.

Ennen kaikkea näissä leluissa näkyy hirveällä kiireellä tekeminen ja hypellä ratsastaminen. Yhdessäkään ei ole mietitty kokonaisuutta loppuun asti, ja yleinen työn laatu on juosten k*tua vähintään optiikan osalta.

Surullisinta on, että suurimmat heikkoudet löytyvät nimenomaan vanhan ja koetellun teknologian osastolta. Käytetään nestekidenäyttöjä, jotka eivät olisi kelvanneet Mikko Alatalon rokkikelloon 70-luvulla, ja asennetaan optiikkaa, joka saa kossupullon pohjan näyttämään Hubblen teleskoopilta. Pannaan koko roska kasaan venäläisessä huopatossutehtaassa (Fortea lukuunottamatta), sanotaan sitä "viimeistä huutoa olevaksi virtuaalikypäräksi" ja lätkäistään vähintään viiden tonnin hintalappu. Johan Viewmasterit toimivat 50-luvulla moitteettomasti, kiikareista nyt puhumattakaan. Odotellaan vielä muutama vuosi.

Joona Vainio

Virtual I/O Glasses

Valmistaja: Virtual I/O Yhdysvallat
Testikappale: Link, puh. (914) 414 445
Hinta: alle 7000 markkaa

CyberMaxx

Valmistaja: VictorMaxx, Yhdysvallat
Testikappale: Pohjanmaan Mikro Oy, puh. (981) 815 1500
Hinta: noin 5000 mk

BOOM!

MIKROT • NÄYTÖT • TULOSTIMET • LISÄ- JA OHEIS-
LAITTEET • OHJELMAT • MULTIMEDIA • CD-ROM
• INTERNET • TIETOLIIKENNE...



VUODEN MIELEN-KIINTOISIN MIKRO-NÄYTTELY

Kotimikro-näyttelyn yhteydessä
Megamix-areenalla tapahtuu!
Bitit paukkuvat ja data saa kyytiä!

Megamix-areenalla mm:

- Tietokonepelaamisen SM-kilpailujen loppupelit
- Internet-klinikka
- Interaktiivinen megapeli
- Grafiikkakilpailuja
- Pelimuseo
- Digitaalinen hieromalaitos
- Doom-watch

SURFFAA MUKAAN!
Megamix-areenalle pääset sisään Kotimikro '95 näyttelyn pääsylipulla!

KOTI MIKRO '95

Helsingin Messukeskus la 18.11. ja su 19.11.1995

Liput 25,-, perhelippu 60,- (2+2), 6-16v. 15,-.

• KOTI-, PIEN- JA LIIKKUVA TOIMISTO • ETÄTYÖSKENTELY • TYÖNTEKO • KOULUTUS • OPISKELU • AJANVIETE •

Järjestäjä: SKANDINAVIAN LIIKEMESSUT OY Puh. 90-694 3477.

YHTÄ JUHLAA

TRIOSOFT 10 VUOTTA

Reilut kiitokset kaikille asiakkaillemme - ilman teitä homma olisi ollut toinen. Juhlimme työn merkeissä ja olemme sen kunniaksi varanneet liikkeisiimme ja tähän ilmoitukseen aimo annoksen tarjouksia. Tule mukaan toiselle kymmenelle!

OTA OMA SIIVUSI TÄSTÄ KAKUSTA:

Alien Breed 3 D Amiga 1200	**220,-**
Aliens CDROM	**319,-**
Caesar II CDROM	**249,-**
Championship Manager 2 Amiga **265,-** PC **280,-** CDROM	**295,-**
Command & Conquer	**299,-**
The Dig CDROM	**299,-**
Fade to Black CDROM	**350,-**
Fears Amiga 1200	**220,-**
Fatal Racing CDROM	**249,-**
Hexen - Beyond Heretic CDROM	**299,-**
Last Blitzkrieg CDROM	**319,-**
Lemmings 3 D CDROM	**299,-**
Magic Carpet 2 CDROM	**330,-**
Mission Critical CDROM	**280,-**
Mortal Coil CDROM	**249,-**
NHL ´96 CDROM	**295,-**
Need for Speed CDROM	**330,-**
This Means War CDROM	**280,-**
Warhammer: Deathwing	**319,-**

Screen Beat

- ja laadukas äänentoisto ei ole kaiuttimista kiinni

SB 203/ aktiivi-passiivi	**139,-**
SB 255	**199,-**
Pro 50 295,- **Pro 70**	**580,-**
Sub 50 - monitorin alle	**580,-**

Pro- ja Sub-mallit ovat aktiivikaiuttimia ja niissä on hyväksytty virtalähde.

LINJOILLE

14400 bps modeemit alk. **550,-**

28800 bps modeemit sisäinen tai ulkoinen **1295,-**

AMIGA

Andre Agassi Centre Court Tennis	220,-
Award Winners Platinium	260,-
Cannon Fodder II	240,-
Championship Manager 2	265,-
Colonization	250,-
Crystal Dragon	150,-
Deluxe Paint V	695,-
Embryo	150,-
Eye of the Beholder	145,-
Eye of the Beholder II	145,-
Flight of the Amazon Queen	240,-
Football Glory	195,-
Kingpin	139,-
Player Manager 2	149,-
Premier Manager 3	220,-
Roadkill	220,-
Secret of Monkey Island II	145,-
Sensible Golf	220,-
Shadow Fighter	220,-
Soccer Stars World Cup	20,-
Super Skidmarks	240,-
Super Street Fighter II	220,-
Temptris	95,-
Theme Park	265,-
Tiny Troops	240,-
Ufo	240,-
Ultimate Soccer Manager	220,-

Amiga 1200:lle

Aladdin	220,-
Blootnet	280,-
Coala	280,-
Dungeon Master II	265,-
Guardian	280,-
NBA Jam Tournament Edition	265,-
Pinball Illusions	265,-
Premier Manager 3	240,-
Sim City 2000	265,-
Super Stardust	220,-
Super Street Fighter II	265,-
UFO	280,-
Uusi erä CD32-pelejä	vain 99,-/149,-

Saatavana myös paljon muita A1200- ja CD32-pelejä.

PC - Pelit 3.5"

Colonization	280,-
Discworld	300,-
Doom 2 Extra Levels	180,-
Dungeon Master II	295,-
Flight of the Amazon Queen	260,-
Jagged Alliance	260,-
Micro Machines 2	280,-
Panzer General	300,-
Pizza Tycoon	295,-
Player Manager 2	195,-
Premier Manager 3	240,-
Psycho Pinball	280,-
Sensible Golf	220,-
Simon the Sorcerer II	265,-
Slipstream 5000	250,-
Terminator Future Shock	260,-
Tie Fighter	320,-
Tie Fighter Data:	
Defender of Empire	180,-
Tiny Troops	240,-
XCom Terror from the Deep	289,-

CD-ROM parhaimmistoa:

Absolute Zero	280,-
Across the Rhine 1944	295,-
Actua Soccer	280,-
AD & D Collector's Edition	350,-
AC & D Masterpieces	330,-
Alone in the Dark III	295,-
AlUnser Arcade Racing	229,-
Anvil of Dawn	299,-
Apache Longbow	295,-
Arc of Doom	220,-
Ascendendy	295,-
Attack Stack	280,-
Barbie Magical House	260,-
Battle Beast	265,-
Battle Isle 2 + Titan Legacy	300,-
Braindead 13	319,-
Championship Manager 2	295,-
Civilization Network	319,-
Command & Conquer	295,-
Crusader - No Remorse	319,-
Cyderjudas	319,-
D-Day: America Invades	300,-
Daggerfall - Elder Scrolls II	350,-
Darker	295,-
Dark Forces	350,-
Definitive Wargames Collection	350,-
Doom 2 Extra Levels	180,-
Dust	280,-
D-Zone: 1000 Doom Levels	195,-
Eight Ball Deluxe	240,-
Empire Deluxe II	330,-
Endorfun	220,-
Football Ltd	319,-
Flight of the Amazon Queen	295,-
Flight Simulator 5.1	320,-
Flight Unlimited	299,-
Full Throttle	299,-
FX Fighter	300,-
Hellfire Zone	295,-
Heroes of Might&Magic	280,-
Island Casino	250,-
Jagged Alliance	300,-
King's Quest 7	300,-
Larry Collection	280,-
Lords of Midnight	290,-
Loadstar	260,-
Lucasarts Archives	295,-
Masters of Golf	150,-
Mechwarrior II	295,-
Menzoberranzan	319,-
Micro Machines 2	295,-
Mortal Kombat 3	299,-
Motor City	295,-
Music Workshop	220,-
My First Amazing Dictionary	295,-
My First Encyclopedia	295,-
Navy Strike	300,-
NBA Jam Tournament Edition	350,-
Night Owl 16	220,-
Night Owl Games III	129,-
On the Ball	280,-
Phantasmagoria	299,-
Pizza Tycoon	295,-
Pitfall (Win '95)	300,-
Player Manager 2	280,-
Police Quest Collection	300,-
Power Corruption & Lies	280,-
Primal Rage	295,-
Prisoner of Ice	320,-
Psycho Pinball	280,-
Raven Project	319,-
Red Ghost	330,-
Riddle of Master Lu	299,-
Riddle of the Runes	220,-
Rock&Roll Your Own	295,-
Screamer	250,-
Sea Legends	319,-
Sensible Golf	269,-
Shell Shock	295,-
Silverload	320,-
Sim City 2000 Extra Levels	195,-
Simon the Sorcerer II	295,-
Slipstream 5000	250,-
Space Quest VI	249,-
Star Trek - The Next Generation	299,-
Steel Panthers	319,-
Stonekeep	330,-
SU-27 Flanker (Win '95)	330,-
Supreme Warrior	319,-
Tek War	319,-
Terminator Future Chock	295,-
Tie Fighter Collector´s Edition	320,-
Tie Fighter Colloector's Pack	320,-
Tilt	249,-
Tiny Troops	280,-
T- Mek	260,-
Tristan Pinball	240,-
Ultimate Doom	250,-
Ultimate Seven	295,-
V for Victory Collection	220,-
Virtual Pool	295,-
Warllords II Deluxe	300,-
Wetlands	330,-
Wing Commander III	395,-
Wing Nuts	195,-
Witchaven	330,-
XCom Terror from the Deep	289,-
Zombie Dinos	280,-

Lista on osin laadittu ennakkotietojen perusteella ja joidenkin pelien ilmestymisaikataulu ja hinnat ovat voineet muuttua.
KYSY LISÄÄ: Pelejä on paljon enemmänkin ja voit myös kysyä tarkempia tietoja.

Nämä hinnat ovat POSTIMYYNTIHINTOJA. Toimituskulut 39,-/lähetys, painavista tai tilaavievistä mahdollisesti enemmän.

Video Highway TR-200

• uusi tehokas kuvankäsittely- ja kaappauskortti, TV- ja radiovastaanotto, kuva kuvassa-toiminto, hyvä ohjelmakokonaisuus

Nyt mukana teksti-TV!

1995,-

Olemme mukana Kotimikro ´95 -messuilla Helsingin messukeskuksessa 17.-18.11.

Tervetuloa osastollemme katsomaan uutuuksia, pelaamaan ja tekemään synttäriostoksia *yllättävillä hinnoilla!*

Vetolaatikko 30 CD:lle 99,-

CD-kotelot 5 kpl 20,-

CDROM-klassikot

vain **99:-**/kpl

Jordan in Flight
NHL Hockey
Noctropolis
Populous II +
Powermonger
Privateer
Seal Team
Seawolf
Space Hulk
Strike Commander
System Shock
Ultima 7 Complete
Ultima Underwork 1+2
Wing Commander II

Radio Track PC radiokortti 299,-

JOYSTICKIT

PC:lle:

Phantom 2 (digitaalinen)	169,-
Gravis	220,-
Gamestar (näppäimistöporttiin)	280,-
Wing Man	250,-
Wing Man Extreme	350,-
Wireless Bandit (kaksi langatonta digit. ohjainta, vastaanotin ja kaapelit	395,-
Tornado	99,-

AMIGALLE

Lisälevyasema	525,-
TV-modulaattori	395,-
Lisämuisti	295,-
Joystickit	
Action Bad	99,-
QJ-2 Turbo	79,-
Quattro	100,-
Quattro GT	129,-
Topstar	149,-
A1200:n lisämuistit	
4 Mt	1750,-
8 Mt	2750,-
Kiintolevyt A1200:lle, mukana kaapeli ja asennusohjelma	

MUSTESUIHKUTULOSTIMET

	Canon BJ-200ex - mukana Works ja Entertainment Pack	HP 660C
	1295,-	2290,-

Mustesuihkutulostimien patruunoiden täyttösarjat

Kätevä tapa alentaa tulostuskustannuksia reilusti. Pakkaus riittää ainakin kahteen täyttökertaan.

HP tai Canon musta	99,-
HP 310/320/500/550/660 3-väri	149,-
Canon 70/600/4000 3-väri	139,-

Päivittele tästä

Pentium 90 MHz-emolevy + 16 Mt muistia + Diamond Stealth 64 VRAM 2 Mt=	7400:-
855 Mt kiintolevy + 8 Mt muistia=	2795:-
Diamond Stealth 64 2 Mt VRAM + 1260 Mt kiintolevy=	3250:-

Tai tee yhteenlasku tarvitsemistasi päivitysosista ja pyydä tarjous, sillä

SYNTTÄREIDEN KUNNIAKSI HINNATKIN OVAT YHTÄ JUHLAA.

PENTIUM

Älä tee konekauppoja tässä kuussa ennenkuin olet tarkistanut Triosoftin synttäripaketit. Multimedia Pentiumit kelpo varustelulla alkaen alle

10.000:-

ATARI JAGUAR

64-bittinen virtuaalikonsoli **1695:-**

Jaguarin CDROM **1495:-**

- meiltä myös Jaguarin pelit

CD-asemat

Nelinopeusasema + 10 CD:n pakkaus

1250:-

Kysy pakettitarjous äänikortin ja kaiuttimien + ohjelmien kera.

GRAVIS-äänikortit

Ultrasound Max	1195,-
Ultrasound ACE	750,-
lisämuisti Maxiin tai ACE:een	300,-

Aimo "pläjäys" diskettejä:

100 kpl 3.5" HD tai DD

220:-

tai 100 diskettiä ja säilytyslaatikko

250:-

Uusi annos Amigoita

Amiga 1200 tulee taas. Paremmin varusteltuna kuin ennen. Varaa omasi jo NYT!

PC-hiiret

Speedmouse 4	90:-
Speedmouse Pro	149:-
Speedmouse PS/2	149;-
Targa	170:-

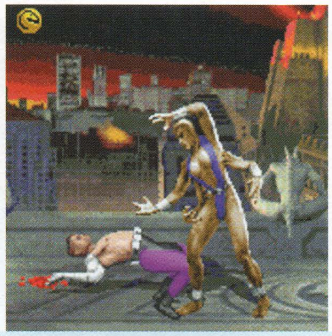
TRIOSOFT

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







Mortal Kombat 3

Sculptured Software/GT Interactive

PC CD-ROM

Kombatmania jatkuu Mortal Kombat -sarjan kolmannen osan siirtyessä yllättävän nopeasti pelihalleista kotikoneille. Tyyli on sama kuin aikaisemmissakin osissa: seitsemäntoista digitoitua taistelijaa ottavat toisiltaan senkkaa nenästä.

Uusina jippoina ovat huhusta todeksi muuttuneet animalityt, mutta pelin kannalta tärkeämpää ovat kombot, eli järjettömän nopeat usean liikkeen sarjaiskut. Mättöpeleissä harvinaisena uutuutena voi työkavereista tehdä silppua lähiverkon välityksellä. Modeemipelikin on luvassa, mutta vasta myöhemmin julkaistavassa päivityksessä.

Pelattavassa demossa on vain kaksi hahmoa, Jax ja Sheeva, mutta tämänkin perusteella luvassa on millintarkka kopio kolikkopelistä. Pelihahmot ovat suhteessa vähän alkuperäistä pienempiä, mutta ainakin demoversio pyörii hämmästyttävän nopeasti ilman Penatehoakin. Kaupoissa kolmas verijuhla on luultavasti jo tätä lukiessasi.

Kaj Laaksonen

Pelit-BBS: MK3DEM01–MK3DEM03.ZIP, yhteensä 6,2 Mt.

Hexen: Beyond Heretic (Heretic 2)

Raven Software/id Software/GT Interactive

PC CD-ROM

Hexen, Hereticin jatko-osa, tarjoaa normaalin ammuskelun sijasta lähitaistelua nyrkein ja lyömäasein, uusilla areenoilla. Doomin engine on Hexenissä venytetty idin mielestä äärimmilleen.

Peliä voi pelata kolmella eri hahmoluokalla: taistelijalla, kleerillä ja maagilla. Taistelija mättää hirviöitä kasaan lyhyen kantaman lyömäaseilla, kleeri turvautuu nuijaansa vain manan loppuessa ja maagi puolestaan käyttää pääasiassa loitsuja. Hahmoluokat tuovat peliin runsaasti lisää hohtoa, esimerkiksi bonusaseet käyttäytyvät eri tavalla hahmosta riippuen. Taistelija heittelee vihreitä pulloja käsikranaatteina, maagi jättää ne paikalleen miinoina ja kleeri kaasuttaa ilmaa. Loitsu- ja ase-efektit vaihtelevat hyvistä erinomaisiin.

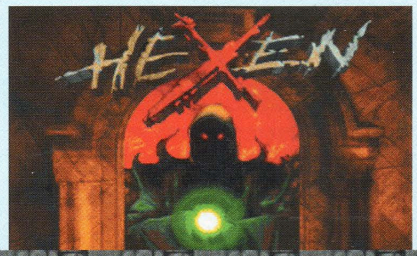
Pelaaminen ei ole enää lineaarista, vaan sen henkeen kuuluu tasolta toiselle varppailu ja paluu edellisiin tasoihin. Enginen parannuksiin kuuluu muun muassa hyppiminen ja erittäin tyydyttävä ikkunoiden rikkominen.

Hexen näyttää jo pelkän betansa perusteella lunastavansa Hereticin jatkajan paikan siinä missä Doom 2 jatkoi edeltäjänsä jalanjälkiä. Sillä erolla vain, että Hexeniä voi sanoa omaksi pelikseen. Odotan mielenkiinnolla lopullista peliä.

Hexenistä ei koskaan muuten tule varsinaista SW-demoa, tämä neljän tason beta on ainoa ilmainen versio.

Ossi Mäntylahti

Pelit-BBS: HEXPBE01–HEXPBE04.ZIP, yhteensä noin 5 Mt.







Thunderscape

SSI/Mindscape

PC CD-ROM

Jos tänä syksynä jokin on ollut harvinaista herkkua, niin tietokoneroolipelit. Jostain syystä kuukausia jenkkijulkaisun jälkeen Eurooppaan saapunut Thunderscape onneksi lievittää pahinta tuskaa. Adenin maailma sisältää tarpeeksi kliseitä, ettei tule D&D:tä ikävä, mutta dumppaa jokseenkin kaikki rasittavat tavanomaisuudet, niin kuin velho ei heiluta miekkaa -typeryyden. Hahmonkehitys on hyvä: pelaaja määrittää itse mihin tasonkasvu vaikuttaa, ja saa jopa tyhmän peikon oppimaan loitsuja.

Thunderscape naittaa virtuaalikolmiulotteisen grafiikan vuoropohjaiseen taisteluun, ja yllättävää kyllä, yhdistelmä toimii. Parin illan pelaamisen jälkeen Thunderscapesta jää varsin hyvä maku: systeemi sinänsä on hyvä, mutta grafiikka on aika hirveän näköistä ja jo alussa joutuu sokkeloon avainmetsästykseen. Ääniefektitkin ovat, sanotaanko "mielenkiintoisia".

Thunderscape on ruma mutta rehti rooliseikkailupeli. Kunnon arvostelu ensi numerossa.

Nnirvi

Pelit-BBS: Ei demoa.

Terminator: Future Shock



Bethesda Software

PC

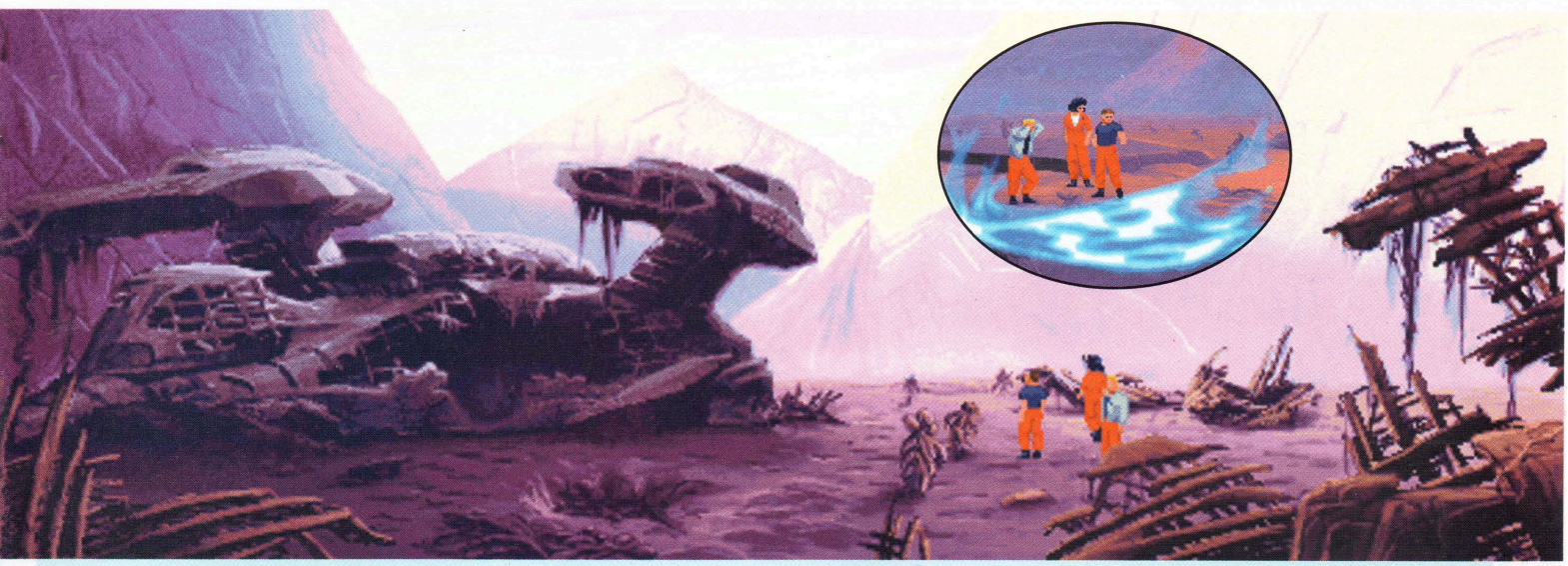
Terminator: Rampagen jälkeen pelkkä Terminator-pelin mainitseminen saa ihmiset puikkimaan karkuun. Yllättäen Future Shock onkin se peli jota viimeksi odotin, eli siinä näyttäisi olevan tehtäväpohjainen Terminator: 2029 naitettuna vapaasti liikkuvaan 3D-grafiikkaan.

Grafiikaltaan TFS ei ole kaikkein kaunein, mutta ainakin se on kiltti koneelle. Nopsasti päivittyvän grafiikan lisäksi Terminatorin käyttöliittymässä on monta näppärää yksityiskohtaa, kuten tähtäämistä helpottava punainen täplä, kranaattien nakkelu toisella hiirennapilla ja ennen kaikkea itse käyttöliittymä. Se on ilmiselvästi Mechwarriorista pöllitty, eli hyvä näppäimistö/joystick-liittymä, joka sallii vaivattoman liikkumisen ja suunnatun ampumisen.

Demo tarjoaa yhden tehtävän, raunioista läpi tietokonekeskuksen ja pakoon läpi viemäreiden. Koko pelin tehtävissä on doomailun lisäksi autolla ajoa ja Hunter/Killerillä lentämistä, joten kokonaisuus näyttää suht' lupaavalta.

Nnirvi

Pelit-BBS: TFSDBTOI-03.ZIP, yhteensä 4,5 Mt



The Dig

LucasArts/Virgin

PC Win 95

Avaruussukkula laukaistaan muuttamaan Maata kohti tulevan asteroidin rataa, mutta se ei olekaan mikä tahansa asteroidi. Yhtäkkiä sukkulan miehistö huomaakin olevansa kaukana, kaukana Jossain.

Ja pelaaja huomaa olevansa ajassa ennen Day of The Tentaclea. The Digiä on nimittäin hierretty vuosikausia, ja varsinainen peligrafiikka on hivenen ajan leimaana. Sen sijaan peliin ympätyt Industrial Light & Magicin välianimaatiot näyttävät juuri niin komeilta kuin voi odottaakin.

Vieraalta planeetalta itsensä löytävä miehistö nahistelee keskenään, kunnes löytää vieraan avaruusaluksen hylyn, outoja energiaolioita ja hautausmaan. Demon lopuksi yksi astronautti tippuu maan sisään ja näyttäisi kuolevan.

Lyhyen pelattavan demon perusteella The Dig on vakavahenkinen scifiseikkailu, normaalia korkeaa Lucas-tasoa kaikin puolin. Pahimmat insinörtit varmaan itkevät vanhahtavaa grafiikkaa, normaalipelaajille se ei aiheuta ongelmia.

Nnirvi

Pelit-BBS: Romppudemo, ei ole purkissa.

The Riddle of Master Lu

Sanctuary Woods/U.S. Gold

PC CD-ROM

Kannen perusteella Riddle of Master Lu'ta voisi luulla puzzlepeliksi, mutta kyseessä on kuin onkin täysiverinen seikkailu. Toinen yllätys on, että peli on itse asiassa lisenssipeli, sillä seikkailu pohjautuu väljästi vuosisadan alussa eläneen Robert Ripleyn sarjakuviin ja seikkailuihin. Todellisuudessa Robert Ripley matkaili paljon keräten ideoita ja outoja esineitä näytteille odditoriumiinsa, outojen asioiden museoon.

Pelissä pelaaja omaksuu Ripleyn roolin tämän yrittäessä etsiä Kiinan ensimmäisen keisarin hautaan piilotettua leimasinta, jonka kohutaan antavan valtavia voimia käyttäjälleen. Tehtäväänsä täyttäessään Ripley kiertelee maailmaa ristiin rastiin Andeilta Kiinaan. Kuulostaa kovin indianajonesmaiselta, ja sitä se onkin – hyvässä mielessä.

SVGA-grafiikka (640x480) on kaunista, ja videolta kaapatut näyttelijät eivät aiheuta suurempia hylkimisreaktioita. Ainoastaan musiikkia jää kaipaamaan, sitä kun pelissä ei suuremmin viljellä. Ongelmien taso tuntuu juuri sopivalta, vaikkakin muutama tyly pikseliongelma on eteen jo ehtinyt eksyä.

Riddle of Master Lu vaikuttaa ensivilkaisulla lupaavan toimivalta seikkailulta, joka on tehty huolella ja tarkkaavaisuudella. Odottamisen arvoinen.



Tapio Salminen

Pelit-BBS: Ei demoa.



Steel Panthers

SSI/Mindscape

PC CD-ROM

Toistakymmentä vuotta historiallisia ja pikkutarkkoja strategiapelejä väsännyt Gary Grigsby on viettänyt hiljaiseloa pari vuotta. Laakereilla lepäilyn sijaan mies on keskittynyt Steel Panthersiin, taktisen mittakaavan sotapeliin, joka kattaa vaatimattomasti koko toisen maailmansodan sekä Euroopassa että Tyynellä merellä. Sotimaan pääsee kaikkien tärkeimpien ja vähän pienempienkin sodassa olleiden maiden puolella. Mukana on myös suomalaiset Raatteen tien ja Suomussalmen taisteluissa.

Steel Panthersissa soditaan yksittäisiä tankkeja ja muutaman sotilaan ryhmiä komentamalla. Yksittäisten taisteluiden lisäksi mukana ovat suuremmat kahakat isoina kampanjoina sekä sattumanvaraisia taisteluita tekevä generaattori ja editori, jolla voidaan suunnitella itse taistelut maastoineen. Lähes kaikki tärkeimmät tankit, ajoneuvot, jalkaväen aseet, tykistöyksiköt ja rynnäkkölentokoneet on mallinnettu pelin tietokantaan.

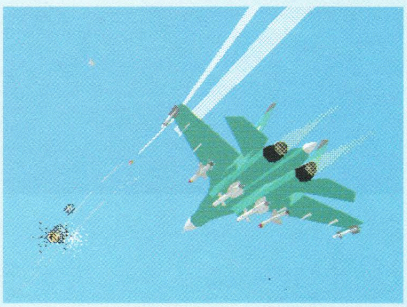
Inhimillistä puolta edustaa moraalin ja kokemuksen huomiointi. Eri maiden armeijat käyttäytyvät eri lailla, esimerkiksi venäläiset ovat huonosti motivoituneita pelkureita, kun taas japanilaiset taistelevat aina viimeiseen mieheen. Joukkojen lisäksi upseereiden ominaisuudet vaikuttavat taistelutaitoihin ja haluihin.

Parin illan kahakoinnin jälkeen voi sanoa että Grigsby on taas parhaimmillaan. Peli on täynnä historiallista nippelitietoa ja taktisia kuvioita, joiden kanssa tuhraantuu yöunet.

Kaj Laaksonen

Pelit-BBS: Ei demoa.

SU-27 Flanker



Fighter Collection/Mindscape

PC CD-ROM

Venäläisten asiantuntijoiden suunnittelema lentosimulaattori idän vaarallisimmasta hävittäjäkoneesta lupaa realistisempaa aerodynamiikan mallinnusta kuin missään aikaisemmassa lentosimussa. Grafiikalla mässäily on vaihteeksi unohdettu, erittäin positiivisena yllätyksenä peli on kyllä tarkkaa SVGA:ta, mutta ilman turhia tekstuuripintoja. Koneet ja maasto näkyvät yksityiskohtaisina, mutta kauempaakin terävästi erottuvina. Autenttisuuden tunnelmaa lisää mittaristojen toteutus kyrillisiä kirjaimia myöten kopioina aidosta asiasta.

Demossa pääsee lentämään vapaasti ilman sen kummempaa tehtävää tai voi katsella kun kone lentää autopilotilla. Lentomalli tuntuu poikkeuksellisen tarkalta. Spinnit, sakkaukset ja koneen trimmaus on otettu huomioon. Karun mittariston tulkkauksessa on aluksi tekemistä, mutta tuntuisi että asejärjestelmien mallinnukseen on kiinnitetty poikkeuksellisen paljon huomiota, eikä niiden oppiminen ole aivan helppoa.

Lopullisessa julkaistavassa versiossa tullaan näkemään yksittäisiä tehtäviä sekä hieman Falcon 3:n tapaan tehty dynaaminen Krimille sijoitettu kampanja, jossa pääsee komentamaan joko yksittäistä laivuetta tai huollosta lähtien koko sotakoneistoa.

Flanker julkaistaan ennen vuoden vaihdetta ja toimitetaan samassa paketissa Win95- ja DOS SVGA-versiona sekä poikkeuksellisesti 386-tason koneille tarkoitettuna EGA-versiona.

Kaj Laaksonen

Pelit-BBS: SU27DEMO.ZIP, 930 kt.

Silent Hunter

SSI/Mindscape

PC CD-ROM

Toisen maailmansodan merisota Tyynellä merellä jenkkien sukellusvenekuskien silmin on aiheena SSI:n Silent Hunterissa. Kaunis SVGA-grafiikka näyttää laivat erittäin yksityiskohtaisesti ja tällä kertaa myös maasto on tehty kunnolla. Rannikot satamineen ovat pirun hienoja.

Demossa pääsee yrittämään kauppalaivoista ja parista hävittäjästä koostuvan saattueen upottamista. Merenkäynti näyttää riittävän aidolta ja laivojen ja torpedojen veteen jättämät vanat lisäävät kummasti tunnelmaa. Onneksi vaikuttaa siltä, että on keskitytty muuhunkin kuin hienoon ulkokuoreen, sillä torpedojen laukaisu, alusten tunnistus ja tutkan sekä sonarin käyttö on tehty tavallista realistisemmin. Great Naval Battles -sarjasta on kaapattu mukaan monipuolinen vaurioiden hallinta.

Jälleen kerran oikeat toisen maailmansodan suklarikipparit ovat olleet opastamassa tekijöitä ja selostamassa autenttisia filminpätkiä merisodasta. Näyttäisi siltä, että SSI on onnistunut löytämään hyvän yhdistelmän realismia ja hienoa grafiikkaa.

Kaj Laaksonen

Pelit-BBS: Ei demoa.

Heroes of Might and Magic

New World Computing/U.S. Gold

PC CD-ROM

Nimestään huolimatta Heroes of Might and Magicilla ei ole mitään tekemistä muiden M&M:ien kanssa.

Heroes on Warlords II:n tyylinen kevyt strategiapeli, jossa yritetään valloittaa erikokoisia maailmoja. Alussa pelaajalla on sankari ja yksi kaupunki, lopuksi pitäisi olla koko maailman valtias.

Kaupunkeja on ainakin neljä erilaista. Kussakin on omanlaisensa rakennelmat, jotka tuottavat lisää armeijoita, kunhan ne on ensin rakennettu, esimerkiksi silta tuottaa peikkoja ja luolat susia. Joukot paitsi puolustavat kaupunkiaan myös toimivat sankarin täydennysjoukkoina. Kaupungeista voi ostaa lisää sankareita, jos rahat riittävät.

Heroes toimii vuoropohjaisesti aina taisteluja myöten. Taistelut käydään omalla ruudullaan hirviöitten seistessä vastakkain ja ritarin istuessa teltassaan mahdollisia loitsuja heittelemässä.

Heroes of Might and Magic ilmestyi juuri lehden mennessä painoon. Kirkkailla väreillä humoristisesti animoitu strategia lupailee pitkiä pelisessioita.

Tuija Linden

Pelit-BBS: Ei demoa, mutta päivitys versioksi 1.2 HOMMV12.ZIP, yht. 0,5 Mt.





FOX CD ON VUODEN PARAS OSTOS !!

EI JOUKOTTAIN TURHIA TIEDOSTOJA VAAN OHJELMIA JOITA TARVITSET JA JOISTA PUHUTAAN

FOX CD-ROM 1995 poikkeaa vastaavista PD/SW-kirjastoista selvästi. Usein kiinnitetään huomiota liiaksikin ohjelman päiväykseen eikä sen käyttökelpoisuuteen. FOX-ohjelmien kohdalla on käytetty runsaasti aikaa tarkoituksena löytää parhaat ja tarpeellisimmat ohjelmat mitä PC:n omistaja voi tarvita. Jokainen ohjelma on testattu ja virustarkastettu ennen FOX CD-ROMin valmistamista (FOX on eräänlainen laatusarja).
Ohjelmat ovat yksinkertaisia siirtää kovalevyllesi tai 3.5" HD-diskettille CD-ROMin mukana seuraavien ohjeiden (suomeksi & englanniksi) mukaisesti. Valtaosa ohjelmista toimii disketiltä, joten ne eivät vie turhaan kovalevytilaa, mutta voit ne toki sinnekin asentaa halutessasi. FOX CD-ROM 1995 sisältää lähiaikoina parhaiten ohjelmoituja PC-ohjelmia jotka ovat peräisin Yhdysvalloista, Englannista, Australiasta ja muutama myös Suomesta. Kaiken kaikkiaan 860:stä ohjelmasta 300 on erilaisia hyötyohjelmia ja loput pelejä. Kaikki toimivat DOS-käyttöjärjestelmän alaisuudessa.

FOX CD-ROM sisältää ennen näkemättömän tehokkaan hakuohjelman. Se on Assembler-ohjelmoitu parhaan mahdollisen tehon saavuttamiseksi koneellasi. Ohjelma listaa ruudullesi FOX CD-ROMin sisältämät ohjelmat joko ryhmittäin, kaiki tai hakusanan perusteella. Esaimerkiksi jos olet kiinnostunut urheilupeleistä voit katsoa kaikki siihen ryhmään kuuluvat ohjelmat tai antaa hakusanan "tennis" ja ohjelma listaa kaikki joissa on mainittu sana tennis. Konekielinen hakuohjelma on niin nopea, että hitaallakin koneella silmä ei ehdi reagoimaan listauksen ilmastymistä ruudullesi. Hakuohjelma on erikseen suomeksi ja englanniksi.

FOX CD:N OHJELMARYHMÄT

Hyötyohjelmat: Kopiointi, demo, emulaattori, matematiikka, pakkaus, musiikki, opetus, ohjelmointi, grafiikka, 4Dos, tekstinkäsittely, virussuoja, kartta ja modeemi-ohjelmat.

Peliohjelmat: Lasten, kortti, lauta, simulaattori, urheilu, strategia, seikkailu, lento, ammunta, auto, tasohyppely, avaruus, rooli, pala, teksti ja huijauseditori-ohjelmat

AVEBOX 931-214 5996

1995 FOX

Postitus maksetaan puolestasi

TILAAN SEURAAVASTI (rasti ruutuun):

☐ *Haluan vain hakuohjelman 29 mk (ei postikuluja)*

☐ *FOX Dos 1995 CD-ROM 179 mk + postitus 29 mk*

NIMI

OSOITE

POSTINUMERO PAIKKAKUNTA

AVEBOX
Vastauslähetys
sopimus

93/33500
33003 TRE

PL 99, 33501 TRE

MIKÄLI TILAAT KAKSI TAI ENEMMÄN SAAT 35% ALENNUKSEN HINNASTA

Crusader: No Remorse

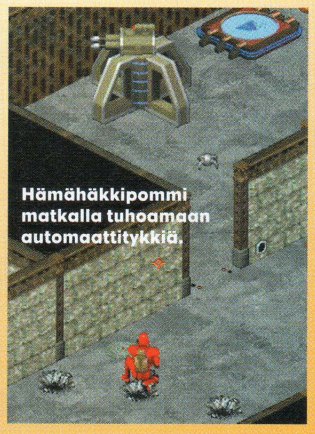
Origin/EA
PC CD-ROM
Versio: 1.01
Minimi: 486/66, 8 Mt RAM, VLB-näyttökortti, CD-ROM 300 kt/s
Suositus: Pentium, 12 Mt RAM, CD-ROM 600 kt/s
Äänituki: AdLib, Sound Blaster (16, Pro, AWE32), Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Windows Sound System, Roland MT-32, Roland Sound Canvas, General Midi
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 30 Mt
Testattu: 486/66, 8 Mt, SB 16, Cardexx Cobra, CD-ROM 300 kt/s

Boba Fettien polttarit

●● Jokaisessa miehessä elää pieni terroristi. Se haluaa pukeutua punaiseen haarniskaan ja käydä yhtä kiivaita kuin äänekkäitäkin tulitaisteluita ympäristössä, jonka esineet on suunniteltu räjähtämään komeasti ja ihmiset kuolemaan kauniisti. Ympäristölle edullisinta on tarjota sille Originin Crusader: No Remorsea.




Feel the heat, baby!


Hämähäkkipommi matkalla tuhoamaan automaattitykkiä.


Vartijat makoilevat, vaikka on työaika.

Maailmaa johtaa World Economic Consortium, pelin vaatima kapinallinen vastavoima on Central. Pelaaja kuuluu vielä alkudemossa Silencereihin, WECin todella koviin erikoisjoukkoihin. Vaan eipä ole Silencerien työsuhdeturvassa kehumista: kun epäilty kapinallisjoukko paljastuukin siviileiksi eikä heitä viitsitäkään ampua, palkitaan töpeksintä lyijyllä, joka toimitetaan tulisiirtona silmien väliin. Niinpä ainoana henkiinjääneenä päähenkilömme heittäytyy kapinallisten leiriin, ja varmuuden vuoksi itse pelissä ampuu joka siviilin.

Jos ei ole juoni uusi, niin omaperäinen linja jatkuu pelissäkin: se on pääsääntöisesti vipujen väänteleyä, avainkorttien etsimistä ja kaiken liikkuvan ampumista. Kummasti sitä silti onnistuu unohtamaan kaikki "omaperäisyys ennen grafiikkaa" -mielipiteensä, kun terävällä SVGA-grafiikalla sulavasti animoitu Silencer kierähtää suojasta esiin, ampuu polviasennosta kaksi vartijaa ja valvontakameran, ja kierähtää sulavasti vielä suojaankin ennen kuin automaattitykki tomuttaa panssaria. Puhumattakaan siitä, kun lasiseinillä varustetussa avokonttorissa konetuliaseet puhuvat ja särkyvän lasin helinä on hirveä. Tai kun jätetynnyrin räjähdys aiheuttaa ketjureaktion, jonka seurauksena kirkuvia soihtuja juoksentelee sinne tänne. Lapset liekkiä lyövät, niin kuin sanotaan.

Siinä Crusader pähkinänkuoressa: upeannäköinen, hyvältä kuulostava väkivaltainen ammuskelupeli ympäristöstä, joka on luotu tuhoutumaan.

Käytävillä jytisee

Punainen Boba Fett joutuu 15 tehtävän edestä sabotoimaan, varastamaan ja kidnappaamaan milloin mitäkin, tasaisesti vaikeutuvin vihollisin ja paranevin asein. Tehtävä kuin tehtävä on jotakuinkin identtinen. Silencer teleporttaa kohteeseen, niittää miehiä ja ympäristöä, tuhoaa miinakenttiä, deaktivoi lasersäteitä, hyppii ja kierii.

Pöydillä näkyvät tietokoneet eivät ole pelkkiä koristeita, sillä niistä löytää avainkoodeja, niillä voi availla ovia ja laskea suojakenttiä. Valvontatietokoneista pääsee katsomaan kohdetta kameran silmin, tai mikä parempaa, vaikka kauko-ohjaamaan hyvin aseistettua turvarobottia.

Jos oven avaavaa kytkintä tai avainkorttia ei löydy, ei ongelmia. "Ei ole ongelmaa, jota tarpeeksi suuri määrä räjähteitä ei ratkaise", niin kuin armeijan sananlaskussa sanotaan.

Jos Punainen Vaara ei ehdi kosauttaa valvontakameraa ajoissa, alkavat hälytyssummerit piristä. Tietyt ovet eivät aukene, turvarobotit päästetään irti ja lisävoimia teleporttaa paikalle. Onneksi hälytyksenkatkaisuvipuja on asennettu tiuhaan, eikä kukaan epäile mitään vaikka vähän väliä raikuu...

Aikanaan sankari pääsee tehtävänsä kohteeseen, joka yleensä joko tuhotaan tai otetaan mukaan. Lahjattoman serkkupojan näyttelysuorituksen jälkeen Silencer kiiruhtaa lähimmälle telesiirtopadille ja siirtyy kapinallisten tukikohtaan.

Välinäytöksenä pelaaja voikin aseostosten ohella käydä naureskelemassa kapinallisbaarissa onnettomia näyttelijäsuorituksia ja vastaanottamassa Originin vakiohahmolta eli mustalta, sikaria polttavalta komentajalta seuraavan tehtävän.

Työkalut miestä myöten

Jotta viholliset lakoavat kuin kypsä vilja Silencerin edessä, pitää Silencerin löytää kädestään kunnon viikatteet. Ja Crusader tarjoaakin kiitettävän määrän freudilaisia jatkeita.

Normaali aseistus, eli pyssykät, konetuliaseet ja haulikot jättävät jälkeensä siistin ruumin, jolta voi kerätä tavarat (mutta ei aseita) parempaan talteen. Pikanttina ykstyiskohtana ruumiit jäävät retkottamaan eri asennoissa, ja niiden alla leviää pikku hiljaa verilammikko.

Ponnettoman kuuloiset laseraseet kuluttavat kallisarvoista energiaa, mutta lasersäteet (tai -patongit) kimpoilevat kiiltävistä pinnoista, mistä on usein hyötyä. Plasmakivääri on siistin miehen ase, sillä uhri haihtuu olemattomiin.

Poliittisesti huomattavasti epäkorrektimpaa jälkeä tekevät sinko ja rakettikivääri, niillä kun on paha tapa sytyttää uhrin rintaan muutakin kuin intohimon roihu. Huomiotaherättävän surkeasti valittava uhri juoksentelee soihtuna sinne tänne, kunnes vajoaa polvilleen ja jättää jälkeensä ihmisen muotoisen tuhkakasan. Vielä enemmän kaltaiseni henkisesti häiriintynyt videopeliväkivallan uhri huvittuu ultraviolettipyssykästä, joka syövyttää uhrin luurangosta turhat lihat pois.

Ja juuri nyt päässäsi vilahti ajatus:"Hmmm, tämä pelinhän voisin vaikka hankkiakin!", eikö totta? Originin markkinointiosasto korkkaa toisenkin.

Ampuma-aseiden lisäksi Silencer voi jättää maahan maamiinoja, radiolla räjäytettäviä detpakeja tai tuhota pahempia maaleja joystick-ohjatuilla hämähäkkipommeilla. Energiapaketeilla pidetään suojakentät (kolme eri teholuokkaa) operatiivisina, lääkelaukuilla terveys tiptoppina ja rahaakin kerätään, jotta









tukikohdassa voi ostaa uusia aseita.

Avatarin uudet seikkailut

Ultima 8:nsa pelannut saa hyvin nopeasti outoja deja vu -väristyksiä, eikä turhaan, sillä Crusaderin pohjalla piilee kyseisen pelin engine. Tätä siis Avatar tekee kun ei ole saarnaamassa hyveistä.

Upean ja komeasti animoidun SVGA-grafiikan tukena kajahtelee ihan OK musiikki, ja koneensa hallitsevia ilahduttanee mahdollisuus korvata MOD-pohjainen musiikki omilla modeilla, mikäli haluaa. Huomattavasti tärkeämpää on kuitenkin pelin muhevat efektit: tulitaistelu kuulostaa tulitaistelulta, kun kuolevat huutavat, aseet paukkuvat ja kimmokkeet surahtelevat.

Kaikki on siis hyvin? No ei ihan, sillä rautaa on löydyttävä. Jos Originin peli ilmoittaa vähimmäisvaatimukseksi kahdeksanmegaisen 486/66:n ja nopealla VLB-ohjaimella vielä, se on parasta uskoa. Siinäkin Crusader pyörii vielä sen verran epävarmasti, että ihan amatöörinä ei kannata sitä veivata.

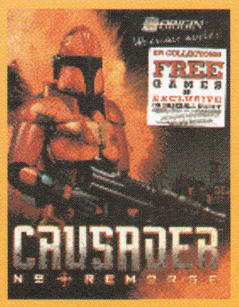
Crusader pyöri koneessani muuten hyvin, mutta jatkuva levynkieputtaminen ja siitä johtuvat tauot vievät hermot. Minimiinstalloidulla Crusaderilla kestää noin viitisen minuuttia saada peli käyntiin. Tuli ihan kuusnepa-ajat mieleen.

Lisäksi Crusaderia piinaavat bugit: muutaman hahmon puheet vapisevat pahasti. Välillä Mr. Silencer tuntuu saavan kohtauksen: hän joko kävelee, ampuu taikka tekee molempia täysin pelaajan tahdosta riippumatta tai kieltäytyy reagoimasta näppäinkomentoihin. Miehen saa kuriin joko hiirellä, näppäimistöllä tai ESCillä, tapauksesta riippuen.

Vakavampia bugeja ovat ne, joiden ansiosta pelissä ei voi enää edetä: tason neljä jälkeen teleporttaaminen kapinallistukikohdasta kohti seuraavaa tehtävää ei enää onnistunut, ennen kuin Crusaderin käynnisti "Veisaa viis riittääkö muisti" -optiolla. Lopullisesti Crusader karahti jumiin tehtävässä 8, kun hermokaasusäiliö kieltäytyi räjähtämästä. Jouduin jatkamaan huijauskoodeilla, mikä, kuten tunnettua, tappaa mielenkiinnon melkein jokaisesta pelistä.

Vaikkei Crusader ole mikään innovaation kirkkain leimahdus, sen oiva tunnelma ja aito meininki onnistuu kompensoimaan sen puutteet, ja lopputulos on mainio räiskintäpeli.

Nnirvi



Hyvää

- Upea toteutus.
- Reipas meininki.
- Sopivasti sairas.

Huonoa

- Totaalinen omperäisyyden puute.
- Pitkän päälle itseään toistava.
- Ei tarpeeksi monipuolinen.

Hilpeän väkivaltainen, komea toimintaräiskintä.

Räiskintä

85

NYT ON NÄYTTÖÄ!



ERGOLINE miroD1564 T
- 15" Trinitron® -SA CRT kuvaputki 0,26 mm dot pitch
- virkistystaajuus 80 Hz 1024x768 resoluutiossa
- Max. resoluutio 1280x1024
- VESA power management
- MPR II, CE, TÜV/Ergo, ISO 9241-3

PROOFSCREEN miroC1764
- 17" Trinitron® CRT kuvaputki 0,26 mm dot pitch
- virkistystaajuus 80 Hz 1024x768 resoluutiossa
- Max. resoluutio 1280x1024
- VESA power management
- MPR II, CE, TÜV/Ergo, ISO 9241-3

JA KORTTIA KANSSA.



miroCRYSTAL 12SD
- S3 TRIO32 kiihdytinpiiri 1 MB DRAM
- 1152x864 / 256 väriä / 80 Hz
- 100 Hz / 640x480 / 65535 väriä



miroCRYSTAL 22SD
- S3 TRIO64 kiihdytinpiiri 2 MB DRAM
- 1408x1024 / 256 väriä / 70 Hz
- 100 Hz / 800x600 / 65535 väriä



miroCRYSTAL 20SV
- S3 VISION 964 kiihdytinpiiri 2 MB VRAM
- 1408x1024 / 256 väriä / 70 Hz
- 100 Hz / 1024X768 / 65535 väriä



miroVIDEO 20SV
- S3 VISION 968 kiihdytinpiiri 2 MB VRAM
- 1408X1024 / 256 väriä / 70 Hz
- 100 Hz / 1024X768 / 65535 väriä
- MPEG playback / DCI tuki



miroVIDEO 40SV
- S3 VISION 968 kiihdytinpiiri 4 MB VRAM
- 1600x1280 / 256 väriä / 76 Hz
- 100 Hz / 1024x768 / 16,7 M väriä
- MPEG playback / DCI tuki



miroVIDEO 20TD live!
- Kaikki samassa kortissa: näytönohjain, tv-viritin.
- video / kaappari kortti
- Näytönohjainpiirinä ET4000 W32P
- (1280x1024 / 70 Hz /256 väriä)
  Videotallennus (720x576 /16,7 M väriä / 30 kuvaa/s)
  Tukee NTSC, PAL, SECAM

virallinen jakelija

POHJANMAAN MIKRO Oy

Pohjanmaan Mikron jällenmyyjiltä kautta maan.

Oikeudet muutoksiin pidätetään

MONESSAKO MIKROSSA ON KOLMENKYMMENENSEITSEMÄN KUUKAUDEN TAKUU? MEILLÄ SE AINAKIN ON – POMI.



37 vuotta sitten tietokoneen pieni muisti oli suuri ja painava. Uuden POMI -tietokoneen suuri muisti on pieni ja kevyt. Kevyt on myös uuden POMI-tietokoneen ostajan mieli, sillä POMI -pöytäkoneen keskusyksiköllä on kolmenkymmenenseitsemän (37) kuukauden takuu. Painava peruste hankkia POMI jota voit kevyesti kasvattaa tarpeittesi mukaan. Takuulla turvallinen.

intel inside pentium PROCESSOR

Tuotteissa Intel Pentium mikroprosessorit.
Intel Inside logo on Intel Corporationin rekisteröity tavaramerkki.

POMI -tietokoneet valmistaa

POHJANMAAN MIKRO Oy

"Hyvä kotimainen mikro, jonka voi ostaa turvallisin mielin. Koneen hinta-laatu -suhde on enemmän kuin kohdallaan"

Tietokone 9/95

"Siistit ratkaisut ja runsaasti vapaita korttipaikkoja"

MikroPC 9/95

"Tornikoteloon rakennettu mikro suorastaan pullistelee laajennustilaa joka suuntaan."

Tietoviikko 28/95

valtuutetut POMI jälleenmyyjät:

Espoo
Powerplan Oy
Koronakatu 2
(9400) 480 892

Espoo
Softelo Oy
Kauppamiehentie 1
(90) 455 5281

Hamina
Itäväylän ATK
Helsingintie 1
(952) 354 1111

Heinola
Custom Control Oy
Siltakatu 12
(918) 155 666

Helsinki
CaiPro Oy
Mannerheimintie 40
(90) 444 297

Helsinki
Pro Component Oy
Runeberginkatu 61
(90) 407 261

Helsinki
PC-Kulma Oy
Keinulaudankuja 4
(90) 340 1105

Iisalmi
Ylä-Savon Microcomputers
Savonkatu 31
(977) 14 560

Joensuu
OK-Mikro
Merimiehenkatu 6-8 B
(973) 221 387

Jyväskylä
SW-Communication Oy
Väinönkatu 42
(941) 311 0061

Jyväskylä
Tietokonehuolto
Gummeruksenkatu 5
(941) 618 373

Jämsä
Konerex Ay
Koskentie 11
(942) 718 278

Kajaani
Kajaanin ATK-huolto
Kirkkokatu 23
(986) 613 3911

Kauhava
Fenntron Oy
Kuusikuja 4
(9400) 263 877

Keuruu
ATK- ja telepalvelu Oy
Keuruuntie 16
(943) 722 106

Kokkola
Mikrotiimi Oy
Torikatu 31
(968) 831 4257

Kouvola
ATK-Mylly Oy
Salpausselänkatu 23
(951) 375 0586

Kuopio
Savon Tietokeskus
Tasavallankatu 22
(971) 263 3050

Kurikka
Datamill Oy
Seurapuistikko 6 B 12
(964) 450 2772

Lahti
Tietokonenurkka Ky
Hämeenkatu 3
(918) 783 0577

Lieksa
Tietotapio Ky
Pielisentie 46
(975) 523 663

Nurmes
Tietotapio Ky
Porokylänkatu 16
(976) 461 857

Oulu
Laatumikro Oy
Pakkahuoneenkatu 18
(981) 881 1211

Oulu
Y-Daatta Oy
Rakentajantie 5 D
(981) 556 8286

Raahe
Microstep Oy
Antinkankaantie 30
(982) 220 966

Riihimäki
Riihitec Oy
Kontiontie 2
(914) 721 171

Rovaniemi
Lapin Systema Oy
Aittatie 9
(960) 313 761

Seinäjoki
Datafone
Valtionkatu 1
(964) 423 3344

Seinäjoki
Suomen Sähkö-Data Oy
Vapaudentie 52 B
(964) 414 9863

Siilinjärvi
Mikroserveri
Toritie 4
(971) 462 5066

Tampere
Bitman Oy
Satamakatu 26
(931) 222 3226

Tampere
Fenntron Oy
Tullikatu 10
(9500) 598 266

Tampere
Pirkkasoft Ky
Nekalantie 31
(931) 223 3460

Tampere
Tampereen konttorikulma
Kauppakatu 12
(931) 212 9098

Tampere
Winsoft Technologies Oy
Kanslerinkatu 6-8 J
(931) 316 5031

Teuva
Color Mantila Oy
Porvarintie 20 A 9
(962) 267 3007

Vaasa
FixData Trading Oy
Asemakatu 17
(961) 317 2333

Vammala
Comparo Oy
Asemakatu 10
(932) 511 5161

Vantaa
Data Town Oy
Iltatie 19 B 6
(90) 878 6241

Vantaa
Micro Sail Oy
Liesitori 1
(90) 507 2282

Valkoisen miehen taakka

SimIsle: Missions in the Rainforest

Maxis

PC CD-ROM

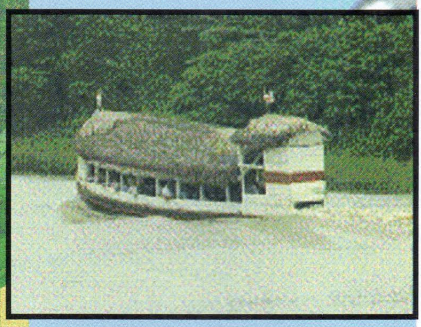
Minimi: 486/33 MHz (suositus 66 MHz), 8 Mt, SVGA, CD-ROM 300 kt/s, H

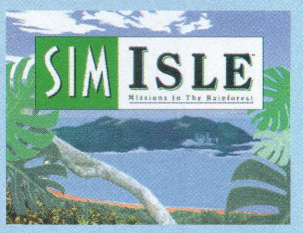
Äänituki: Sound Blaster (16, AWE32), RAP-10, PAS, GUS, WaveJammer, Ensoniq Soundscape, ES 688

Kiintolevy: 3 Mt

Testattu: 486/80, SB AWE32, CD-ROM 300 kt/s, (Windows 95)







Olipa kerran saari, jossa alkuasukkaat elelivät onnellisina. Mutta eipä aikaakaan niin länsimaisen kapitalistin limaiset kourat ulottuivat puristelemaan paratiisisaaren neitseellisiä meloneja. Villieläimet pitää aidata eläinpuistoihin ja kalastajakylän tilalle tarvitaan laituri Lemmenlaivaa varten. Ei kun edistyksen rattaat rallattamaan!

Vaarilla on saari, se alkuasukkaiden saari on

SimIsle on simulaatio eksoottisen saaren "kehittämisestä". Pelissä on 24 saarta, joissa kussakin on jokin tehtävä. Tehtävän tavoitteena voi olla vaikkapa hakata kaksi kolmasosaa puustosta, luoda saaresta menestyvä turistikeskus tai vain yksinkertaisesti kerätä tietty määrä rahaa. Vaihtoehtoisesti voidaan lähteä liikkeelle sattumanvaraisesti generoidusta saaresta.

SimIsle on tyypillinen Maxisin ohjelmistolelu. Tehtaita ja varastoja rakennetaan ja puretaan, mutta samalla pidetään huoli, että vuorovaikutussuhteet rakennusten, ihmisten ja ekosysteemin välillä toimivat. SimCity 2000:n tyyliin SimIsleä katsotaan isometrisesti ylhäältä päin ja kolmessa eri zoomitasossa. Käyttöliittymä on havainnollinen ja selkeä, esimerkiksi tarkimmalla zoomitasolla pelaaja näkee yksittäisetkin tavaraa kuljettavat rekat.

SimIslen erikoisuus ja samalla sen pahin moka on agenttien käyttö tehtävissä. Uuden autotehtaan rakentaminen metsän keskelle vaatii, että paikalle lähetetään rakennustaitoinen agenttihenkilö, vastaavasti esimerkiksi kun suostutellaan kalastajakylän asukkaita siirtymään kaupunkiin, pitää paikalle saada neuvottelutaitoinen agentti. Agentteja on yleensä käytössä kymmenkunta erilaisin kyvyin ja kokemuksin varustettuna.

Agenttien käyttö on aivan turha mutka käyttöliittymässä. Sinänsä idea on hyvä, agentit esimerkiksi kehittyvät käyttäessään taitojaan, mutta eikö peli voisi automaattisesti lähettää sopivan agentin paikalle halutun tehtävän mukaan? On rasittavaa miettiä, mitä agentteja pitää paikalle lähettää, jotta tietty menuvalinta aktivoituisi. Tyhmänä ratkaisuna agentin taitoja ei pysty näkemään ennen kuin klikkaa agentin naamaa ja avaa statusruudun.

Lisäksi käyttöliittymää vaivaa hitaus, jokaisen putkahdusvalikon avautuminen kestää sekunnista puoleentoista. Viive on rasittavan pitkä, varsinkin kun Sim-sarjan pelien pelaaminen on kuitenkin yhtä hiiren naksuttelua.

Ohjelmoija ja hänen kaverinsa

SimIsle yhdistää sekä SVGA-grafiikkaa että aitoa videokuvaa. Normaali piirrosgrafiikka on kaunista ja selkeää, mutta videopätkät ja agenttien valokuvat (eli ohjelmoija ja hänen hölmöt kaverinsa) eivät sovi piirrosgrafiikan sekaan alkuunkaan. Tyylillisesti peli on sekasikiö.

Videopätkien laadussakaan ei ole kehumista, esimerkiksi ydinvoimalan kuvan (joka esittää myös hiilivoimalaa) alapuolelta löytyvää nappia painamalla nähdään kahden sekunnin video, jossa kamera zoomaa suttuisessa kuvassa hieman eteenpäin ja sen jälkeen taaksepäin. Kaivoksen yhteydessä videopätkä näyttää loputtomasti toistuvaa kaivinkoneen kuopimista. Varokaa lapset, pitäkää BFG9000 valmiina, sillä multimediapiru vaanii nykyään kaikkialla!

Neoluddiitti sisimmässäni

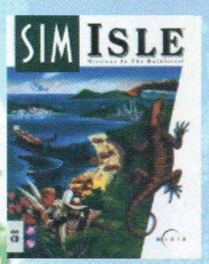
SimIsle muistuttaa liikaa reaalimaailmaa paitsi idealtaan, myös peliin sotketun aidon videokuvan ja valokuvien takia. Pelikenttänä toimivan saaren muuttaminen turistikeskukseksi, kylien purkaminen ja ihmisten ajaminen kaupunkeihin ei ole hauskaa, varsinkin kun koko homma tapahtuu kylmänä taloussimulaationa ilman mitään huumoria. Vain ydinkokeiden suoritusmahdollisuus puuttuu.

SimIslestä paistaa vahvasti esiin idea, että tyhmät alkuasukkaat elelevät mudassa ja loassa autuaan tietämättöminä länsimaisen sivistyksen tarjoamista ihanuuksista. Toki pelissä ja manuaalissa lässytetään metsän monimuotoisuudesta ja pelikin antaa ekologiapisteitä, mutta suunnittelijan ajatusmaailma ei jää kyllä epäselväksi.

Moraalit sikseen, pahin moka on kuitenkin pelin armoton tylsyys: kiinnostavuus on samaa luokkaa huonon kansantaloustieteen oppikirjan kanssa. SimCityistä tuttua näpräysfiilistäkään ei pääse tulemaan agenttien aiheuttaman käyttöliittymävamman takia.

Peli saattaisi olla hauska, jos pääsisi pelaamaan alkuasukkaiden puolella: ensin voisi perustaa terroristijärjestön, sitten laittaisi agentit pataan persiljat kainalossa ja sitten...

Pekka Ihanne



Hyvää

- Monimutkaiset vuorovaikutussuhteet.
- Musiikki.

Huonoa

- Ne agentit, ne typerät agentit.
- Aidot videopätkät ja kasvokuvat eivät sovi tyyliin.
- Tylsä: kuin katsoisi maalatun seinän kuivumista.

Työläs ja kuiva taloussimulaatio.

Simulaatio

72

Metallipalloa avaruudessa

3-D Ultra Pinball

Sierra

PC CD-ROM

Minimi: 486DX/33, 8 Mt, SVGA (640x480), CD-ROM 300 kt/s, Windows-yhteensopiva digitaaliäänikortti, Windows 3.1 tai uudempi

Äänituki: Windows-yhteensopivat äänikortit

Kiintolevy: alle 100 kt

Testattu: Pentium 90, Stealth 64 2 Mt, VRAM PCI, 16 Mt, SB 16, LAPC-I, CD-ROM 450 kt/s, Windows 95



●● Sierra seikkailee, Sierra strategoi, vaan miten käy Sierralta Pin'n Ball?

Uusi kulma, vanhat kujeet

Ultra Pinball tuo yleisteemaltaan mieleen Sierran avaruussiirtokuntapeli Outpostin. Pelissä on kolme kenttää, jotka kaikki näyttävät siltä kuin niitä olisi kyhätty Outpostin ohjelmoinnin ohessa huvin vuoksi. Ehkäpä juuri siksi Outpost olikin niin huono.

Nimensä mukaisesti peli on kolmiulotteinen, eli pelaaja pääsee tarkkailemaan kenttiä lähes normaalista flipperietunojasta. Tähän tosin tutustuu paremmin menemällä lähimpään baariin ja hakkaamalla siellä olevaan flipperiin pari markkaa. Mitään maata järisyttävää todellisuuden tuntua ei siis saada aikaan, tuoppikaan ei pysy monitorin päällä.

Kolonian komentajana

Ensimmäisessä kentässä teemana on avaruussiirtokunta, toisessa kaivos ja kolmannessa siirtokunnan komentokeskus. Jokaisessa kentässä on keskellä suurempi pääpelialue ja molemmilla sivuilla pienemmät sivupelit. Pikkutehtävistä peli jakaa priority pointteja, joita tarpeeksi kerättyään pääsee valitsemaan erilaisista vaihtoehdoista. Pelaaja voi halutessaan ostaa lisäpalloja, pisteitä tai pääsyn jompaan kumpaan kahdesta muusta kentästä.

Jokaisessa kentässä on viisi omaa erikoistehtävää, kuten komeetan seuraaminen ja energian ylläpitäminen, jotka suoritettuaan pelaaja pääsee rakentamaan avaruusasemaa, josta voi laukaista aluksen avaruuteen. Tämä muodostaa pelille lievän juonen, ja antaa pallon hakkaamiseen hieman lisäpontta. Kentät ovat kuitenkin tylsiä, ja tekeminen tuntuu pian loppuvan.

Erikoistehtävät ovat pienellä harjoittelulla suhteellisen helposti suoritettavissa ja niitä on liian vähän. Samojen juttujen toistaminen miljoonanteen kertaan ei ainakaan minussa herättänyt suurempia värinöitä.

Tahtoo lisää alipelejä

Kolmiuloitteiset kentät ovat kaikki renderoituja ja sinänsä kauniita, mutta animaatiota ja tarvittavaa pikkusälää on mukana liian vähän. Silloin tällöin pelikentällä räjähtelee, portteja aukeaa ja hissit liikkuvat. Muuta ei sitten pahemmin tapahdukaan. Erityisesti minua rassasi flippereihin olennaisena osana kuuluvan pistegrafiikkanäytön puute. Nyt pisteruudulla liikkuu ainoastaan tekstiä, ja sekin säälittävän pienessä luukussa keskipelialueen alalaidassa.



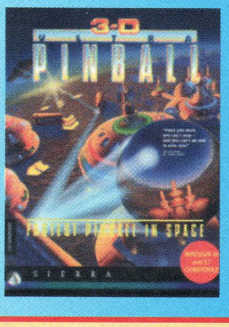
Tehosteet ovat kiitettävän tasokkaita, vaikka niitä voisi olla huomattavasti enemmän, ja musiikkikin toistuu useimmiten kuunneltavasti.

Flippereissä tärkeintä on pallon oikean tuntuinen liikkuminen, sillä mikään ei ole niin ärsyttävää kuin odottamattomiin suuntiin poukkoileva pelipallo. Valitettavasti 3-D Ultra Pinballin pallo tuntuu ajoittain elävän tyystin omaa elämäänsä, eikä liiku lainkaan metallipallomaisesti. Nopeutta kyllä riittää, mutta en uskalla arvioida pelin vauhtia minimikokoonpanoksi ilmoitetulla 486DX/33:lla.

Ohjaus onnistuu sekä hiirellä että näppiksellä. Hiirellä pelaaminen on yllättävän intuitiivistä: vasemmalla napilla heilutetaan vasenta portinvartijaa, ja oikealla taas toista. Pienen totuttelun jälkeen peli sujuu todella vaivattomasti.

3-D Ultra Pinball ei valitettavasti elä nimensä veroiseksi. Kenttiä on liian vähän, eivätkä olemassa olevatkaan ole tarpeeksi kiinnostavia. Kolmiulotteisuudesta huolimatta varsinainen peli ei yllä siihen riippuvuuden asteeseen, minkä parhaat tietokoneflipperit aiheuttavat.

Tapio Salminen



Hyvää

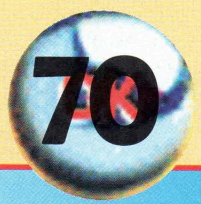
- Kaunis katsella.
- Nopea.

Huonoa

- Mitäänsanomattomat kentät.
- Liian vähän tehosteita.

Ei mitään uutta flipperitaivaan alla.

Flipperi



Apinan raivolla

Primal Rage

Teeny Weeny Games/Time Warner Interactive

PC CD-ROM

Minimi: 486 DX/33, 4 Mt RAM, VGA, CD-ROM

Suositus: 486DX2/66 tai nopeampi, 16 Mt RAM, VLB- tai PCI-SVGA

Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), General MIDI, Ensoniq Soundscape, GUS, PAS (Plus, 16), Adlib (Gold), ES688, OPL-3, Roland (MT-32, RAP-10), Tandy, Wavejammer

Ohjaus: N, J, Gamepad

Kiintolevy: 2-46 Mt

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



Mätkintäpelit elävät kultakauttaan ja dominoivat rallipelien kanssa pelihalleja. Primal Rage erottuu Virtua Fightereiden, Mortal Kombatien ja Street Fightereiden joukosta korvaamalla ihmishahmot dinoilla ja muilla esihistoriallisilla otuksilla. Seuraa hämmentävä spektaakkeli täynnä roiskuvaa verta, murskaantuvia luita ja syötäväksi kelpaavia ihmisiä.

Mättöpelien juonista lisenssityötään valmistelevien iloksi kerrottakoon, että vuosituhansia sitten maailmassa vallitsi melkoinen meininki. Dinosaurusten ja jättiapinoiden muodon ottaneet puolijumalat taistelivat vallasta, kunnes jäljellä ei ollut kuin totaalinen kaaos. Ukko ylijumala Balsafas kyllästyi reuhaamiseen, teki yli-innokkaista räyhäjumalista fossiileita ja upotti koko katraan asteroidin sisään kauas jonnekin. Niin oli rauha maass' kunnes samainen galaksien välinen aikapommi palasi ja mäjähti keskelle maapalloa.

Helvetti oli taas irti kun vanhojen räyhähenkien nokkaunet häiriintyivät. Kostoksi ne päättävät ottaa vanhat tilukset takaisin, eräänlainen tekosyy silmittömään turpajuhlaan tämäkin.



Fatalityjä, komboja ja pieruhuumoria

Tehtävä on yksinkertainen. Seitsemää mannerta hallitsee sama määrä dinon tai gorillan näköisiä jumalolentoja, joista pelaaja on yksi. Homman nimi on vallata maapallo manner kerrallaan läppäämällä kilpailijoita kuonoon.

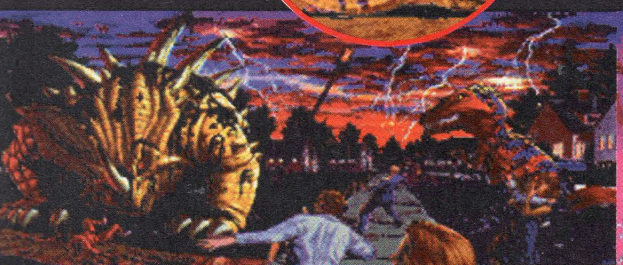
Normin mukaisten ihmisten tilalla on leegio muinaisia hirviöitä: pari tyrannosaurusta, yksi raptori, pari gorillaa ja pari vähän tuntemattomamman näköistä dinoa, kaikki julmetun komeita ja värikkäitä otuksia.

Tavallisten lyöntien, potkujen ja heittojen seassa on kamppailijoista johtuen myös puremista ja raatelua, ja hirviöt voivat lisäksi mallista riippuen syöstä tulta, hengittää jäätä, nakella piikkejä tai hengittää pahanhajuisesti. ”Salaliikkeitä” eli dokumentoimattomia erikoisen tappavia liikkeitä on tietysti jokaisella hahmolla useampi.

Killer Instinctin











kaltaisista uudemmista beat'em upeista on mukaan otettu kombot, eli tiettyjen liikkeiden yhdistelmät, jotka isketään nopeina sarjoina, mutta joissa yksittäiset iskut tekevät tavallista vähemmän vahinkoa. Nämäkin on luonnollisesti keksittävä itse tai kaivettava Internetissä (tai Pelit-BBS:ssä) liikkuvista FAQ-tiedostoista.

Hirviö kuolee kun energia tippuu nollaan, mutta sen lisäksi Alkukantaisessa Raivossa on vielä selkäydinmittari. Lyömällä joko paljon ohi tai vain torjumalla tarpeeksi iskuja hirviö menettää hetkeksi tajuntansa eikä voi puolustaa itseään. Tässäkin on hauska koukku: jos hirviö on jo valmiiksi lähes hengetön, voikin tuloksena olla hetkellinen raivokohtaus, jonka aikana liikkeet ovat tuplasti nopeampia ja tekevät enemmän vahinkoa, ikään kuin viimeisenä silmittömänä tappeluvimmana.

Mortal Kombatin panos beat'em up -evoluutioon olivat fatalityt, joilla henkitoreissaan oleva vastustaja nöyryytetään tekemällä viimeisenä silauksena näyttävä tappoisku. Primal Ragessa jokaisella hirviöllä on useampi fatality, aina sisukalujen syömisestä raajojen irtirepimiseen yksi kerrallaan. Lisäbonuksena kesken matsin voi napsia suihinsa jaloissa hyöriviä ihmisiä. Hauskaa mässäilyä, kunhan liikkeet vaan ensin keksii.

Roiskeita ja ihmispalloa

Primal Ragen julmettu verellä mässäily olisi sietämättömän hölmöä, ellei peli suhtautuisi asiaan huumorilla. Homma vedetäänkin riittävän överiksi valtavilla veriroiskahduksilla ja koko tyylille irvailevilla liikkeillä. Miltä kuulostaa esimerkiksi vihollisen naamalle oksentaminen tai vastustajan tainnuttaminen pieraisemalla? Harvinaisen typerää, mutta ainakin minua se nauratti.

Jaloissa pyöriviä ihmisiä voi potkia ilmaan ja vastustaja voi lyödä kohti singahtavan ihmisen takaisin. Jos edestakaisin pomputtelu jatkuu tarpeeksi pitkään, ilmestyy ruudulle lentopalloverkko ja tuomari jakamaan pisteitä.



Sivistynyt japanilainen huumori ei välttämättä aukea suomalaisille.

Erän voittaja saa mukavan bonuksen, ellei intoudu syömään palloa!

Kaikissa beat'em upeissa on aina muutama liian tehokas liikesarja, joita loputtomasti toistamalla voi tehokkaasti pilata koko pelinautinnon. Alan miesten termi näille on "cheese moves", ja kaksinpelissä tällaisten väärinkäyttäjiä pitää solvata. Primal Rage tunnistaa tiettyjen liikkeiden liian usean toistamisen ja palkitsee helppoheikin nakkaamalla ruudulle juustopalkinnon.

Vain neljä nappia

Kolikkomätkintöjen PC-käännösten ongelmana on saada näppäimistö tai gamepad emuloimaan kertaluokkaa parempia ohjausvälineitä. Siinä missä kolikkopelissä liikkeet onnistuvat helposti, voivat samat liikkeet pahimmillaan olla lähes mahdottomia kotikoneella. Primal Ragessa ei onneksi ole kuin neljä toimintanappia eli nopea tai tehokas ylä- tai alaisku, ja erikoisliikkeet tehdään normista poiketen vatkaamalla tikkua napit pohjassa.

Fiksusti näppäimellä liikkeitä ei tehdä samalla tavalla, vaan kaikki erikoisliikkeet tehdään samat kaksi nappia pohjassa vain liikesuuntien vaihdellessa, mikä on huomattavasti normaalia siedettävämpää eikä kuitenkaan liian helppoa. Nelinappisella joystickillä tai padilla liikkeet ovat täsmälleen samat kuin kolikkopelissä.

Puuttuva rengas

Teknisesti Primal Rage on vaikuttava. Kolikkopeli on kääntynyt kotikoneeseen lähes täydellisesti, joka jo pelkästään on kunnioitettava suoritus. Kuvat eivät tee oikeutta Primal Ragen stop-motion-tekniikalla animoiduille hirviöille, niistä ei selviä lainkaan, miten näin elokuvamaiset hahmot voivat liikkua sulavasti ja samalla olla tarkasti ohjattavia ja täynnä monipuolisia liikkeitä.

Vaikka peli on kaksiulotteinen, hyvä animointi tekee hirviöistä elävän kolmiulotteisia. Erikoisliikkeiden efektit ovat välillä hieman päälleliimatun näköisiä, mutta yleensä toiminta on sen verran nopeaa, ettei pieniin puutteisiin ehdi kiinnittää huomiota.

PC-versio on ruudun kokoa ja ohjauksia lukuunottamatta lähes identtinen kolikkopelin kanssa. Korealla ulkokuorella on hintansa, sillä kaikki animaatiot ja kolikkopelin ominaisuudet kytkeytyvät päälle vasta kun muistia on kuusitoista megaa, vaikka peli minimissään toimii neljällä. Primal Ragen muistin määrän mukaan sopeutuminen on harvinainen, mutta positiivinen poikkeus normista: parempi näin, kuin tehdä peli vain tyypillisesti kahdeksalla megalla toimivaksi ja unohtaa sekä vaatimattomat että isot koneet.

Äänimaailma koostuu kohtuuhyvistä mässähdyksistä ja örvellyksestä, tosin hieman miehekkäämpää ääntä tämänkokoisista karpaaseista luulisi syntyvän.

Primal Rage ei innostanut samanlaiseen taistelu- ja treenausvimmaan kuin vaikka Mortal Kombat 2, johtuisiko siitä, että hieman epämääräisten hirviöiden liikkeitä on vaikeampi hahmottaa kuin ihmishahmojen vastaavia. Tappeleminen helposti äityy aivottomaksi mättämiseksi, vaikka erilaisia liikkeitä on riittävän paljon ja hirviöiden taistelutyylit ovat selkeästi erilaisia.

Primal Rage ei aiheuta pakonomaista pelaamishalua, mutta sen pitää mielellään kiintolevyllä stressileluna ja satunnaisia kaksinpelejä varten. Prrrt!

Kaj Laaksonen



Hyvää

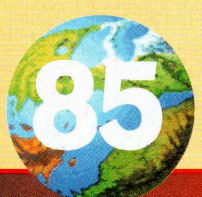
- Animaatio ja grafiikka.
- Helposti näppikseltä hoituvat liikkeet.
- Muistimäärään sopeutuminen.
- Huumori.
- Valtavasti optioita.

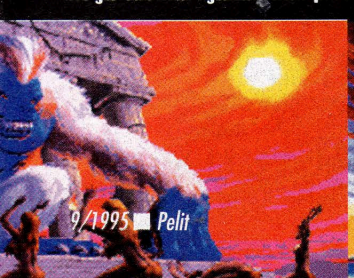
Huonoa

- Kovat laitevaatimukset.
- Hitaat latausajat.
- Liikaa aivotonta mätkintää.

Teknisesti loistava kolikkopelikäännös. Humoristisesti yliammuttua lätäystä.

Mätkintä









Magic Carpet 2 – Netherworlds

Bullfrog/Electronic Arts

PC CD-ROM
Minimi: 486/66, 8 Mt, SVGA, CD-ROM 300 kt/s
Suositus: Pentium, 16 Mt, CD-ROM 600 kt/s
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), GUS, Adlib, MT32, PAS, WaveBlaster, General MIDI
Ohjaus: H, J, N, Gravis GamePad
Kiintolevy: 8 Mt
Muuta: Vaatii VESA-ajurin näytönohjaimelle. Tukee VFX-I- ja i-Glasses-virtuaalilaseja
Testattu: 486/50 8 Mt, ISA, GUS, SB, CD-ROM 600 kt/s



Maton magiaa

Viime vuonna ilmestynyt Magic Carpet yhdisti onnistuneesti toimintaa ja strategiaa, ja pelin maastorutiini loksautti leuan jos toisenkin. Outona ideana oli kerätä manaa taikamatolla lentäen ja loitsuja viskoen.

Kauniilla maastolla oli hintansa, matto ei ihan mopokoneella ollut pelattava. Nyt tarjolla oleva viritetty versio lupaa kestohupia myös Pentium-esteisille.

Mana on mannaa

Maailman tasapainotilaan palauttaneelle nuorelle maagille tulee yllättäen ylitöitä, kun kuolleiden maassa alkaa tapahtua. Alamaailmojen ylidemoni Vissuluth janoaa lisää valtaa, ja suunnittelee elävienkin alistamista.

Siispä mattorulla auki ja menoksi.

Perusresepti on säilynyt ennallaan, tarkoituksena on saada haltuunsa mahdollisimman paljon manaa. Mana on taikojen käyttöaineena toimivaa mystistä energiaa, joka on sidoksissa eläviin olentoihin. Manavarannon kasvattamiseksi täytyy pelialueita kansoittavat hirviöt poistaa, ja jäljelle jääneisiin manapallukoihin ampua haltuunottotaika.

Valitettavasti maastossa lojuvat manapallot ovat vapaata riistaa myös Vissuluthin maagikavereille. On siis rakennettava manalle turvapaikaksi linna. Linna toimii pesäpaikkana ilmapalloille, jotka keräävät manaa talteen ja kuljettavat sen muurien suojaan.

Kun manaa on kasassa tarpeeksi, voi linnaa laajentaa, jolloin siitä tulee vaikeammin tuhottava, sinne mahtuu enemmän manaa ja sieltä käsin sukkuloi useampia ilmapalloja. Taistelu manasta on kovaa, koska sitä on jokaisella pelialueella vain tietty määrä, eikä sitä voi tuhota tai luoda.

Työkaluina toimivat taiat. Mitä pahempi loitsu, sitä enemmän manaa sen käyttämiseen tarvitaan. Taikoja on 25, ja jokaisesta taiasta on kolme eritasoista versiota.

Normaalien tappo- ja perustaikojen lisäksi arsenaalista löytyy varsin mielikuvituksellisia kiusantekotapoja. Pelaaja voi muuntautua wyverniksi, nostattaa maasta tulivuoria, virittää taikoja sinkoavia miinoja vihollismaageille ansaksi ja imeä pahikset minikokoisiin mustiin aukkoihin. Pelin alussa taikoja on vain muutama, mutta tasoille on piilotettu lisää.

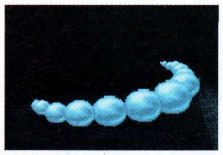
Yli maiden ja mantujen

Pelimaailmat ovat miellyttävän vaihtelevia. Ulkoilmaan sijoittuvat kentät ovat avaran tuntuisia ja kauniita, ja niiden pelaaminen muistuttaakin maalaukseen sukeltamista. Luolasto-osuudet sopivat pelin juoneen, mutta ovat aika klaustrofobisia ja masentavia. Luolastoissa on myös tavallista enemmän inhoja ansoja sekä runsaasti salaseiniä.

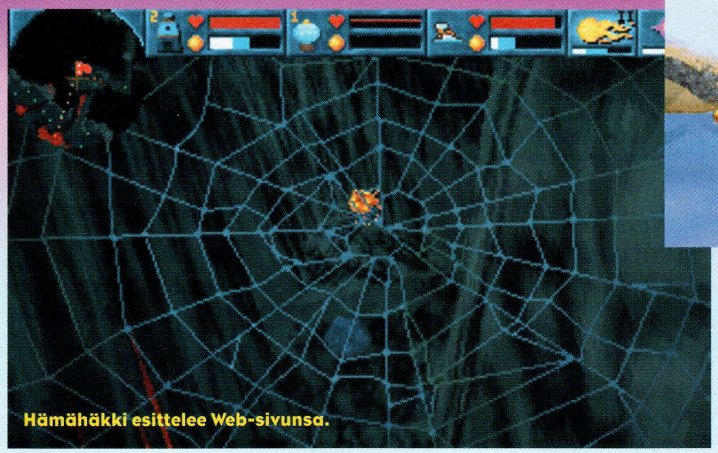
Lentämisessä on ihanaa vapauden tunnetta, koska matto leijuu automaattisesti esteiden yli, eikä maton päältä voi pudota. Vain luolanseinät ja tietyt muurit täytyy kiertää.

Mattoa kontrolloidaan joko hiirellä, ilotikulla tai virtuaalilaseilla, joilla määrätään maton kallistuskulma ja näppäimistöltä valitaan lentosuunta. Matolla voi esimerkiksi lentää vihollisen ympäri siten, että kohde on kuitenkin koko ajan maton "edessä", valmiina absorboimaan pari tulipalloa.

Oma joikkani ei suostunut yhteistyöhön pelin kanssa. Matto heilui kuin horkkatautinen, koska kalibrointi ei kerta kaikkiaan onnistunut. Haittaa tästä ei ollut, hiirellä pelaaminen sopii paremmin Magic Carpetiin.







Hämähäkki esittelee Web-sivunsa.



Kartta pitää maton tiellä.



Hydra, oikea kuusipää.



Linnani on kotini.

Käyttöliittymä on nerokkaasti suunniteltu. Pelaaminen onnistuu kättä näppäimistöltä siirtämättä, ja jos näppäinkartta ei miellytä, voi sen muuttaa mieleisekseen. Taikojen valinta on vaivatonta, ja usein käyttämänsä taiat voi lisätä "taikajonoihin", joita on kummallekin hiirennapille omansa. Näin oikean taian saa hetkessä käyttöönsä avaamatta taikavalikkoa ruudulle.

Kartta on erittäin toimiva. Koko pelialue näkyy kerralla, ja suunnistaminen on helppoa. Yksittäiset viholliset ja manapallerot hukkuvat karttaruudulla helposti pikselisalaattiin, mutta ongelma lievenee, kun aina karttaa tiirailessaan muuttaa näytön SVGA-tilaan.

Vaihtoehtomaailma

Magic Carpet 2 on erikoinen, lähes terapeuttinen kokemus. Liitely vihollisista tyhjässä maisemassa on kuin hiljaista leijumista pumpuliin, kun taas toiminnantäytteisissä kohdissa sydän jyskyttää tuplateholla. Vuoroin rauhallinen, vuoroin stressaava pelitempo vaihtelee juuri sopivan usein.

Tunnelma on paljolti erinomaisten äänien ansiota. Itämainen musiikki sopii taustalle hyvin, ja ääniefektit vaihtelevat uskottavasti ympäristön mukaan. Tuulen ulvontaa, veden loisketta, ihmisten puheensorinaa, lampaiden määkimistä... kaikkea löytyy, ja sopivalla äänikortilla stereona.

Ainoa ongelmapesäke koko pelissä oli asennusohjelma, joka valitsi äänikorteille väärät keskeytykset. Asetustiedostot joutui korjaamaan manuaalisesti, ja oli siinä PC-noviisilla ihmettelemistä, kun peli ei millään toiminut.

Ennakko-odotuksista huolimatta verkkopeli 2–8 pelaajalle ei vieläkään tue modeemia tai sarjakaapelia.

Alkuperäisen Magic Carpetin peluu jäi minulla pariin testipeliin, koska matto liihotteli koneellani etanavauhtia. Ilokseni kakkosessa on maastorutiinia viilattu nopeammaksi. Hitaus ei kertaakaan muodostunut ongelmaksi matalaresoluutiossa pelattaessa. SVGA-tila vaatii viimeisen päälle nopean laitteiston, mutta tähän on jo totuttu.

Kenttiä on yllättäen vain 25, plus pari piilotettua maailmaa. Kunkin kentän selvittämiseen kului aikaa paristakymmenestä minuutista pariin tuntiin. Aikarajoja ei ole, joten maastoja saa tutkia rauhassa niin kauan kuin huvittaa. Tilanteen voi tallentaa nyt milloin tahansa.

Magic Carpetissa on sentinelmäistä lumoa ja halkaisijaltaan metrinen omaperäisyyden leima. Ykkös-Carpetin veteraaneille haastetta voi olla liian vähän, mutta en näe mitään muuta syytä jättää MC2:ta väliin.

Kimmo Veijalainen



Guardian on irtopää.

Hyvää

- Idea.
- Loistava käyttöliittymä.
- Uskottava äänimaailma.
- Ei aikarajoja.
- Riittävän nopea.
- Verkkopeli.

Huonoa

- Ääniefektit saisivat olla puhtaampia.

Nerokas ja hyvin tehty toimintapeli strategialla höystettynä.

Strateginen ammuskelu

PELIT HUIPPU



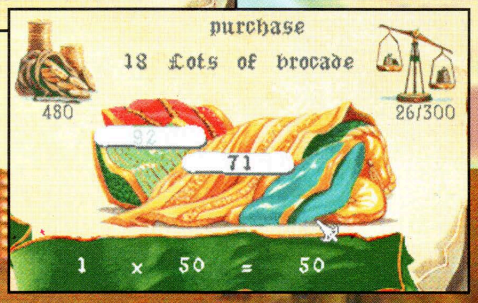
POLON PUSEROSSA

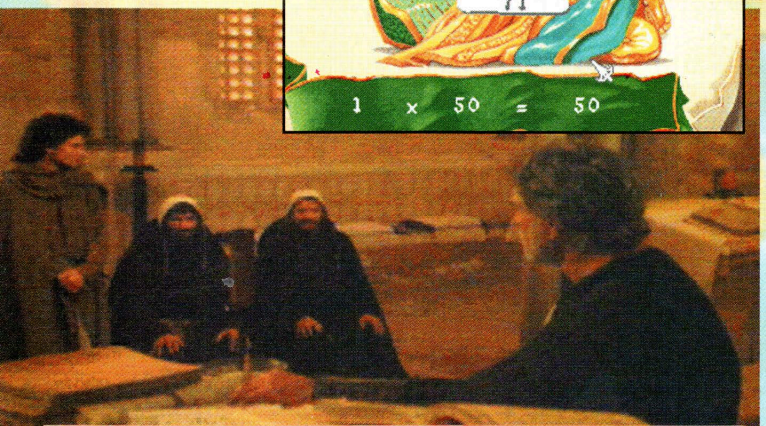
Marco Polo

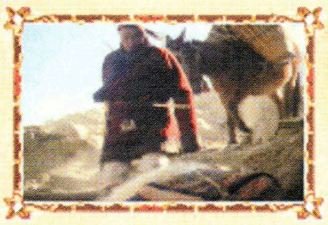
Infogrames/Philips
PC CD-ROM
Versio: I.0
Minimi: 386, 2 Mt RAM, CD-ROM 300 kt/s
Äänituki: Sound Blaster (Pro, I6, AWE 32)
Ohjaus: H
Kiintolevy: –
Testattu: 486DX4/I00, 8 Mt RAM, SBI6, CD-ROM



Penninvenytyksen jalo taito.







In the centre of this Greater Armenia stands a great mountain where there is Noah's Ark!

At the summit, there is always an abundance of snow. From very far, one can see a dark patch, which is the Ark.

Turismia I300-luvun malliin.

Ellei löytöretkeilijä ja diplomaatti Marco Polo olisi maannut haudassa jo kuutisensataa vuotta, voisi Infogramesin uutukaista kutsua jopa lisenssipeliksi. Kaupankäyntipeli pyrkii simuloimaan silkkitien löytämistä, ja lupaa tarjota matkan varrella myös seikkailua muun muassa esikuvansa mukaisten diplomatiakiemuroiden kautta.

Maailma se on kuin silkkiä vaan

Eletään 1300-lukua Aasian mantereella. Kristityt ovat onnistuneet perustamaan muutaman siirtokunnan Vähään-Aasiaan ja käyvät parhaillaan sotaa saraseenejä vastaan. Sotamenestys ei ole ollut kehuttava, ja siksi kristikunta pyrkii taivuttelemaan toistaiseksi sodan ulkopuolella pysytelleet, itsensä Kublai Khanin johtamat mongolit puolelleen. Pelaaja on Marco-polon tavoin kauppias, joka pyrkii hyötymään kaoottisesta tilanteesta tuomalla länteen uusia ja arvokkaita kauppatavaroita Kiinasta. Matkan varrella joudutaan myös välittäjiksi erilaisissa kiistoissa, joten politiikka näyttelee pelissä keskeistä osaa.

Perusidea tuo mieleen lähinnä Macchiavellin/Merchant Princen – molemmat sijoittuvat 1300-luvulle, molemmissa aiheena on rahan tienaaminen kaupankäynnillä, ja molemmissa sotkeudutaan poliittiseen valtapeliin. Muuta yhteistä peleillä ei sitten olekaan, sillä Marco Polon toteutus ja pelityyppi poikkeavat täysin Macchiavellista. Siinä missä Macchiavellissa liikuttiin suurella kartalla kauppalaivoilla ja karavaaneilla kauppaamassa tuotteita kaupungista toiseen ja sotkeuduttiin politiikkaan lahjonnan ja muun kähminnän kautta, on lähestymistapa Marco Polossa huomattavasti maanläheisempi – pelaaja liikkuu Aasian halki yhdellä ainoalla karavaanilla, siirtovuorot ovat viikon mittaisia, ja kaupungit ovat konkreettisia asutuskeskuksia, eivät pelkkiä osto- ja myyntipaikkoja.

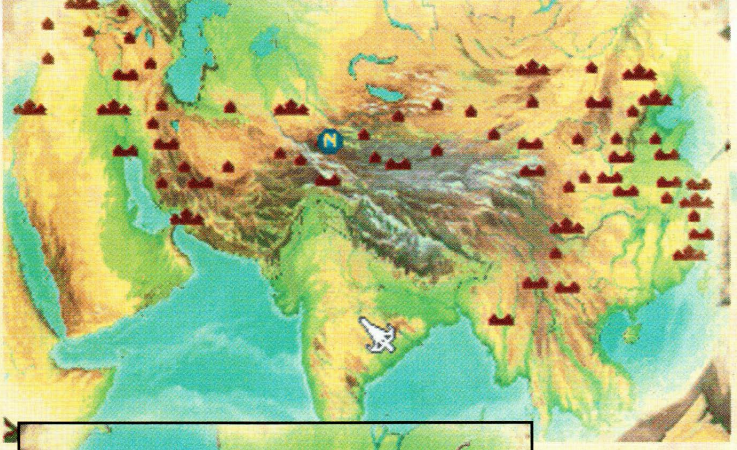
"Kymmenen kultarahaa eikä penniäkään enempää!"

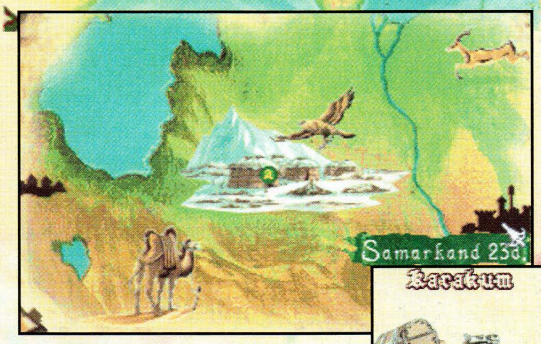
Peliin voi osallistua yhdestä neljään pelaajaa, jotka kaikki omaksuvat roolin yhtenä Polon veljeksistä (Marco itse ei tosin ole mukana). Monen pelaajan peli onnistuu vain saman koneen ääressä, mikä ei minusta toiminut erityisen hyvin – siirtovuorot ovat sen verran lyhyitä, että sahaamista näytön ääreen ja takaisin on turhan paljon. Modeemipeli olisi toiminut verrattomasti paremmin.

Pelin voi aloittaa vapaavalintaisesta kaupungista, joko historiallisen esikuvan mukaan Bosporinsalmen rannalta Layasista, tai matkan varrelta kauempaa idästä. Jopa takaperoinen matkaaminen onnistuu, eli pelin voi aloittaa suoraan Kiinan puolelta Quinsaista, ja koettaa kuljettaa silkkilastin Eurooppaan.

Kaikkien pelaajien on lähdettävä liikkeelle samasta paikasta. Alkupääomaa on vaivaiset 600 kultarahaa, joka pitäisi saada nopeasti poikimaan. Tämä tapahtuu tietenkin ostamalla halvalla









Maailma on niin avara, pikku Marco.

sieltä missä tavaraa tuotetaan, ja myymällä kalliilla suuressa kaupungissa. Useimmilla kaupungeilla on jokin paikallinen erikoisuus, jonka hinta ei päätä huimaa – näistä on syytä pitää kirjaa. Suurkaupungeissa hinnat ovat korkeimmillaan, mutta erikoisen hyvin kilisevää saa myymällä raaka-aineita sinne missä niistä tuotetaan jotain: matonkutojilla on käyttöä kankaille ja niin edelleen.

Kuten kaikki Lähi-idässä käyneet tietävät, on hinnoissa reilusti ilmaa, eli tinkiminen on päivän sana. Kauppias ilmoittaa ensin oman hintansa, jonka jälkeen pelaaja saa tehdä oman tarjouksensa. Jos vastatarjous on kohtuullinen, suostuu kauppias pudottamaan hintaansa, jolloin sama toistuu vielä kahdesti. Kolmen tarjouksen jälkeen hinta on lopullinen. Jonkinlaisena nyrkkisääntönä kannattaa ostettaessa aloittaa reilusta viidestäkymmenestä prosentista, ja myytäessä vajaasta tuplahinnasta, tosin näissäkin esiintyy vaihtelua paikan ja vuodenajan mukaan. Kauppiaat kommentoivat pelaajan tarjouksia aitoon basaarikauppiaiden tyyliin: ”Tulen vielä katumaan tätä, mutta koska pidän teistä, teen tämän harvinaisen erikoistarjouksen.”

Jotta pelaaja ei tuskastuisi heti alussa on manuaalissa varmuuden vuoksi ohjeet alkuun pääsyä varten – niiden avulla rahavarat nousevat pian vähintään viisinumeroisiin lukuihin. Rahanmenoa aiheuttavat ruoka sekä karavaaniin kuuluvien kantajien/kuormajuhdan kuljettajien sekä mahdollisen saattueen palkkaaminen maantierosvojen varalta.

Seikkailumieltä

Pelkkä kaupankäynti muuttuu pian tylsäksi, joten peliä on höystetty pienillä seikkailunpätkillä. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että eri paikkakuntien merkkihenkilöt voivat antaa pelaajalle tehtäviä. Yleensä tehtävät edellyttävät jonkin asian hakemista tai kuljettamista paikasta toiseen, eivätkä vaikeudellaan päätä huimaa. Ne tuovat peliin kuitenkin mukavasti lisäväriä, ja tekevät maailmasta hieman todellisemman tuntuisen. Mitään interaktiivista seikkailua ei kannata odottaa, sillä merkkimiesten kanssa jutusteltaessa joudutaan korkeintaan vastaamaan pariin ”kyllä vai ei” -kysymykseen.

Jos itse kaupankäynti tuntuu liian puuduttavalta, voi tehtäviä suorittaa erikseen, jolloin pelaaja saa valita listasta noin kolmestakymmenestä tehtävästä. Osa tehtävistä liittyy suoraan toisiinsa, jolloin koko tehtävän merkitys voi jäädä hämäräksi ellei ole ensin pelannut aikaisempaa osaa. Nämä erilliset tehtävänsuorittamiset toimivatkin parhaiten harjoituksena todellista peliä varten.

Häiritsevintä Marco Polossa on se, että mitään varsinaista päämäärää ei ole. Pelin voittaja on se, joka alussa määritellyn ajan kuluessa saa kerättyä eniten mainetta ja mammonaa.

Konehuone

Teknisen toteutuksen osalta Marco Polosta ei löydä vikaa etsimälläkään. Koko peli pyörii sulavasti rompulta, eli kiintolevylle ei tallenneta mitään. Edes asetuksia ei tarvitse säädellä, vaan Marco tunnistaa automaattisesti muun muassa käytössä olevan äänikortin.

Graafinen toteutus on näyttävä. Eri väleissä näytetään tapahtumista filminpätkiä, jotka on otettu suoraan Marco Polo -aiheisesta elokuvasta. Filmiä on käytetty juuri sopivassa määrin. Se tuo peliin miellyttävän lisän ja tekee henkilöistä ja tapahtumista konkreettisempia, mutta ei dominoi kokonaisuutta, vaan on selkeästi mukana mausteena eikä pääruokana. Myös matkan aikana esiintyvissä satunnaistapahtumissa on käytetty liikkuvaa kuvaa.

Musiikkiakin on runsaasti, jokaisella maantieteellisellä vyöhykkeellä on omat musiikkinsa kaupungin laidalle ja sen keskustaan, ja erilaisissa satunnaistapahtumissa on myös sävelmiä. Vähän-Aasian kaupunkimusiikit ovat tylsähköjä, mutta muuten musiikkipuoli on ajan ja paikan hengen mukaista ja miellyttävää kuunneltavaa. Kaikki ilmoitukset kuuluvat polotettuina kaiuttimista, kuten myös selostukset tapahtumista. Puhe on selkeää ja ymmärrettävää – onneksi, sillä tekstinä sitä ei saa ruudulle laisinkaan. Ääninäyttelijöitä peliin ei ole vaivauduttu palkkaamaan, vaan sama kertojaääni selostaa kaikki tapahtumat. Tämä toimii oikein hyvin: tunnelma tuo hieman mieleen kirjan lukemisen, eikä pelaajan tarvitse päivitellä liioittelevien näyttelijöiden yliampuvaa replikointia.

Kullalleni minä laulelen

Marco Polo on teknisesti erittäin onnistunut tuote. Kaikki toimii juuri niinkuin pitääkin, ja rompulta pyöriessäänkin peli on tuplanopeusasemalla aivan tarpeeksi sulava. Videokuvan ja äänten käytössä moni ”interaktiivisia” pelejä tekevä ryhmä saisi ottaa oppia siitä, miten tekniikkaa ainakin vielä tässä vaiheessa tulisi käyttää.

Valitettavasti sisältöpuoli jättää parantamisen varaa. Tehtävät auttavat mielenkiinnon ylläpitämisessä, mutta kovin montaa kertaa niitä ei jaksa tahkota läpi. Pelkkä kaupankäynti muuttuu pidemmän päälle puuduttavaksi päämäärättömyytensä vuoksi, ja paras taktiikka ottaa pelistä iloa irti on kerätä itselleen mukava määrä kultaa heti alkuvaiheessa, ja ryhtyä sitten koluamaan pelialuetta tehtäviä etsien. Jokin selkeämpi tavoite olisi lisännyt pelin ikää tuntuvasti, kuten myös modeemipelimahdollisuus.

Kohtuullisen hyvän kuvan oman aikansa ilmapiiristä Marco Polo kyllä antaa. Peliin kuuluu myös kuvilla ja puheella varustettu tietopaketti Marco Polon elämästä ja sen aikaisesta maailmantilanteesta (tähän selostukseen saa poikkeuksellisesti myös tekstin). Vaikkei Marco Polo olisikaan kuolematon klassikko, on se kuitenkin huolella ja hyvällä maulla toteutettu peli.

Mikko Alapuro

Hyvää

- Sopivasti käytetyt filminpätkät ja musiikki.
- Huolella tehty tekninen toteutus.
- Hyvä tietopaketti käsitellystä aiheesta.

Huonoa

- Liiallinen päämäärättömyys.
- Turhan yksinkertaiset tehtävät.

Audiovisuaalisesti komea ja sulavasti toimiva kaupankäyntipeli, joka saattaa tosin pidemmän päälle käydä hieman tylsäksi.

Kaupankäyntipeli

87

Helsinki Media
Erikoislehdet



Tietoa Testejä Vinkkejä Pelejä

Tilaa MikroBitti 90-120 670: 12 kk kestotilauksena vain 268 mk.

Haasta isäsi tietokonepeliin sillä panoksella,
että häviäjä tilaa voittajalle MikroBitti-lehden.
Tasapelin sattuessa MikroBitin maksaa äiti.



MikroBitti on kaikenkattava ***kotimikrolehti***, jonka avulla saat ***koneestasi irti 100 %***. Se on monipuolinen paketti ajankohtaista ***PC-asiaa*** ja notkeaa ***pelitietoa***. MikroBitti ***testaa*** ja ***vertailee*** PC-alan laitteita puolueettomasti, antaa ***ohjelmointitietoa*** ja erilaisia käytännönläheisiä ***käyttövinkkejä***. Se on jokaiselle kotimikroilijalle muhkea paketti, josta on ***huvia ja hyötyä sopivassa suhteessa***. Tilaajana voit käyttää ***ilmaiseksi*** maan suosituinta, vain ***laatutavaraa sisältävää purkkia***, jossa voit keskustella, imuroida, kysyä neuvoja ja postittaa.

MikroBitti on maan monipuolisin kotimikrolehti.

Sen ovat huomanneet jo kaikki 200.000 lukijaamme.

MIKRO BiTTI

Kotimikrolehti hyötykäyttöön

Käsi! Käsi!



Player Manager 2

Anco
PC CD-ROM
Versio: 1.0
Minimi: 386/40, 4 Mt, (DOS4GW), CD-ROM 300 kt/s, SVGA
Äänituki: Sound Blaster, GUS
Ohjaus: H, J
Kiintolevy: 1 Mt
Moninpeli: 1–4 pelaajaa
Testattu: 486DX4/100, 8 Mt, CD-ROM 300 kt/s, SB 16

Joskus kauan sitten kun isoisämme olivat vielä pieniä poikia julkaisi Anco suurta mainetta ja suosiota saavuttaneen Amigan manageripelin nimeltä Player Manager. Juuri kun koko peli oli muuttumassa pelkäksi vanhojen ukkojen höpinöissä esiintyväksi salaperäiseksi legendaksi julkaisi Anco kauan kaivatun ja odotetun jatko-osan.

Ja eikös peli heti ampaissutkin suoraan brittien myyntilistojen kärkeen. Onko legenda viimeinkin saanut arvoisensa jatkajan?

Kunnian kenttä

Alkuperäisen Player Managerin erotti muista manageripeleistä se, että siihen sisältyi managerioptioiden lisäksi myös tavallinen pallonpotkintaosuus, jossa pelaajavalmentaja pääsi itse johtamaan joukkueensa voittoon. Otteluosuus oli näppärä ja toimiva, olihan sen takana itse Kick Offien/Goalin isä Dino Dini.

Dinin loikattua pari vuotta sitten Virginille on Anco joutunut turvautumaan tuoreempiin voimiin. Player Manager 2:n toteutuksesta vastasi Steve Screech.

Ennakkoon juuri itse otteluosuus kiinnosti eniten. Päästyäni joystickinkahvaan jouduin kuitenkin pettymykseksenі toteamaan, että Dino Dinin lähdön jälkeen Anco on menettänyt täysin otteensa jalkapalloiluun. Siinä, missä ykkösosassa pelaajat liikkuivat jouhevasti sinne minne pitikin, ja pelaaja todella tunsi ohjailevansa pelitapahtumia, on kakkosen palloilu lähinnä hermostunutta ähinää ja puhinaa pelaajan yrittäessä epätoivoisesti saada pallo oikeaan paikkaan.

Pelin tempo on selvästi hitaampi kuin ykkösessä, mikä ei olisi lainkaan huono asia, jos siitä otettaisiin hyöty irti pelin taktisempaan puoleen keskittymällä, mutta ohjauksen vuoksi taktiikoita ei juuri ehdi miettiä. Ohjaustuntuma on onnettoman surkea – ukot saa juuri ja juuri mönkimään kutakuinkin oikeaan suuntaan, mutta mistään kanuunalaukauksista vastustajan verkon perille ei ole toivoakaan: pelaajilta tuntuu lähtevän parhaimmillaan lähinnä kahden sentin päähän kantavia liruja. Maalinteko onkin yleensä sitä, että pallo tuodaan vastustajan maaliviivan eteen ja tökätään sisälle, kunhan maalivahti on ensin saatu taiottua johonkin.

Muutenkin ottelutoteutus on huolimaton: palloa voi välistä kuljetella sivurajan tuolla puolen ilman vihellystä, rangaistuspotkuista ei ole kuultukaan, vaan maalin edestäkin annetaan suora vapaapotku, ja kerran peli jumittui kesken kaiken: pelikello jatkoi kulkuaan, mutta toiminta hyytyi. Ääniefektit ovat lähinnä kuusnelostasoa, yleisön mylvintä kuulostaa kosken kohinalta.

Toimistorottana

Ottelutoteutus on siis punaisen kortin arvoinen, mutta sen voisi painaa pitkälti villaisella, jos varsinainen manageripuoli toimii kunnolla – sehän on pelin varsinainen pääasia. Tälläkään alueella Screechiä ja kumppaneita ei kuitenkaan voi liiasta luovuudesta syyttää, sillä koko pelin runko on kopioitu suoraan Premier Managereista.

Pelaajien koulutusta voi kontrolloida valitsemalla mitä taitoa kehitetään, ja lisäksi määrätä kuinka paljon mitäkin taktiikkaa harjoitellaan. Taktiikoita voi suunnitella itsekin taktiikkaeditorilla, jossa pelaajille määritellään viivoilla liikeratoja.

Asianmukaiset siirtomarkkinat ja pelaajien vuokrausmahdollisuudet ovat tietenkin mukana. Joitain hyviä yksityiskohtia peliin on keksitty, muun muassa ulkomaalaisrajoitus, eli kansainvälisissä turnauksissa saa käyttää korkeintaan neljää ulkomaalaispelaajaa.

Manageriosuudessa ei mikään ota erityisesti kupoliin (paitsi ehkä hienoinen sekavuus toimintojen ja tiedon määrän vuoksi), mutta myöskään mitään erityisen mielenkiintoista siitä ei löydy – käytännöllisesti katsoen kaikki on nähty jo useampaan otteeseen aikaisemmin. Miinusta rapsahtaa myös siitä, ettei valmennettavaa joukkuetta saa valita itse, vaan peli määrää kullekin 1–4 pelaajasta joukkueen heti alussa.

Aistien valtakunta

Player Manager 2:n teknisessä toteutuksessa ei ole liiemmin hurraamista. Grafiikka on menuina toimivissa joukkueen toimitalon huoneessa asiansa ajavaa, mutta otteluosuudessa kovin karkeaa. Äänipuoli on enimmäkseen piirisarjatasoa, ottelun äänitehosteet ovat karmeat, eikä menuissa soivaa taustamusiikkiakaan kauaa jaksa kuunnella. Musiikin saa teoriassa kytkettyä pois päältä M-näppäimellä, mutta käytännössä se sammuttaa sen vain hetkeksi – uuteen menuun siirryttäessä musiikki alkaa uudelleen. Eri huoneilla on myös omat efektinsä: valmentajan huoneessa kuuluu pelaajien mölinää ja pressihuoneessa puhelimen pirinää ja paperien rapinaa.

Efektit ovat sinänsä aidon kuuloisia, mutta muuttuvat häiritseviksi, jos menuissa viipyy pidempään. Itse siirryin hyvin pian täydelliseen hiljaisuuteen.

Pelissä on mukana myös jalkapallokommentaattori Alan Hansen, joka kertoo ennakkoarvionsa ottelusta ennen sen alkua. Tässäkin on kuitenkin tyritty perusteellisesti – videopätkä ladataan muistiin pienissä osissa, minkä vuoksi puhe ja filmi ovat erittäin katkonaisia, ja realismi on kaukana.

Yxi Waihtopenkin Paras Tawara

Edellämainitun perusteella kuulostaa varmasti siltä, että Player Manager 2 pitäisi käyttää nuotion sytykkeeksi ja tuhkat sirotella kahdeksaan ilmansuuntaan. Aivan totaalinen pohjanoteeraus PM2 ei kuitenkaan ole: jos palloiluosuudet jättää kokonaan väliin pelaamalla ottelut pikavauhdilla ja kytkee äänet pois, voi peliä pelata ilman suurempia pahoinvointikohtauksia. Kuitenkaan en voinut mitään sille, että pelaaminen muuttui nopeasti haukotuttavaksi, pelissä ei kerta kaikkiaan ollut mitään sellaista, joka olisi saanut innostumaan pidemmäksi aikaa.

Anco ryhtyi apinoimaan Premier Managereita liiankin orjallisesti, eli pelillisen toteutuksen lisäksi matkittiin myös kehno ottelutoteutus. Ideoiden puuttuminen manageriosuuksista tekee pelistä täydellisen tusinatuotteen, ja pelin ainoana erikoisuutena toiminut pelattava otteluosuus osoittautui pelkäksi huonoksi vitsiksi. Tätäkö me odotimme monta pitkää vuotta?

Mikko Alapuro

Hyvää

- Muutamat hyvät pikkuideat.

Huonoa

- Onnettomalla ohjauksella pilattu otteluosuus.
- Perustoteutuksen mielikuvituksettomuus.
- Omaa joukkuettaan ei saa valita.
- Äänet.

Player Manager 2 todistaa, ettei manageripelin tarvitse olla kovin kummoinen menestyäkseen brittimarkkinoilla.

Manageripeli

70

DEMO PELIT purkissa

Maaleja, maaleja, enemmän maaleja

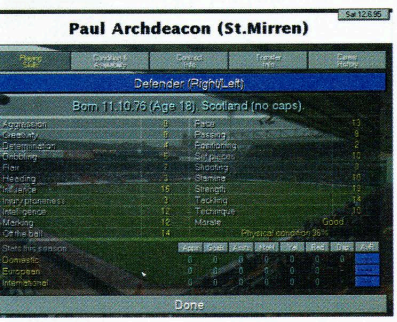
Championship Manager 2

Domark

PC CD-ROM
Versio: 1.0
Minimi: 486SX, 8 Mt, SVGA, CD-ROM 300 kt/s, H
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), Roland RAP-10, PAS, GUS, WaveJammer, SoundScape, ES688
Kiintolevy: 10 tai 30 Mt, jokainen peli 22,5 Mt
Moninpeli: 92 pelaajaa vuorotellen

Testattu: 486DX4/100, 8 Mt, CD-ROM 300 kt/s, SB 16









Manageripelit jakautuvat tätä nykyä kahteen perustyyppiin: inhorealistisen monimutkaisiin, joissa nypelletään joka ikisen pikkuasian kanssa kentänlaidan valonheitinten sijoituspaikasta keskushyökkääjän avio-ongelmiin, sekä suoraviivaisempiin, urheilulliseen puoleen keskittyviin. Ensimmäiseen ryhmään kuuluvat esimerkiksi Premier Managerit ja Player Manager 2, jälkimmäiseen taas On The Ball sekä Domarkin uutukainen Championship Manager 2.

Jalkapalloa tehomyllyille

Championship Manager 2 vaatii laitteistolta normaalia manageripeliä enemmän. Minimi on 486SX kahdeksan megan muistilla, mutta sulavaan pelaamiseen vaaditaan käytännössä Pentium – testikokoonpanolla pelin alkuvalmistelutkin veivät 5–10 minuuttia, ja pelin aikana seuranneet latoustauot hidastivat nekin pelaamista selvästi, vaikka peli oli installoitu kiintolevylle latausta nopeuttavassa muodossa.

Manuaalin mukaan yhdessä pelissä voi olla peräti 92 osanottajaa, eri asia sitten kenellä on niin laaja kaveripiiri ja on kärsivällisyyttä odottaa, että kaikki 91 kaveria käyvät vuorollaan koneen ääressä suorittamassa omat toimensa.

Pelaajissa sen salaisuus

Pelaajan työkaluihin mestaruuden saavuttamiseksi lukeutuvat siirtomarkkinat, joiden avulla joukkueeseen kerätään nippu tähtipelaajia, sekä yksinkertainen taktiikansuunnittelu, jossa valitaan, miten pelaajat sijoitellaan kentälle ja mahdollisesti määrätään heille erityisiä liikeratoja. Tämä on itse asiassa ihan mukava systeemi – ei liian monimutkainen, mutta antaa sentään jonkinlaisen mahdollisuuden vaikuttaa siihen mitä kentällä tapahtuu.

Peliympäristönä toimii periaatteessa iänikuinen Englannin liiga, mutta jo peruspaketissa on lisänä harvemmin käsitelty ja huomattavasti pienempi Skotlannin liiga. Lisäksi Domark on lupaillut peliin eri maiden datalevykkeitä, tulossa pitäisi olla ainakin Saksan, Ranskan ja Italian liigat, ja tiettävästi Skandinaviakin on suunnitteilla. Kenties lähitulevaisuudessa pääsemme luotsaamaan Hakaa, HJK:ta ja kumppaneita brittijoukkueiden sijaan.

Ottelun toteutus on hieman poikkeuksellinen. Kenttätapahtumia ei ole kuvattu graafisesti lainkaan, vaan pelaaja pysyy ajan tasalla kaiuttimista kuuluvan selostuksen avulla. Selostuksessa ovat mukana tietenkin vain tiukimmat paikat, mutta ne on tehty aidon oloisesti, ja pelaaja miltei kuvittelee kuuntelevansa radiolähetystä. Se kehno puoli tästä tosin on, että joukkueensa kokonaistyöskentelystä ei saa kunnollista kuvaa. Lisäksi otteluiden läpikäyminen kestää hieman liian kauan.

Iloa pienistä asioista

Suurimmaksi osaksi Championship Manager 2 on varsin tavanomainen perusmanageripeli. Itse ottelemista lukuunottamatta sen toteutuksessa ei ole turvauduttu kovin omaperäisiin ratkaisuihin, eikä pelaajalla itse asiassa ole paljon muuta tekemistä kuin muutella hieman joukkueensa kokoonpanoa ja pelata taas seuraava ottelu.

Pelin valikkosysteemiä vaivaa myös hienoinen sekavuus, välillä on hankalaa löytää haluamaansa tietoa suuresta informaatioviidakosta. Joitain asioita on myös laiminlyöty, muun muassa joukkueen käytettävissä olevia rahavaroja ei saa kovin näppärästi näkyville.

Muutamiin tavanomaisiin asioihin on kuitenkin saatu lisää makua. Siirtomarkkinat toimivat varsin realistiseen tapaan, eli pelaajat eivät ole mitä tahansa kauppatavaraa, jota joukkueet siirtelevät paikasta toiseen, vaan heillä on myös sanansa sanottavana. Kun ensin on sovittu toisen joukkueen kanssa siirtohinnasta, harkitsee pelaaja sen jälkeen haluaako vaihtaa joukkuetta vai ei, ja jos hän sinänsä suostuu vaihtoon ovat edessä vielä sopimusneuvottelut, joissa pelaaja voi vaatia itselleen bonuksia tai erioikeuksia. Vasta kun näistä on päästy yksimielisyyteen, voi joukkuetta vaihtaa.

Valmennettavaa joukkuetta valittaessa valinnanvaraa on myös runsaasti, eli joukkueita ei ole sidottu mihinkään tietyyn divisioonaan. Alemmissa divisioonissa rahaa on niukemmin, mutta toisaalta johtokuntakin on suopeampi eikä anna kenkää ensimmäisen tappion vuoksi. Valioliigassa taloudellinen puoli on helpompi, mutta näyttöäkin vaaditaan enemmän. Bonuksena pelissä on mahdollisuus edetä aina maajoukkuevalmentajaksi asti, eli Brittein saarten eri joukkueiden valmentajan paikat vapautuvat säännöllisin väliajoin, ja menestyvä manageri voi periaatteessa päästä aina MM-kisoihin saakka.

Peli on kovaa

Syksyn uusista manageripeleistä Championship Manager 2 oli positiivisempi kokemus kuin flopiksi osoittautunut Player Manager 2. Mikään huippuluokan peli sekään ei kuitenkaan ole: menestys on kiven takana, ja muutamista hyvistä parannuksistaan huolimatta peli kärsii pahasti monotonisuudesta. Kyllä CM2:ta kuitenkin ennen pelaa kuin selkäänsä ottaa, joten jos On The Ball on pelikaupan hyllyltä päässyt loppumaan, voi Championship Manager 2 olla harkinnan arvoinen vaihtoehto – etenkin jos ne luvatut datalevykkeet joskus ilmestyvät.

Mikko Alapuro

Hyvää

- Aidon kuuloinen selostus.
- Realistiset siirtomarkkinat.
- Muutakin kuin vain Englannin liigaa.
- Mahdollisuus maajoukkueuraan.

Huonoa

- Liian vähän tekemistä.
- Turhan hidas.
- Sekavat valikot.
- Vaikeahko.

Kelvollinen perusmanageripeli, joka ei kuitenkaan yllä kilpailijansa On The Ballin tasoon.

Manageripeli

83

Mustaa duumoria

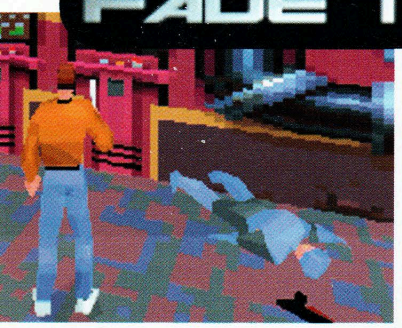


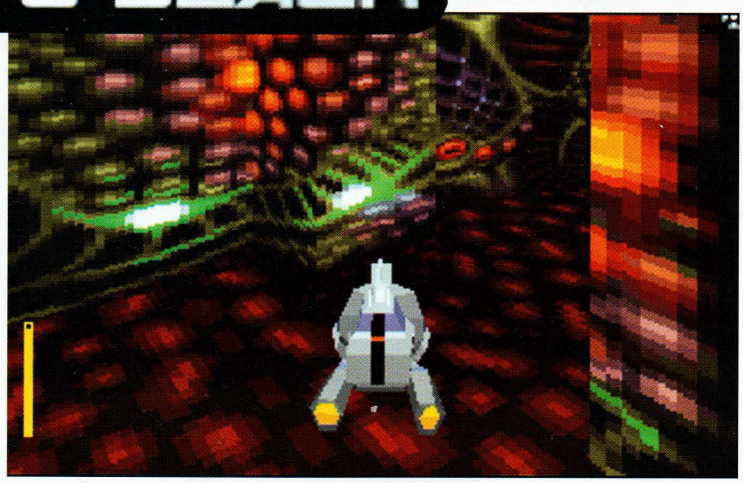


Fade to Black

EA/Delphine
PC CD-ROM
Minimi: 486/66, 8 Mt
Äänituki: GUS, Ensoniq SS, Sound Blaster, (Pro, 16, AWE32), Roland RAP10, Roland MT-32, PAS (16), GM
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 17-67 Mt asennuksesta riippuen
Testattu: 486/100, 8 Mt, SB Pro, TVGA940AGI, Gamestar

FADE TO BLACK





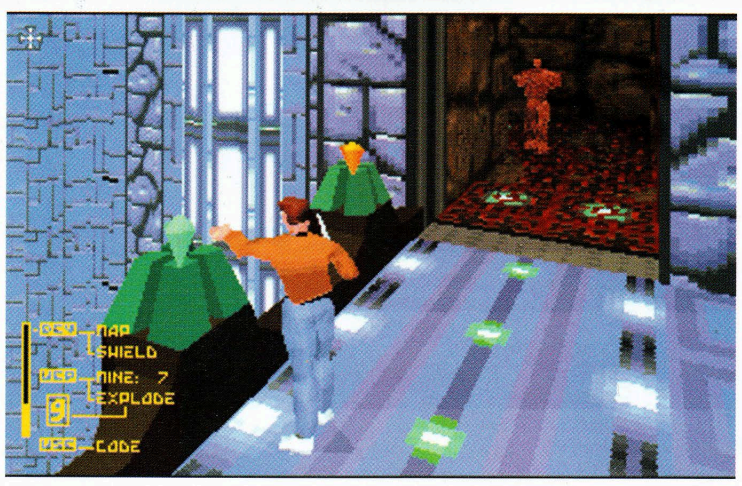
Doomin suurin haitta oli se, että mielikuvituksettomia klooneja rynni esiin viemäristäkin, jollei pitänyt varaansa. Fade to Black todistaa, että käytävillä voi juoksennella muuallakin kuin Doomin jalanjäljissä.

Delphinen Another World ja Flashback olivat uusia uria aukaisevia, vaikkakin ajoittain turhauttavia tasohyppelyjä. Nykytrendin mukaisesti kolmas ulottuvuus on tullut kyseisistä peleistä tutun sankarin Conrad Hartin avuksi ja lopputulos on nautittava toimintaseikkailu.

Morphien vastaisku

Conrad on pelastuskapselissa matkalla kotiin pelastettuaan maailmankaikkeuden morphien kynsistä. Alienmaisessa alkuintrossa Conradin kotimatka kuitenkin katkeaa: morphit eivät olekaan historiaa vaan edelleen totisinta totta. Conrad noukitaan parempaan talteen morphien avaruusasemalle ja kuljetetaan säilöön kuun pinnalla sijaitsevaan vankisiirtolaan Uuteen Alcatraziin.

Vankilarutiineihin sankarimme ei ehdi kyllästyä. Ystävällismielinen sielu on nimittäin salakuljettanut Conradille sekä pistoolin että suojageneraattorin ja ilmoittaa sisäisen television välityksellä, että on karkumatkan aika. Sankarimme tarttuu oitis tilaisuuteen ja peli alkaa.





Vankilasta vapautumisen jälkeen Conradille paljastuu tyly totuus: hänen matkustaessaan syväjäädytettynä halki avaruuden morphit ovat vallanneet maapallon. Vastarintaliikkeen päämajassa Conrad saa selkoa seuraavasta tehtävästään: vanha professori on pelastettava valtaapitävien kynsistä.

Pahoinvointia

Fade to Black on kolmiulotteinen käytävilläjuoksu, mutta tunnelmaltaan tyystin erilainen kuin esimerkiksi Doom. Pelaajan ohjaama hahmo näkyy koko ajan kuvaruudulla ja tottelee kontrolleja realistisen näköisin liikkein. Pelkän suinpäin juoksemisen lisäksi voi hypätä, kuikuilla nurkan taa, hiipiä ja ottaa tarvittavia sivuaskelia. Kuvakulman muutokset dramaattisella hetkellä luovat elokuvamaista tunnelmaa.

Ampuminenkaan ei ole summittaista räiskintää. Ensin ase täytyy nostaa esille, jolloin hahmo samanaikaisesti polvistuu tähtäysasentoon. Yhdeksän ammuksen lippaan tyhjenemisen jälkeen on muistettava vaihtaa lipasta. Ammuskelu ei ole konekivääriin iloista rätinää vaan harkittua pistoolinpauketta.

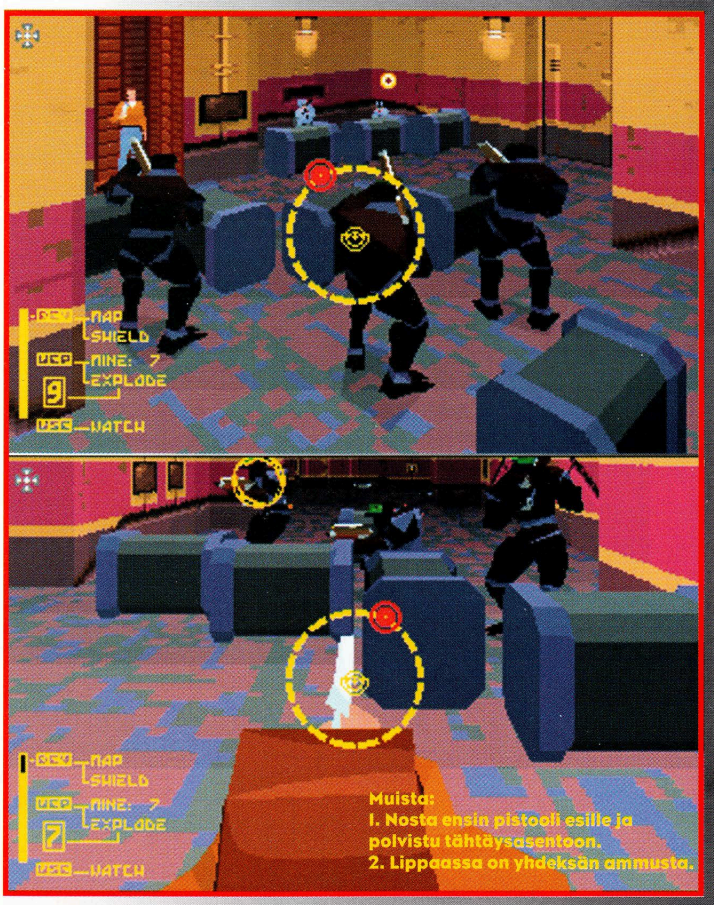
Merkittävin ero lukuisiin 3D-räiskintöihin on mukaansatempaava ja kiehtova juoni: hinku nähdä mitä seuraavan nurkan takana odottaa on suuri. Hyväjuonisia pelejä ennenkin julkaisseelta Delphineltä tämä ei ole yllätys.

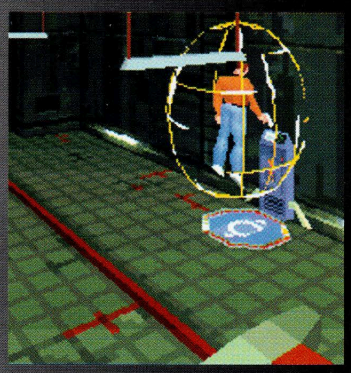
Pelaajan aivonystyröitä kutkutellaan lisäksi taajaan toimintapainotteisilla puzzleilla. Seikkailupelille tyypillisiin ”etsi heinä neulasuovasta ja anna se kerjäläiselle joka tekee siitä sukkapuikon” -ongelmiin Fade to Black ei sorru. Puzzlet ovat pääosin yksinkertaisia ja selkeitä, mutta nii-

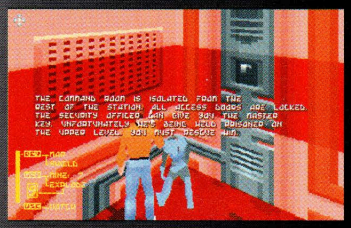
den onnistunut toteutus vaatii tarkkaa miettimistä ja harkintaa.

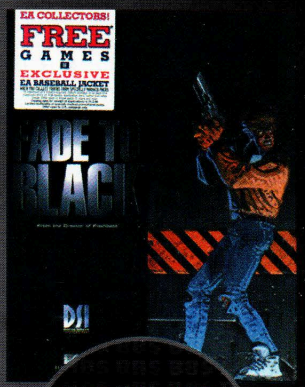
Conradin kontrollointiin varattuja näppäimiä on ohjevihkosen mukaan kymmenittäin puhumattakaan erillisestä hiiren ja ikonien sekamelskan mahdollistavasta kontrollointivaihtoehdosta. Käytännössä muutamalla napilla kuitenkin pärjää pitkälle: liikkuminen onnistuu nuolinäppäimillä, aseen kanssa sählätään kolmella napilla ja sivuttaisaskeleet mahdollistaa yksi nappi. Hypyt, hiipimiset ja kerättyjen esineiden käyttö vaativat luonnollisesti omat nappinsa.

Fade to Blackin kontrolliratkaisut eivät ole kaikkein mietityimmät, mutta puolen tunnin ähkinän jälkeen peli on ottanut pelaajansa otteeseensa: mikään maallinen ei enää vaivaa. Kontrollit imeytyvät selkäytimeen huomaamatta. Määrätietoinen, sopivan nihkeä eteneminen kera sujuvan tallennusmahdollisuuden takaa univelan karttumisen.









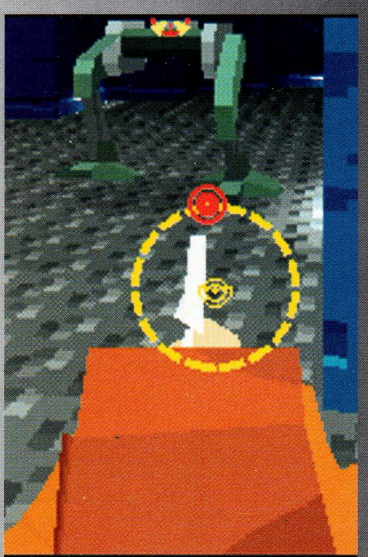
Harmaansävyjä

Fade to Black ei ole maailman kaunein ja komein 3D-peli. Grafiikka on paikoin keskinkertaista, paikoin vaikuttavaa. Huoneissa on esimerkillisesti käytetty Another Worldin ja Flashbackin pastellisia harmaasävyjä, mikä yhdessä Conradin realististen, tahmeantuttujen kontrollien kanssa tuo osuvasti mieleen mainitut klassikot.

Käytävät soljuvat karkealla erottelulla sujuvasti. SVGA on tarkoitettu Pentium-rajoitteisille. Erikoista on kuinka vähän nuo kaksi grafiikkatilaa eroavat käytännössä toisistaan! Detaljitasoa laskemalla ja ruudun kokoa pienentämällä Fade to Black rullannee 486:ssa kellotaajuuteen katsomatta, vaikka minimisuositus vaatiikin konehuoneelta vikkelää 66 hertsin prosessoria.

Äänet ovat aina olleet tärkeä osa Delphinen pelejä, eikä Fade to Black ole poikkeus. Tunnelmallinen äänimaisema on koristettu tapahtumiin reagoivalla musiikilla. Välillä ainoa kuuluva ääni on Conradin tepsutus, välillä taisteluun sopiva musiikki kannustaa vihollisen kuritukseen.

Alkukankeiden ja monimutkaisten kontrollien lisäksi Fade to Blackistä on vaikea keksiä oleellista vikaa. Ainoa kauneusvirhe on Conradin kuolinkouristusten yhteydessä ruudulle pongahtavat etukäteen renderoidut menehtymisvideot. Ne ovat kuin eri pelistä ja latistavat muuten niin täydellistä tunnelmaa. Tasojen väliin ympätyt juonen kuljetukseen käytetyt ”videokuvat” sulattaa huomattavasti paremmin, nehän sentään vievät tarinaa eteenpäin.



Motkotuksen aiheen antaa myös episodi, jossa lennetään avaruusaluksella pitkin mutkittelevaa käytävää. Villisti vaihtelevat kuvakulmat aiheuttavat ärtymystä, mutta onneksi taajalla tallentamisella kyseinen kuritus on nopeasti ohi.

Fade to Black on pitkälti ranskalaisen veteraanipelintekijän Paul Cuissetin luomus. Hän on projektin johtaja, luoja ja ainoa suunnittelija. Lisäksi hän vastaa puoliksi tasojen pohjapiirroksista. Tämän pelin myötä hän nousee ansaitsemalleen paikalleen alansa aateliin.

JTurunen



DEMO PELIT purkissa

Hyvää

- Nam!
- Mukaansatempaava.
- Kaikkien 3D-käytäväpelien ei tarvitse olla Doom-klooneja.

Huonoa

- Ne kontrollit...
- Ranskalaisia tuotteita pitäisi boikotoida.

Maittava toimintaseikkailu rankalaisilla mausteilla ja yleismaailmallisella 3D-käytävälläjuoksuteemalla.

Toimintaseikkailu

PELIT HUIPPU

94

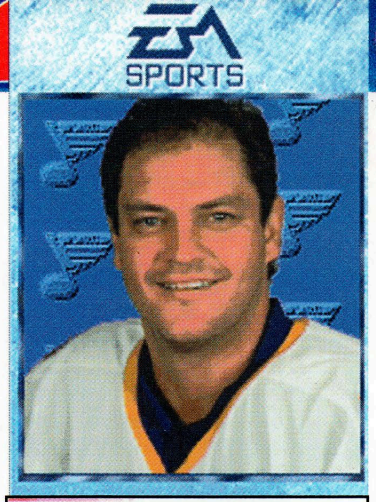
NHL 96

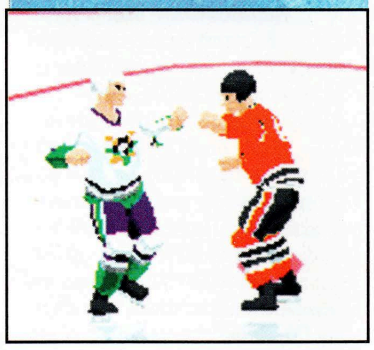
Electronic Arts Canada

PC CD-ROM
Minimi: 486 DX2/66, 8 Mt RAM, VLB- tai PCI-näytönohjain
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), Gravis Ultrasound, Windows Sound System
Ohjaus: N, H, J, Gamepad
Kiintolevy: 8–16 Mt
Moninpeli: 1–4 samalla koneella, kaksinpeli nollakaapelilla tai modeemilla (vähintään 14400 bps)
Testattu: 486 DX4/100, 16 Mt RAM, Diamond Stealth 64, Gravis Gamepad, SB 16, CD-ROM 300 kt/s

Hattutemppu







NHL96

Kolmannen kautensa kunniaksi Electronic Arts pistää hypersuositun lätkäpelinsä kokonaan uusiksi, eikä pahinkaan nipottaja voi sanoa sen olevan vain kosmeettista. NHL 96 on tullut, ja lätkäfanien koneet menevät päivitykseen.

Tuttu, yläviistosta ja kaukalon päädystä kuvattu 3/4-kuvakulma on poissa, tilalla on vapaasti katsomossa, kaukalon laidalla ja aivan jään pinnassakin kiertävä kamera. Efekti on aluksi paitsi hämmästyttävän hyvännäköinen, myös varsin sekava. Kamera tietysti seuraa kiekkoa, mutta zoomaa välillä lähelle tilanteita ja ottaa etäisyyttä kaukalon päätyyn, matalalle vaihtopenkin tuntumaan tai korkealle sivulle hattuhyllylle. On kuin telkkaria katsoisi.

Suuri osa kuvakulmista on pelaamisen kannalta lähes hyödyttömiä. Aivan lähelle ja jään pintaan tippuva kamera näyttää vauhdikkaalta, mutta hukkaa liian usein kiekon, eikä läheltä katsottaessa saa mitään käsitystä siitä, missä muut pelaajat ovat. Onneksi kamerakulmia voi vaihtaa näppikseltä nopeasti kesken pelin.

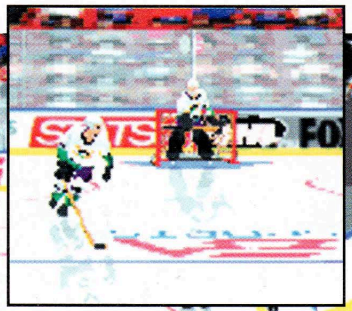
Kun temppuilu alkaa kyllästyttää, jää pelattavimmiksi kuvakulmiksi joko lähinnä vanhaa muistuttava päätykuva tai kaukalon sivulta ja ylhäältä katsottu peli.

Onko järkee vai ei?

Jääkiekon tunnelma on saatu kaapattua mukaan muillakin keinoilla kuin uusilla kuvakulmilla. Aikaisempien lätkäpelien ongelmana on ollut se, ettei peli oikeasti ole tuntunut joukkuepelitä, vaan pelaaja tekee kaiken työn, ja koneen ohjaamat kiekkoilijat ovat vain lähes hyödyttömiä statisteja. Pahiten sooloilu on näkynyt erikoistilanteissa: jäähyillä ei ole paljon merkitystä, kun tietokone ei osaa rakentaa kunnollisia ali- tai ylivoimakuvioita.

NHL 96 korjaa tämän puutteen kohtalaisesti: alivoimalla pelaavat kiekkoilijat osaavat ryhmittyä klassiseen puolustusneliöön ja ainakin yrittävät toimia tilanteen vaatimalla tavalla, eli puolustavat alhaalla alivoimassa ja ovat jotakuinkin oikeissa paikoissa ylivoimalla. Täysin aukotonta koneen pelinrakennus ei kuitenkaan ole.

Koneen järjettömyys on näkynyt räikeästi helppoina maaleina. Aikaisemmin parilla opetellulla kikalla kiekko livahti maaliin lähes joka kerta. Nyt samat kikat eivät toimi pomminvarmasti, enkä ole vielä löytänyt ensimmäistäkään temppua, joka purisi var-



masti. Suorista vedoista kiekko ei mene maaliin kuin käsittämättömällä tuurilla, joten one-timerit ja nopeat poikkisyötöt poikivat edelleen parhaiten maaleja, mutteivat lähellekään yhtä tiuhaan kuin ennen.

Kepittelyä

Jääkiekon kaltaisen taitolajin simuloinnissa ohjauksen toimivuus voi pelastaa tai pilata koko pelin. Periaatteessa ohjaus on helppoa: ykkösnapilla kiekollisena syötetään ja kiekottomana vaihdetaan lähimpään pelaajaan. Kakkosnapilla kiekollisena laukaistaan ja kiekottomana taklataan. Jollain konstilla kuitenkin pitäisi hoitaa rannelaukaukset, valelaukaukset, lämärit, one-timerit, yhden kosketuksen syötöt, luisteluvauhdin muutokset, harhautukset, koukkaukset, laitataklaukset ja heittäytymiset. Kaikki nämä nimittäin onnistuvat, mutta vaativat hieman temppuilua.

Ennestään tuttua on laukaisun valinta joko näpäyttämällä nappia tai pitämällä pidempään pohjassa. Samaten taklaus tai kiekon eteen heittäytyminen kahdella napilla ovat tuttuja. Hienommat temput, kuten one-timer-laukaus, hoituu yhden napin pohjassa pitämisellä ja toisen napin painalluksella juuri oikealla hetkellä. Syötöissä ja laukauksissa on annettava tikulla myös oikea suunta.

Aivan uutta ovat tikun eri suuntiin tapahtuvat kaksoisnapaukset. Esimerkiksi lisää vauhtia luistimiin saa näpäyttämällä kahvaa kahdesti menosuuntaan. Harhautus äkkipysähdyksellä tapahtuu samalla tavalla, mutta vastakkaiseen suuntaan ja mojova laitataklaus tai sivuttainen harhautus tehdään tuplanäpäytyksellä 90 asteen kulmassa menosuuntaan.

Maalivahti ei ole enää pelkkä verkon edessä jököttäjä, vaan osaa tarvittaessa liikkua kentällä ja hakea kiekkoja kauempaakin pelikuvioiden avaamisen lisäksi. Maalivahdin voi ottaa milloin tahansa kokonaan omaan ohjaukseen tai jättää torjumisen koneelle, mutta hoitaa itse avaussyötöt.

Uusien monipuolisten ohjausten kanssa on aluksi aivan ihmeessä mutta ei voi sanoa, etteikö pelaajalle olisi annettu riittävästi mahdollisuuksia tarkkaan kiekon käsittelyyn. Käytännössä ohjaus vaatii pad-tyyppisen peliohjaimen. Perinteisellä joystickillä, puhumattakaan hiirellä, hienompien temppujen yrittäminen on lähinnä turhauttavaa.

Kaikissa sarjan lätkäpeleissä minua on häirinnyt se, ettei voi valita vain yhtä pelaajaa ohjattavakseen ja pysyä siinä. Tämä pitäisi olla vaihtoehtona etenkin nyt, kun pelaajan lisäksi katselukulma vaihtelee.

Todellista joukkuepeliä

Pohjois-Amerikan lätkäpelaajien järjestö NHLPA ei ole aikaisemmin suostunut antamaan nimeään pelille, mikäli mukana on tappeluita. He ovat ilmeisesti antaneet pikkaisen periksi, sillä tappeluita voi nyt olla korkeintaan yksi per peli. Kahina hoidetaan hyvin yksinkertaisesti, eli toisella napilla lyödään päähän ja toisella vatsaan. Molemmilla napeilla voi yrittää repiä paidasta ja onnistuessaan päästä iskemään usean lyönnin peräkkäin. Ihan hilpeää, mutta ei sillä itse pelin kannalta ole muuta merkitystä kuin pitkät viiden minuutin jäähyt, joita ei ennen ollut mukana.

Ihmispelaajien määrä on nostettu neljään. Ohjaus onnistuu näppiksellä ja hiirellä ja jos joystickejä on kaksi, pelaajia voi olla mukana täydet neljä. Pelaajat voidaan jakaa vapaasti kummankin joukkueen puolelle. Mukavana pikkujippona ihmispelaajia voi lisätä tai vähentää kesken pelin.

Monen varmasti kaipaama uudistus on kaksinpeli joko modeemin tai sarjakaapelin välityksellä. Valitettavasti en päässyt vielä testaamaan tätä, joten en tiedä, kuinka varmasti peli toimii tällä tavalla tai saako neljää pelaajaa mukaan kahdella koneella. Hyvä lisä silti, mikäli toimii.

Statistiikkaa

Käyttöliittymää on kaunistettu reippaasti. Lähes kaikista pelaajista on mukana vähintään yksi keräilykuva ja joukkueista esittelyvideoita komistamaan melkein naurettavan monipuolisia tilastotietoja. Mukana on sellaisia tuikitärkeitä tietoja kuin veskarin päästämät maalit tyhjään verkkoon. Uutuutena pelaajien tietoja voi vertailla keskenään ja niitä voi

selailla myös kesken ketjujen rakentelua. Myös joukkueiden isännästä, eli ihmispelaajasta pidetään tarkkaa kirjaa. Maalit, ylivoimapelien tehokkuus, pelin antama kokonaisarvosana ja paljon muuta kirjataan ylös otteluiden kertyessä. Ikävä vain, että joukkueet on kerätty kauden 94–95 tiedoista. Tämän vuoden joukkueet toivon mukaan saadaan mukaan päivityksenä, mutta siihen saakka Koivu ja Kipru pelaavat vielä Suomessa.

Kauttaaltaan käyttöliittymää on helpotettu poistamalla valikoita ja laittamalla toiminnot selkeästi suoraan ruudulle. Ketjujen rakentelu, pelaajien vaihdot ja vastaavat rutiinit ovat vaivattomampia kuin ennen.

Välillä pelejä edeltävä valtava esillepano hidastaa ärsyttävästi itse asiaan pääsyä, joten onneksi löytyy optio, jolla pääsee suoraan matsiin ilman turhia selittelyjä. Jos kärsivällisyys riittää, niin peliä ennen kyllä näytetään kaikki mahdollinen aloitusketjuista aina jenkkien kansallislauluun.

Villisti kieppuvat kuvakulmat täytetään entistä komeamman ja tarkemman näköisellä pelillä. SVGA-grafiikalla jopa pelaajien numerot näkyvät paitojen selässä, mutta vielä hyödyllisempiä ovat pelaajien kohdalla näkyvät nimet. Kaukalon laidat on peitetty mainoksilla ja jään pintaa koristavat joukkueiden tunnukset, pelaajien heijastukset ja luistinten jättämät jäljet. Animaatiota on lisätty niin paljon, että pelaajien liikkuminen on lähes luonnollista ja täynnä pieniä hienouksia, joita tuntuu löytyvän joka kerta lisää.

Onneksi jäjellä on vielä aivan siedettävän näköinen VGA-grafiikka, sillä SVGA:lla sujuva pelattavuus kaikilla herkuilla vaatii käytännössä nopean Pentiumin ja paljon muistia. Laitevaatimukset kannattaa ottaa tosissaan ja käyttää myös hieman aikaa yksityiskohtien virittelyyn, suurin osa hienouksista on nimittäin pelin kannalta täysin turhia.

Edellisten versioiden hyviä ääniä on hieman jalostettu ja lisätty. Mailat kalisevat ja laidat paukkuvat kunnolla. Selostaja kertoo myös pelaajien nimet, eikä pelkästään numeroita. Yleisö osaa elää tilanteissa, joten koko äänimaailma elää hiljaisemmista hetkistä täyteen kalabaliikkiin kaukalon tapahtumien mukaan. Musiikki on yllättävän rankkaa hard-rock-rypistystä, joka sopii mainiosti pumppaamaan adrenaliinia ennen peliä.

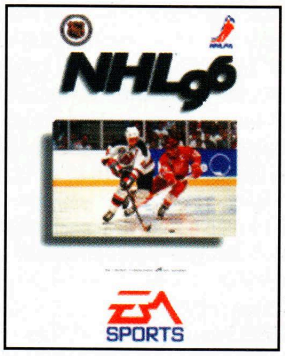
Kolmas kerta toden sanoo

Moni on ehtinyt marisemaan NHL 96:n kohtuuttomista laitevaatimuksista. Kieltämättä hieman ihmetyttää, miksei edellisten versioiden simppeliä, mutta toimivaa kuvakulmaa pidetty mukana hitaampia koneita varten. Tuplasti kummallista tämä on siksikin, että konsoliversioissa vanha kuvakulma on pidetty ennallaan.

Kaikilta muilta osin NHL 96 sitten onkin jo niin täydellinen näkemys jääkiekosta kuin vain voi nykyisillä tietokoneilla olla. Oikeastaan ainoa puute on manageritoiminnan vaatimattomuus, enkä edes ole varma haluanko sotkea sujuvaan peliin turhaa liiketoimintaa. Suomalaisena tietysti olisi kiva jos samalla systeemillä tehtäisiin peli kansainvälisestä kiekkoilusta, mutta ilmeisesti se ei myisi tarpeeksi nurkkakuntaisille jenkeille. Ainakaan minua NHL ei ole koskaan viehättänyt samalla tavalla kuin MM-kiekko.

Kun tämän suurempaa valittamisen aihetta en hakemallakaan löydä, niin on kai pakko sanoa, että paras jääkiekkopeli on vieläkin parempi. Hyvä, että ovat vaivautuneet parantamaan muutenkin kuin kaunistelemalla. Upea peli hienosta urheilulajista.

Kaj Laaksonen



Hyvää

- Aidosti uusi versio eikä pelkkä grafiikkapäivitys.
- Moninpeli.
- Häkellyttävän kaunis.
- Riittävän monipuoliset ohjaukset.

Huonoa

- Kovat laitevaatimukset.
- Kuvakulmat eivät pysy aina pelitilanteissa.
- Vanhat tiedot joukkueista.

Tästä ei jääkiekkotietokonepeli parane.

Lätkä

PELIT HUIPPU

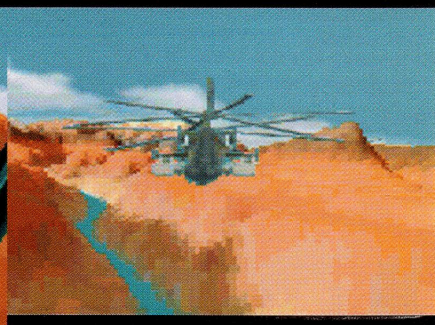
92

Intiaani ja Ihmissusi

Comanche vs Werewolf

Novalogic/U.S. Gold
PC CD-ROM
Minimi: 386, 8 Mt, CD-ROM 300 kt/s
Äänituki: Sound Blaster, Roland, AdLib
Ohjaus: N, J, ilotikku kaasukahvalla, Thrustmaster FCS ja WCS, CH Flightstick (Pro)
Kiintolevy: 2 tai 12 Mt
Moninpeli: Nollakaapeli, modeemi, IPX-yhteensopiva verkko, verkossa 8 pelaajaa
Testattu: 486/80, SB AWE32, CD-ROM 300 kt/s, (Windows 95)





Anno Domini 1992 näki päivänvalon eräs sen ajan edistyksellisimmistä lentosimulaattoreista. Hyvän perusrungon ympärille oli kasattu tehokas lentoräiskintäpeli, hieman yksinkertainen mutta hyvin pelattava. Vaikuttavimman elämyksen tarjosi kuitenkin Comanchen vokselitekniikalla tehty maasto, vastaavaa ei oltu aikaisemmin nähty kuin esinauhoitetuissa demoissa.

Kolmen vuoden tauon ja muutaman tehtävälevykkeen jälkeen Comanche palaa markkinoille monen pelaajan versiona. Paketissa on mukana itseasiassa kaksi peliä: Comanche 2.0 ja sama venäläisittäin, eli Ka-50 Werewolf.

Kuin kaksi marjaa

Comanche RAH-66 on Yhdysvaltain prototyyppiasteella oleva taistelu- ja tiedusteluhelikopteri. Kahden lentäjän ohjaama, häivetekniikkaa hyödyntävä Comanche sopii nykyajan syvään taistelukentällä operointiin – pitkälle ulottuvat iskut vihollisen selustaan yöaikaan ovat Comanchen leipätyötä, mutta myös normaali jalkaväen tukeminen onnistuu.

Neukkujen vastaveto on jo Comanchen edellisestäkin versiosta tuttu Ka-50 Werewolf, Naton koodinimi Hokum. Kaksi saman akselin ympärillä pyörivää roottoria tekevät ihmissudesta erittäin stabiilin ja samalla takaroottori jää tarpeettomaksi. Ruotsalaisvitsimäisesti Werewolfissa on myös heittoistuin (tosin manuaalin kaivelu paljastaa että lavat irrotetaan ensin).

Lentäminen Werewolfilla ei sanottavammin eroa Comanchen pyörittelystä, kummatkin vaikuttavat aivan samalta kuin vanha Comanche. Vaikka Ka-50 periaatteessa on stabiilimpi, ovat molemmat hekot yhtä vakaita, esimerkiksi vuoreen törmääminen ei näitä superkoptereita haittaa.

Katso äiti, lennän ilman aivoja!

Missioita CD:eillä on yli sata, nyt tehtävät hyödyntävät myös useita eri pohjakarttoja. Helppo lentomalli ja hyyyviiiin hiiitaaasti nouseva tehtävien vaikeustaso varmistaa, että isonkin kallonkovuuskertoimen omaavat pilotit pääsevät peliin kiinni.

Comanche vs Werewolfin peleissä on erinomainen lentämisen fiilis, vokseleilla mallitettu kumpuileva maasto tuntuu hämmästyttävän todelliselta. Parasta on kuitenkin vahvasti videopelimäinen räiskintä, radio paasaa koko ajan varoituksia ja ohjeita samalla kun kymmenet tankit ja ZSU:t syytävät ohjuksia ja muuta murkulaa säkkikaupalla – ja pelaajaparka puikkii kaiken tämän keskellä jakaen Hellfirejä tai Vikhirejä oikealle ja vasemmalle.

Räiskinnän vastapainona ei realismi turhaan mieltä paina. Älyttömän vahingonsietokyvyn lisäksi esimerkiksi aselasti on kummassakin kopterissa kolminkertainen oikeaan verrattuna. Tehtävät ovat sinänsä hyviä, mutta todellinen kampanjamoodi jää puuttumaan, haarautuva kampanja juonella höystettynä olisi ollut poikaa.

Comanche vs Werewolf tukee kahdeksan ihmisen verkkopeliä sekä kaksinpeliä modeemilla tai suoralla piuhalla. Missioita voi pelata samalla puolella tai toisiaan vastaan. Kaksinpelistä puuttuu harmittavasti kommunikointimahdollisuus, siiventynkiä heiluttelemalla on hankala sopia maalien valinnasta.

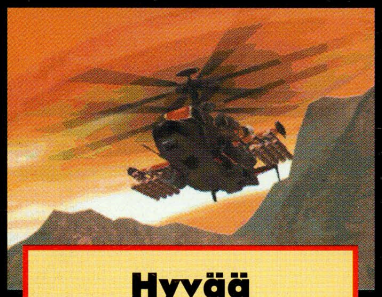
Kaksinpelissä eri puolilla pelaaminen ei ole kovin mielekästä, käytännössä molemmat huomaavat toisensa yhtä aikaa ja heittävät toisen perään kaiken muun paitsi keittiön tiskialtaan. Tuhoutunut kone herää välittömästi henkiin laskeutumisalustalla, josta on hyvä lähteä kurmottamaan jo vahingoittunutta kaveria. Laskeutumisalustoilla saa asevalikoiman täydennettyä ja vahingot korjattua.

Ei mitään uutta auringon alla

Comanchen vahva puoli oli aikoinaan erinomaisen hyvä grafiikka. Jatko-osan olisi pitänyt ehdottomasti petrata edeltäjästään, vaikka tarkentamalla vokseleita. Vokseleilla esitetyt helikopterit ja tankit vaikuttavat nyt kolmen vuoden tauon jälkeen häiritsevän karkeilta, bittikartalla päällystetyt polygonit olisivat olleet paljon parempia. Pienet muutokset grafiikassa, muun muassa pilvien heijastuminen järvistä, ovat kyllä tyylikkäitä lisäyksiä.

Comanche vs Werewolfista ei paljon eroa vanhaan Comancheen huomaa. Hyvä peli Comanche on edelleen, mutta turha odottaa mitään järisyttävän uutta, sama pelihän tämä on.

Pekka Ihanne



Hyvää

- Hyvä räiskintäpeli.
- Monen pelaajan tuki.

Huonoa

- Grafiikka vaikuttaa ajoittain karkealta.
- Päämäärätöntä lentelyä missiosta toiseen ilman kampanjaa.
- Kolmen vuoden kehitystä ei huomaa kuin lisääntyneinä muistivaatimuksina.

Helppo ja yksinkertainen lentopeli. Hauska kaksinpelinä samalla puolella pelattaessa.

Lentopeli

84

Need for Speed

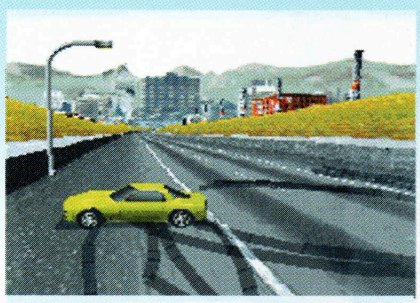
Pioneer Productions/ Electronic Arts

PC CD-ROM
Minimi: 486/66, 8 Mt, VGA/SVGA, CD-ROM 300 kt/s
Suositus: Pentium 90 MHz, nopea näyttökortti, SVGA
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), GUS (MAX), WSS
Ohjaus: J, N, Thrustmaster Steering Wheel, H
Moninpeli: modeemi
Kiintolevy: 3,8 Mt (suositus 29 Mt)

Testattu: 486/100, 8 Mt, TVGA 9440AGI, SB Pro

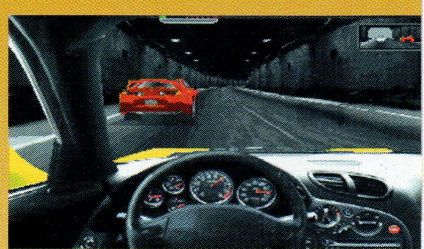
Ajaa rikkaiden kanssa

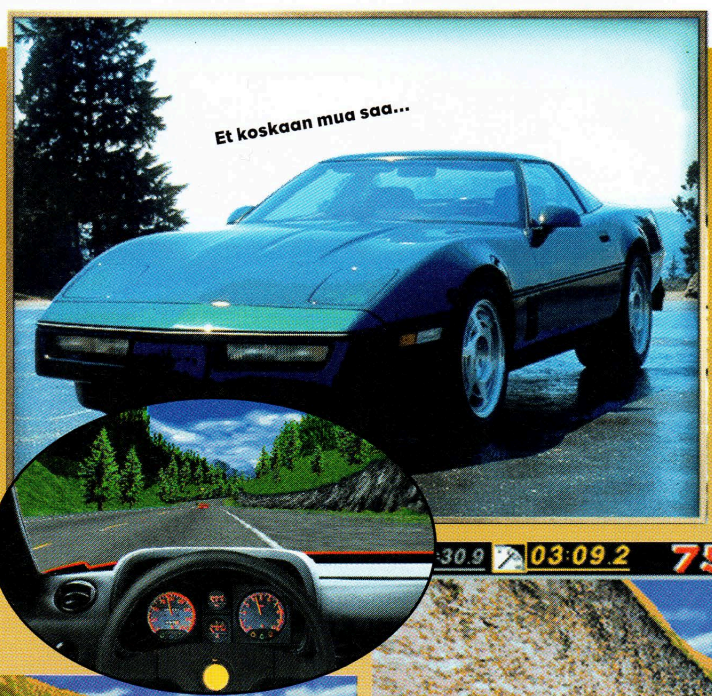
●● Kun V-8 jyrähtää ja asfalttiin jää musta kumivana, ihmisuroon ajatus kiitää autokauppaan Lamborghinista neuvottelemaan. Rahat kuitenkin hädin tuskin riittävät juniorin hammasrautohin ja lähikaupan tarjoussilakoihin, mutta Vauhdin Tarve jää. Riittääkö Need for Speed korvikkeeksi?





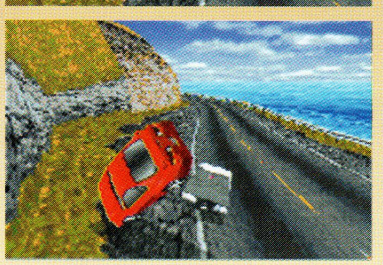
Missä kumi palaa siellä nahka palaa.

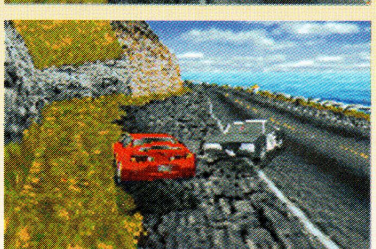














Need for Speed perustuu samaan ideaan kuin ikivanhat Test Drive -klassikot: huippuauto, maukkaasti mutkitteleva valtatie ja liikennettä. Poliisit yrittävät saada hurjastelijan kiinni ja innokas sakkolappujen kerääjä siirretään putkaan jäähtymään.

Eipä olekaan yllätys, että osa kyseisen klassikkosarjan alulle panneista ohjelmoijista hääri Need for Speedin 3DO-version kimpussa. Nyt Electronic Artsin 3DO-hitti kääntyy kunniakkaasti PC:lle: alkuperäisen niukkaa ratavalikoimaa on tuplattu ja pelivaihtoehtoja lisätty.

Road & Track -lehden suosiollisella avustukselle valitut autot ovat nopeita ja virtaviivaisia, aina vähemmän kiihottavasta Mazda RX-7:stä nopeaan Lamborghini Diablo VT:hen. Porsche-faneille on tarjolla 911, Ferrarin nimeen vannoville 512TR. Kaikkiaan autoja on kahdeksan ja niiden ajotuntuma ja konehuoneen äänet ovat todella toisistaan poikkeavat.

Need for Speed ei ole kolikkopelinomainen kaahauspeli tyyliin Ridge Racer tai Screamer. Sen kontrollit ovat hienostuneet ja mahdollisimman realistiset, ja monet mieltävät sen simulaatioksi, vaikkei itse auton konehuoneen kimppuun pääsekään. Koska pelaajan on yksinkertaisesti hypättävä rattiin ja ajettava suosikkiautollaan mahdollisimman tyylikkäästi ja lujaa, ei Need for Speed masenna aloittelijaakaan.

Yksin tai kaksin

Alkuperäisessä 3DO-versiossa kaahattiin pelkästään yhtä tietokoneajajaa vastaan, PC-versiossa

voi lisäksi kilpailla seitsemän auton letkueen kanssa. Tällöin muu liikenne ja poliisit eivät kuitenkaan ole pelitapahtumia piristämässä.

Turnaus on kolmeen luokkaan jaettu kahden radan kokonaisuuksista koostuva kilpailu. A-luokassa ajetaan kalleimmilla ja nopeimmilla, C-luokassa halvimmilla ja hitaimmilla autoilla. Turnauksen kimppuun käymisen ponnikkeena siintää bonusrata, joka ilmestyy ratavalikkoon kun kaikki turnausradat on voitettu.

Ratoja on kaikkiaan seitsemän, joista yksi on edellämainittu bonusrata. Alkuperäisestä 3DO-versiosta poimitut radat – City, Coastal ja upeamaisemainen Alpine – koostuvat peräkkäin ajettavista jaksoista, segmenteistä. Uudet radat ovat muulta liikenteeltä suljettuja kilparatoja, joita kierretään perinteiseen tapaan kierros kierrokselta.

Auton menoa voi seurata kolmesta eri kuvakulmasta, auton sisältä ja takaa yläviistosta kahdesta eri vinkkelistä. Parhaimmillaan ja pelattavimmillaan Need for Speed on ilman muuta tuulilasin läpi tiirailtuna. Hauska idea on katsella kiivaan kisan kohokohdat uusintana ennen seuraavaa kilpailua. Kokonaisen ennätysajon voi tallentaa kiintolevylle muiden ihailtavaksi.

Kuin elokuvista ikään

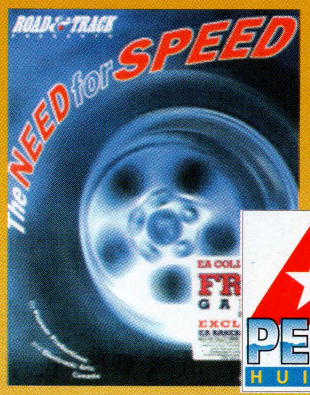
Need for Speedin erikoisuutena ovat näyttävät kolarit, jotka sopisivat erinomaisesti vaikka Peckinpahin elokuviin. Autot kiepsahtavat ympäri ja sinkoutuvat takaisin ilmaan kuin hidastetussa filmissä. Joskus auto saattaa jäädä nokalleen keikkumaan, kunnes pyllähtää kumoon. Peltivahinkoja ei valitettavasti tule, mutta silti kolarointi tuottaa parhaimmillaan outoa tyydytystä.

Korealla, näyttävällä grafiikalla on hintansa: Need for Speed vaatii nopean tietokoneen. Testikokoonpanolla ruudunpäivitys on lomitetussa SVGA-tilassa (interlaced 640x480) riittävä, vaikkakin Vertigo Ridge -radalla peli tahmailee ajoittain häiritsevästi. VGA-grafiikalla (320x240) maisemat soljuvat sujuvasti, mutta näkymät ovat ymmärrettävästi rujot: 256 väriä eivät riitä peittämään matalan erottelun aiheuttamaa karkeutta.

Kaksinpelaaminen onnistuu kera modeemin, mutta ilmeisesti Need for Speed kaipaa kahdeksan pelaajan verkkopelimahdollisuutta. Kaikilla ei ole käytettävissä kahdeksaa konetta ja tarvittavia lisukkeita, mutta nykyPC-pelin kuuluisi tarjota tuokin mahdollisuus.

Need for Speed on maaginen sekoitus vanhaa ja uutta, molempia sopivassa suhteessa. Se ei ole, eikä edes yritä olla maailman nopein kuminkulutusjuhla. Silti sen kimppuun palaa mielellään yhä uudelleen ja uudelleen. Omien ennätysten parantaminen ja turnausmenestyksen takana siintävä bonuskenttä houkuttelevat vielä siihen yhteen, viimeiseen yritykseen ennen nukkumaanmenoa.

JTurunen



Hyvää

- Hyvä, vanha idea uudessa koreassa paketissa.
- Erinomainen ajettavuus.
- Komea grafiikka.
- Kyllästymispiste korkea.
- Segmenttiradat upeita, vaihtelua riittävästi.
- Äänet ovat ajopeliksi hyvät, jopa tunnelmalliset...

Huonoa

- ...mutta silti vain auton pörinää, CD-soitin ei kuulu vakiovarustukseen.
- Suljetut radat Autumn Valley Speedwayta lukuunottamatta.
- Konevaatimukset huimat.
- Ennätystilastot ainoastaan rata- eivät autokohtaiset.

Need for Speed on ensimmäinen kiivaan PC-ajopelibuumin yrittäjistä. Eikä ollenkaan hassumpi.

Autopeli

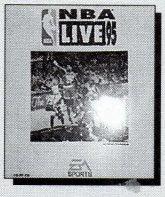
PELIT HUIPPU

90

Cd-Corner, parhaat tietokonepelit meiltä, paras hinta, parhaat ohjelmat.

Jos et löydä etsimääsi peliä listasta, soita ja kysy. Uutuus: lasten pelit eri ikäisille 4-11 vuoteen, soita!

Tilaa hinnasto. KUUKAUDEN TARJOUS SABRE TEAM CD PELI 40,-/kpl. Soita, Puh 90-294 0210



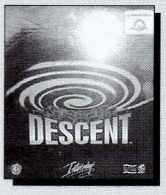
NBA Live 95 **350,-**



Phantasmagoria **290,-**



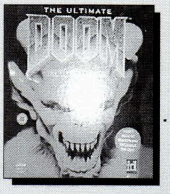
FX Fighter **295,-**



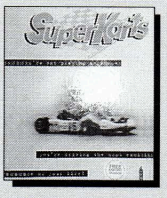
Descent **255,-**



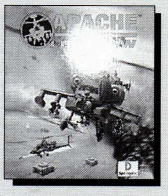
Micromachine II **290,-**



Ultimate Doom **270,-**



Super Karts **260,-**



Apache Longbow **280,-**

CD ROM PELIT

1944-Accross the rhine	290,-	Dark Forces	320,-	Championship Manag 2	310,-	NHL Hockey '96	350,-	Striker 95	260,-
A4-Networks	290,-	Desert Strike	95,-	Harpoon 2	280,-	Outpost	190,-	Terminal Velocity	290,-
Alone the dark 3	285,-	Dracula Unleashed	95,-	Hi-Octane	360,-	Orion Conspiracy	250,-	Theme Park	290,-
Aces of deep	270,-	Day of tentagle	170,-	Inferno	230,-	Panzer General	180,-	WingCommander 3	355,-
Aces collection	230,-	Delta-V	195,-	Indycar Racing	210,-	Perfect General	100,-	Ufo/ Master of orion	220,-
Armored fist	310,-	Doom 2	290,-	Iron Assault	230,-	Perfect General 2	290,-	Under Killing Moon	280,-
Battle Isle 3	230,-	Discworld	280,-	Jagged Alliance	240,-	Pizza Tycoon	195,-	U.S Navy Fighters	320,-
Battle Bugs	140,-	Dragon lore	200,-	Jouney man project	200,-	PittFall Widows 95-peli	270,-	Woodruff	280,-
Blue Force	95,-	Dream web	200,-	Jungle Strike	190,-	Psycho Pinball (flipperipeli)		Virtual Pool	290,-
Bioforge	300,-	Duke Nukem 3d	290,-	Kings quest collection	210,-	285,-			
Bloodnet	195,-	Dunegon Master II	265,-	Kings quest VII	265,-	Prisoners of Ice	310,-		
Brett Hull Hockey	280,-	Ecstatica	210,-	Larry Collection 1-6	280,-	Rebel Assault	240,-		
Buried In time	290,-	Eye of the beholder III	190,-	Last Dynasty	280,-	Rise of Robots	220,-		
Castles II	95,-	F 15 Strike Eagle III	95,-	Leijona Kuningas	190,-	Simon the sorcerer II	280,-		
Campaign	95,-	Falcon Gold	280,-	Lode Runner	150,-	Sam&Max (paras peli 94)			
Chaos control	260,-	Flight Unlimited	265,-	Lost of Eden	250,-	195,-			
Civil war	270,-	First Encounters	250,-	Lords of Midnight	299,-	Slipstream 5000	250,-		
Combat Air patrol	290,-	Flashback	210,-	Little Big Adventure	370,-	StarTrek Final Unity	290,-		
Command & Conguer	280,-	Full Throttle	280,-	Mortal Combat 3	335,-	Space Quest VI	290,-		
Crime patrol	240,-	Formula 1 Grand prix	95,-	MechWarrior 2	290,-	SuperStreet Fighter II	250,-		
CyberWar	290,-	Golf (interplay)	320,-	Need for Speed	360,-	Sim Tower	280,-		
Cyclones	190,-	Graet Naval Battles	265,-	Nascar Racing	260,-	T.F.X (lento simulaattori)	150,-		
Daedlus encounter	290,-	Gunship 2000	90,-	NHL Hockey Classics	119,-	Stalingrad	340,-		

World of cd:t vain meiltä tutustu
VALITSE OMASI KAIKKI WORLD CD:T 150,-/KPL

World of flight simulator
World of dos
World of Windows
World of communications
World of fonts & icons
World of sports
World of internet
World of graphics
World of animals
World of os/2
World of mpeg
World of cartoon movies
World of gif (kuvia)
World of photo
World of Cliparts
World of languages

150,- /kpl

CD-Corner, PL 40 04251 Kerava, Puh. (90) 294 02 10. Avoinna arkisin 10.00-20.00

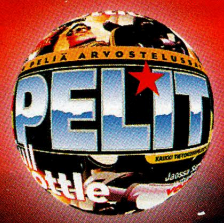
Etelä-Amerikassa huhutaan erään monikansallisen yhtiön

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 240 mk.

Hintaan sisältyy Pelit-BBS -purkin ilmainen käyttöoikeus.



Warlords II Deluxe

SSG/Electronic Arts

PC CD-ROM

Minimi: 386, 4 Mt, 2 Mt EMS, SVGA, CD-ROM, H

Suositus: 486, 8 Mt

Äänituki: AdLib, Sound Blaster (Pro, 16, AWE32), PAS, GUS, Windows Sound System, Roland MT-32, Sound Canvas, General Midi

Moninpeli: verkko, modeemi, nollakaapeli, e-mail, 8 pelaajaa

Kiintolevy: 7-40 Mt

Testattu: Pentium P90, 16 Mt, SB16, CD-ROM 600 kt/s

Terppa, sotaherra!

●● Fantasiastrategiapelien epävirallinen ykkönen on Warlords II. Tämän Australian parhaan vientituotteen (sitten Fostersin) alkuperäinen versio ilmestyi jo pari vuotta sitten, jolloin se sai 91 pistettä.



Nyt vanha suosikkipelini saa uudet Deluxe-vaatteet, eli 256-värisen SVGA-grafiikan, linjapelin, yli 60 skenaariota ja skenaarioeditorin, ja koko paketin romppuna.

Warlords II on kevyt strategiapeli, jossa päämääränä on maailman herruus. Tarkoituksena on valloittaa kaupunkeja, saada ne tuottamaan lisää armeijoita ja jyrätä vastustajat kartalta. Siinä sivussa täytyy pitää raha-asiat kurissa: suuret armeijat kuluttavat rutkasti rahaa, jota saa valloittamalla lisää kaupunkeja verotulojen maksajiksi tai ruikuttamalla kulta-aarteiden kätköpaikkoja temppeleissä asustavilta viisailta miehiltä.

Armeijoita liikutellaan pinona, ja pinon rakennusta kannattaa vähän harkita, yksiköillä on nimittäin erikoisominaisuuksia, jotka vaikuttavat koko pinoon. Esimerkiksi katapultti hyökkäysjoukoissa poistaa kaupunkien puolustusbonuksen ja siihen malliin.

Avainasemassa ovat sankarit, joiden kautta peliin on saatu lieviä roolipelimäisiä piirteitä, sillä taisteluissa saatavan kokemuksen kautta sankarista tulee yhä vahvempi. Lisäksi ainoastaan sankarit voivat suorittaa tehtäviä ja tutkia raunioita tuikitarpeellisten taikaesineiden löytymisen toivossa.

Sattumilla tai ilman

Warlords II Deluxessa on mukana 60 valmista skenaariota, jotka eivät itse asiassa ole SSG:n, vaan pelaajien itsensä skenaarioeditorilla tekemiä mielenkiintoisia maailmoja. Mukana on niin Eurooppa kuin Rooman nousu ja tuho, lukuisista fantasiamaailmoista puhumattakaan.

Skenaarioiden lisäksi voi pelata satunnaiskartoilla, joiden omi-naisuudet saa määritellä uskomattoman tarkasti. Sen lisäksi, että hahmojen, linnojen, lippujen ja maaston ominaisuuksia voi muuttaa, voi tietysti vaikuttaa myös raunioitten, temppelien ja kaupunkien määrään sekä määritellä, ovatko kaupungit aktiivisia vai alistuvatko ne, voivatko ne tuottaa väkevämpiä hirviöitä eli liittolaisia, voiko kaupungit tuhota kokonaan ainoastaan joskus vai ei koskaan ja niin edelleen.

Myös vaikeustaso on määriteltävissä jokaiselle vastustajalle erikseen. Jotain sillekin on tehty, sillä ennen meikäläinen hakkasi vahvimmat eli Warlord-tasoiset vastustajat mennen tullen, nyt jo Lord-taso tuottaa tuskaa. Tai sitten olen yksinkertaisesti dementoitunut ja tylsistynyt.

Heippa, herrani

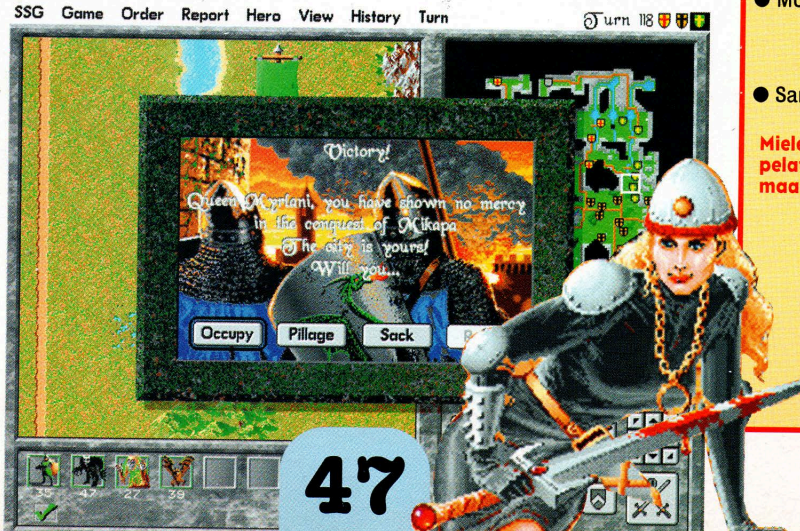
Warlords II:n Deluxe-versio on mikäli mahdollista entistäkin käyttäjäystävällisempi. Yksinkertainen strategiapeli ei paljon ohjekirjaa kaipaa ja ennen niin ärsyttävän pitkät tietokonepelaajien siirtojen odotteluajat on pudotettu murto-osaan aiemmasta. Lisäksi mereltä tehdyt hyökkäykset ovat entistäkin tuhoontuomituimpia: armeija voi olla korkeintaan neljän yksikön vahvuinen.

Varsinaista uutta pelissä ei ole, mutta särmiä on hiottu. Mukana on esimerkiksi tervetullut ”peruuta viimeisin typerästi tehty siirtoni, please” eli undo-toiminto, random-skenaarioita ei tarvitse pelata pelkästään nurmimaastolla, vaan mukana on niin tekinoa kuin holvistojakin ja kartan kokokin on määriteltävissä. Ystävällisesti kartta näyttää, onko se normaali-, suuri- vai peräti perhekokoinen, näyttämällä kartan ulkopuolisen alueen merenä.

Deluxeen on saatu mukaan myös ihan oikea moninpeli. Samalla koneella voi pelata kahdeksan pelaajaa vuorotellen, koneet voi yhdistää toisiinsa nollakaapelilla tai modeemilla (kaksinpeli), tai käyttää verkkoa. Voipa vuoronsa lähettää myös e-mailina. Linjapelinä Warlordsin heikko puoli on se, että toinen pelaaja joutuu pyörittelemään peukaloitaan toisen (tai tietokoneen) tehdessä siirtoaan.

Jostain kumman syystä vuoropohjainen pelisysteemi sopii minulle varsin hyvin. Jo pelkästään se, että sattumakartalta paljastuikin loppujen lopuksi linnan ja sen piha-alueen pohjapiirros sai minut pelaamaan monta tuntia, vaikka luulin jo Warlordeja hakanneeni kyllästymiseen asti. Erittäin pienimuotoinen grafiikka, jossa hahmoja ei ole animoitu eikä edes veri lennä, sopii tämäntyyppiseen peliin. Ja tämäntyyppiselle pelaajalle.

Tuija Linden



Warlords II Deluxe

Hyvää

- Yksinkertainen pelata.
- Selkeä, tarkka grafiikka.
- Selvä päämäärä.
- Loputtomasti pelattavaa.
- Moninpeli.

Huonoa

- Sama vanha.

Mielenkiintoinen, helposti pelattava kevyt maailmanvalloitus.

Strategiapeli

85

The Official Coca-Cola® Charts

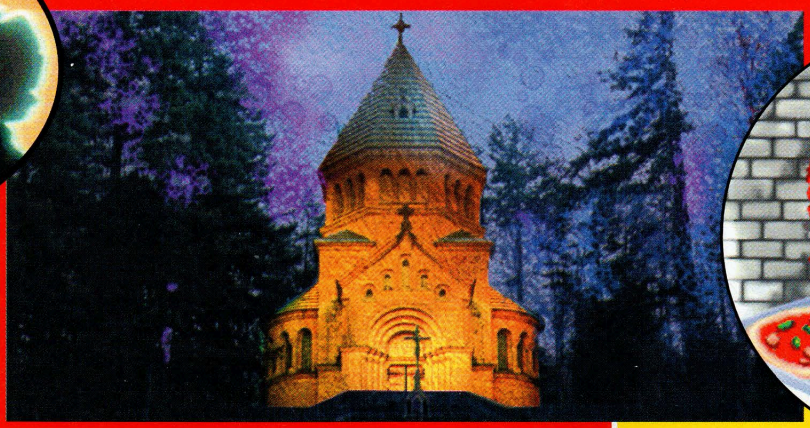
Syksy on jo pitkällä ja pitkin vuotta odotetut kuumat uutuudet ovat lopultakin ilmestymässä. Vielä emme lähde äänestämään vuoden parasta peliä, mutta sen sijaan voisitte kertoa meille, **mikä on syksyn kuumin hitti ja miksi.** Samalla voisimme yhdessä antaa vinkkejä joulupukille, eli kerro, **mitä pukki voisi kontissaan sinulle kantaa ja miksi.**

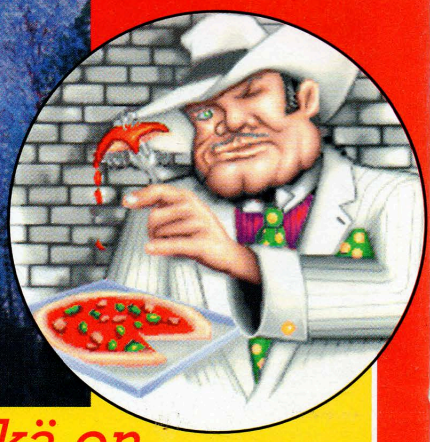
Kaikki kortit, joissa on nimi, osoite ja hyvä perustelu, ja jotka saapuvat toimitukseen **marraskuun loppuun mennessä** osallistuvat arvontaan. Palkintoina **10 Coca-Cola-lippistä**.

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

Coca-Cola®







MITÄ PELIÄ **EN PELAA** ENÄÄ KOSKAAN UUDELLEEN?

Cannon Fodder
Koska myin sen.
Herkko, Runni

Theme Park
Pääni meni pyörälle karusellissä.
Sakari, Helsinki

Iron Helix
Ruutu ruudulta kypsyttää.
Tuomas, Sodankylä

Test Drive
Liian aito.
Thomas, Espoo



Nascar Racing
Koska kolaroin siinä ihan liikaa.
Antti, Pori

F1 Grand Prix
Koska ajoin viimeisessä kisassa ulos ja hävisin maailmanmestaruuden.
Jarno, Jostakin vaan

Blues Brothers
Koska en pidä bluesista.
Jaakko, Vantaa





Mikä on **PARAS PELITALO?**

Gremlin
Nähtyäni Zool 2:n olen pelannut sitä joka päivä, kiitos Gremlinin.
Panu, Joensuu

LucasArts
Nyt pitää kehua ja ylistää, jotta saataisiin Indy 5!
Tuukka, Salo

Se loi jotain suurta ja bensankatkuista: Full Throttlen.
Tuomas, Sodankylä

Apogee
Se on tehnyt Wacky Wheelsin, Rise of The Triadin ja monia muita huippupelejä.
Kalle, Pieksämäki

Ylivoimaisesti suosituin pelitalo on ollut lukijoiden mielestä LucasArts, lähinnä seikkailupeliensä vuoksi. Kiitos kaikille äänestäneille.

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

VOITA
Coca-Cola
LIPPIS

INTERNET

Suosituimmat kaupalliset pelit

Listan on laatinut Jurgen "jojo" Appelo, sähköpostiosoite: jojo@xs4all.nl. Listan voi hakea ja äänestää pelejä WWW-osoitteessa http://www.xs4all.nl/~jojo tai comp.sys.ibm.pc.games.announce

Lokakuu 1995

TOP 15

1 **Galactic Civilizations**
2 **Command & Conquer**
3 **Descent**
4 **Doom 2: Hell on Earth**
5 **Star Emperor**
6 **Civilization**
7 **Dark Forces**
8 **MechWarrior 2: The Clans**
9 **Warcraft: Orcs and Humans**
10 **Master of Magic**
11 **U.F.O.: Enemy Unknown (+X-Com)**
12 **Wing Commander 3: Heart of the Tiger**
13 **World at War: Stalingrad**
14 **Master of Orion**
15 **Dune 2: Building of a Dynasty**



Coca-Cola -voittajat

Lokakuun loppuun mennessä saapui toimitukseen noin 50 korttia, joista arvoimme 10 onnellista lippiksen omistajaa. Palkinnot tulevat postitse piakkoin.

Tapani Olkku, Kouvola
Janne Nisula, Espoo
Toni Lampela, Oulu
Erno Pentzin, Helsinki
Petri Virtanen, Sahalahti
Thomas Mattsson, Espoo
Jaakko Mäkikä, Vantaa
Teemu Laaksonen, Lieto
Tuukka Niironen, Salo
Sakari Raunio, Helsinki

Onnittelut voittajille ja kiitokset kaikille kortin lähettäneille.

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

Jytinää Eestissä

●● Baryon ja Tyrian, miltei samannimiset PC:n perusräiskinnät osoittavat, ettei kaikki hauskanpito ole uusista ideoista ja toinen toistaan ehommista 3D-engineistä kiinni.

Baryon

Game Factory

PC

Minimi: 386SX, VGA
Äänituki: Sound Blaster, General Midi, Oksori Professional
Ohjaus: J, N
Kiintolevy: 5 Mt
Pelit-BBS: BARYON10.ZIP, 2,4 Mt

Testattu: 486/100, 8 Mt, SB Pro, TVGA 9440AGI

Tyrian

Epic Megagames

PC

Minimi: 386/33, 4 Mt, VGA
Suositus: 486/66 4 Mt
Äänituki: Efektit: Thunderboard, PAS16, Sound Blaster (Pro, 16), Terratec Maestro32, GUS, WSS. Musiikki: AdLib, Thunderboard, Sound Blaster (Pro, 16, AWE), GUS, GM (Ensoniq SS, Rap 10, Waveblaster MIDI, Terratec Maestro32
Ohjaus: J, N, H, 4-nappiohjaimet
Kiintolevy: 4,2 Mt
Moninpeli: modeemi, verkko
Pelit-BBS: TYRSWI.ZIP, 1,7 Mt

Testattu: 486/100, 8 Mt, SB Pro, TVGA 9440AGI



Baryonin shareware-versio on oikeastaan yhden kentän demo. Onneksi tuo kenttä on sen verran pitkä ja ähinää täynnä, että hikiseen tunnelmaan ehtii ennen lopussa jököttävää sitkashenkistä metallimonsteria. Vaikeustason voi virittää suorastaan hirmuiseksi säätämällä pelin nopeuden äärimmilleen, jolloin meininki äityy kaoottiseksi ja hengissäpysymisen joutuu laskemaan sekunneissa.

Pelaaja voi valita kahdesta aluksesta mieluisamman. Kummassakin on kolme pääasejärjestelmää, jotka eroavat toisistaan riittävästi. Valikoimaan kuuluvat tanakasti eteenpäin ampuvat laserit ja luikertelevat punaiset paksut matomörssärit. Perinteiseen tapaan lisäpotkua aseisiin saa keräämällä samanvärisiä ikoneja, joita tietyt vihollisalukset jättävät jälkeensä tuhoutuessaan. Lisäavuksi voi haalia joko suoraan eteenpäin sukkuloivat tai kohteisiin innokkaasti hakeutuvat ohjusparvet.

Täydessä varustuksessa alus on kuin jatkuvasti räjähtävä ilotulitusraketti julistamassa totaalituhon ilosanomaa. Näkökentän puhdistaminen epätoivotusta aineksesta tuottaa suurta tyydytystä. Hillittömän sillisalaatin kruunaavat koko kuvaruutua vapisuttavat älypommin purkaukset saavat paatuneenkin shoot 'em up -veteraanin hihkumaan onnesta.

Suojien suojat

Epic Megagamesin vastine Baryonille on Tyrian, joka on huomattavasti kunnianhimoisempi yritelmä kuin kilpailijansa. Päällekkäisvieritykset, etenemisnopeuden yllättävät muutokset ja shoot'em upiksi yllättävänkin runsas vaihtelu pitävät valppaina.

Perinteisen kolikkopelivaihtoehdon lisäksi Tyriania voi pelata tarinan kera, jolloin lisäaseostokset tehdään vaiheiden välillä ja pelitilanteen voi myös tallentaa (jippii). Muutamassa kohdassa seuraavan kentän eli etenemisreitin saa valita itse. Kaksinpeliä piristää alusten yhteenkietoutumismahdollisuus, jolloin toinen pelaajaa määrää suunnan ja toinen huutaa hysteerisenä vieressä.

Erilaisia aseita on shareware-versiossakin melkoisesti. Pääaseen lisäksi myös aluksen muita asejärjestelmiä, suojia ja regeneraatiokykyä voi virittää paremmaksi. Rahavarantojen salliessa voi hankkia entistä paremman aluksen. Rahaa kerätään taistelutantereella ja ahkera tuholainen palkitaan muhkealla kukkarolla.

Tyrianin ongelma on sen helppous. Lopputekstit tupsahtavat yllättävän nopeasti ruudulle. Vaikka vaikeustason virittää "mahdottomaksi" (paina g-kirjainta vaikeustasovalikossa) ja nopeuden turboksi, haastetta ei vieläkään ole tarpeeksi. Salaisten kenttien ja muiden yllätysten toivossa Tyriania jaksaa silti vääntää yhden viikonlopun ajan.

Syynä helppouteen ovat aluksen ilmiömäisen hyvät suojat: melkoisen ammusmyrskyn läpi voi sujauttaa ilman kuolonpelkoa, kun Baryonissa yksi ainoa hipaisu riittää räjäyttämään aluksen. Ja Baryonissa hipaisuja riittää.

Kaupalliseen versioon Epic megagames on luvannut lisää vaikeutta. Kenttiä on luvassa megalomäärin ja shareware-osuudenkin vaikeustasoa tarkistetaan. Toivottavasti hyvä pelattavuus säilyy ennallaan.

Niin Baryonin kuin Tyrianinkin julkisversiot ovat maukkaita, mutta nopeasti suussa sulavia välipaloja. Baryonin armoton vyörytys lupaa mellevää räiskintäspektaakkelia, varsinkin jos kaupalliset tasot lunastavat demotason hulvattomat odotukset. Tyrian vakuuttaa tallennusmahdollisuuksineen, lukuisine kenttineen ja yllätyksineen.

JTurunen



Baryon

Hyvää

- Nopea ja siistin näköinen.
- Sujuva ja vauhdikas.
- Kunnon räjähdykset.
- Miehekkäät aseet.

Huonoa

- Shareware-versiossa vain yksi (pitkä) kenttä.
- Musiikki vaisua.

Shoot'em up

PELIT HUIPPU 90

Parasta PC-perusräiskintää, pakko nämä molemmat on hankkia. Shareware-versiot tosin antavat lähinnä esimakua tulevasta, joten pisteet tarkistetaan tarvittaessa.

Tyrian

Hyvää

- Nopea ja sujuva.
- Paljon aseita.
- Tallennusmahdollisuus.
- Pentium-moodi pyöri moitteetta testikokoonpanolla.

Huonoa

- Shareware-versio helppo.
- Grafiikka ajoittain rujoa.
- Osaa (pienistä) vihollisammuksista vaikea erottaa taustasta.

Shoot'em up

PELIT HUIPPU 90

PÄIVITYS PELIT purkissa

TYRSWPII.ZIP

SHAREWARE

Räminää suomalaisittain



Elite Fighters 1.3

Thunder Software

PC

Versio: 1.3 (rekisteröity)
Minimi: 486, 4 Mt, DOS 5.0
Äänituki: Sound Blaster, Gravis Ultrasound
Ohjaus: N, J
Kiintolevy: 4,5 Mt
Rekisteröinti: 57 mk
Pelit-BBS: EFI2I-0I-03.ZIP, yht. 1,8 Mt, päivitys versioon 1.22: EFUPI22.ZIP

Testattu: P100, 16 Mt, Stealth 64 PCI, SB 16

Vaikka Elite Fighters tuntuisikin viittaavan taistelupeliin, jossa pikkupiraatit ottavat yhteen, on helsinkiläisen Thunder Softwaren Elite Fighters täysimittainen avaruustaistelutoimintapeli.

Elite Fighters on suora klooni Star Controllien taisteluista eli ylhäältäpäin kuvattu taistelutoiminta, jossa kaksi alusta kieppuu toistensa ympärillä, tulittaen samalla vimmatusti. Se ken menettää ensimmäisenä miehistönsä, kuolee ja voittaja pääsee jatkoon uutta alusta vastaan. Taistelualueen keskellä on vielä häiritsemässä planeetta, jonka vetovoimakenttä luo omat puitteensa taistelulle.

Elite Fightersissä ei ole pelkästään kopioitu pelirunkoa vaan sitä on myös paranneltu huikeasti. Taisteluruudun vieressä on tutka, joka näyttää oman, vihollisen ja planeetan paikan, mikä on tervetullut parannus.

Toinen kuningasidea on energiatason säätely hieman X-Wingin tapaan. Galaksin nopeimmasta eläimestä tulee kilvistä energiaa moottoreihin pumppaamalla yhä nopeampi, ja massiivinen Trekkie-taistelulaiva puolestaan voi uhrata osan fotonitorpedojen latoustehostaan ja panostaa kilpiin. Varsinkin tietokonetta vastaan taktinen energiansiirto on paikallaan. Ihmisvastustaja puolestaan näkee jatkuvasti myös vastapuolen mittariston, joten idean viehätyksestä häipyy suurin osa.

Alusvalikoima on Elite Fightersin huonoin puoli – sitä ei ole hiottu ja kehitetty tarpeeksi. Tarjolla on suhteellisen hyvällä mielikuvituksella valittu rypäs aluksia ja mukana on jos jonkinlaista vipeltäjää, mutta laivastokokoonpano on silti vähän tökkö. Muutamat erikoisominaisuudet ovat täysin käyttökelvottomia ja samaa voi sanoa eräistä aluksista.

Thunder Software kuitenkin kehittää peliään edelleen, joten emmeköhän tule näkemään vielä paljon virittelyä ja lisäyksiä Elite Fightersiin ja eritoten sen armadaan. Jo nykyisellääkin se on kiva räiskintäpeli.

Ossi Mäntylahti

Hyvää

- Teknisesti korkeatasoinen (nopea, sulavat liikkeet).
- Mukaansatempaava musiikki.

Huonoa

- Käyttöliittymässä ja alusten suunnittelussa on vielä paljon parantamisen varaa.

Jo nykyisellään kiva toimintapeli, mutta parantamisen varaa löytyy sisällöstä ja aluksista. Toivottavasti Thunder Software jaksaa hioa peliään.

Räiskintä

84

ON VAIN YKSI ALKUPERÄINEN.



Sound BLASTER

ON VAIN YKSI ALKUPERÄINEN

Kun on kerran kokenut todellisuuden, ei sitä unohda koskaan. Pyydä PC-kauppiastasi esittelemään todellisuutta Creative Labsin uusien multimediatuotteiden avulla - se on elämys, joka sinun pitää kokea itse. Samalla voit noutaa uunituoreen esitteemme*.

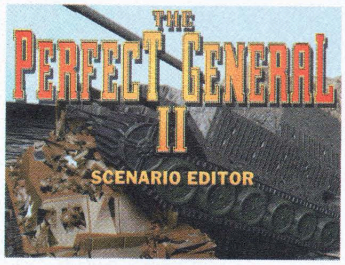
Lisätietoja tuotteistamme saat numerosta 0 800 1 13507 ja teknistä tukea numerosta 0 800 1 18052. Creative Labsin webbi-sivut Internetissä: http://www.creative.labs.co.uk/clenet/ BBS +45-4824 4351, +45-4824 4352.*Esitteitä on saatavana liikkeistä 23.10.1995 alkaen.

CREATIVE

CREATIVE LABS

LUONNOLLINEN VALINTA





The Perfect General II – Scenario Editor

QQP/Mirage
PC CD-ROM
Minimi: SVGA, 386/25, 4 Mt, CD-ROM 300 kt/s, hiiri
Äänituki: Sound Blaster
Kiintolevy: 4 Mt
Testattu: 486/80, SB AWE32, CD-ROM 450 kt/s, (Windows 95)

Kesällä ilmestynyt QQP:n Perfect General II (Pelit 6/95, 94 pistettä) on lautapelimäinen mutta erittäin mukaansatempaava strategiapeli kahdelle pelaajalle.

Command & Conquer -session jälkeen vuoropohjainen General tuntui oudon hidastempoiselta (mikäpä ei tuntuisi C&C:hen verrattuna!), mutta pian pelin strategiset hienoudet palasivat mieleen ja totuus leimahti bolidin lailla pikkuaivoissani: kyseessä on edelleen yksi parhaista strategiapohjaisista kaksinpeleistä.

Skenaarioeditorilla voi tehdä erillisiä skenaarioita sekä linkata olemassaolevia ja itsetehtyjä skenaarioita yhteen kampanjaksi. Skenaarion luominen alkaa maaston muokkauksella: ensin luodaan vuoret ja kukkulat sekä vedetään rantaviiva, sitten ripotellaan paikoilleen kaupungit ja metsät, ja lopuksi vedetään tiet ja nimetään paikat. Karttapohjan valmistuttua ohjelmoidaan vahvistusten saapuminen, määrätään voittopisteiden perusteet ja kampanjan etenemissäännöt.

Skenaarion luominen on riittävän näppärää, joskin maalaustoiminnot jättävät toivomisen varaa. Manuaalin joutuu lukemaan tarkkaan läpi ennen kuin selviää, miten monimutkaisia vahvistussääntöjä saadaan ohjelmoitua, ja esimerkiksi miten tietyn kaupungin hallussapitäjälle voidaan antaa kaksi Elefant-tankkia joka vuoro.

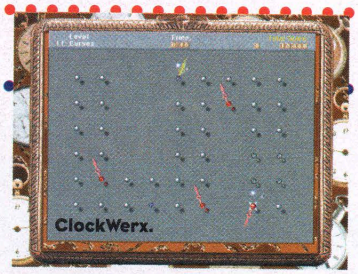
Peli toimii nykyisen käytännön mukaan vain, jos CD-ROM on asemassa. Raivostuttava kiusa, varsinkin kun rompulla on vain neljä megaa tavaraa. Koska itse pelikin vaatii oman avainlevykkeensä joutuu skenaarioita editoitaessa ja testattaessa vaihtelemaan romppuja vähän väliä, mikä on tosi fiksua.

Skenaarioeditorin mukana tulee kymmenkunta uutta skenaariota, muttei harmittavasti yhtään uutta kampanjaa. Silti editori on tervetullut lisä Perfect General kakkoseen, etenkin kuin itse pelissä ei ollut kovin montaa pientä skenaariota kaksinpeliä varten.

Pekka Ihanne

Strategian lisälevy

85



Bricks, Blocks and Clocks

Spectrum HoloByte
PC & Mac CD-ROM
Sisältää pelit: Super Tetris, BreakThru! ja ClockWerx
Minimi: 386/33, 4 Mt, CD-ROM 300 kt/s, hiiri
Äänituki: Windows-yhteensopivat äänikortit
Kiintolevy: 4 - 16 Mt
Testattu: Macintosh IIci ja Power Macintosh 7500/100

Tetris, palikkapeli joka kestää isältä pojalle, on pakattu uusiin, värikkäisiin kuoriin ja oikein CD-ROMille. Peli on siirrettäessä säilynyt entisellään, joten se siitä. Seurakseen Super Tetris on saanut kaksi muuta neuvostovallan aikaista ajantappopeliä, BreakThru!'n ja ClockWerxin. Ensin mainittu on hieman viritelty Tetris-tyyppinen palikoita taivaalta -peli, jossa yritetään, yllätys yllätys, hävittää kaikki ruudulla kököttävät nappulat käyttäen apuna ylhäältä tippuvia apuja. Raketeista ja pommeista huolimatta peli on vanhan kertausta.

Paketin kolmas teos ClockWerx eroaa peli-idealtaan ja grafiikaltaan edukseen muista. Kellonviisaria keskiöltä keskiölle hyppyyttämällä yritetään selvitä radan sokkeloista. Köpelösti käy, jos sattuu esimerkiksi törmäämään vihollisviisariin tai henkiin heränneeseen öljytippaan. Vänkää... Peli kuitenkin toimii ja sitä räplätessä aika kuluu (tik tak tik tak...), mikä lienee tarkoituskin.

Kokoelman kannessa komeilee teksti "The Ultimate Puzzle Compilation", mutta jotenkin koko hommasta jää sellainen tunne, kuin jos ostaisi Katri-Helenan Best of -kokoelman ja se sisältäisikin vain alkuperäisesityksen kappaleesta "Puhelinlangat laulaa" sekä kaksi instrumentaaliversiota samasta laulusta... Eipä silti, hyvä biisihän se on, eikö?

Wallu

Puzzlekokoelma

80

Mystic Midway: Phantom Express

Philips
PC CD-ROM
Minimi: 386, 25 MHz, VGA, CD-ROM
Äänituki: Sound Blaster
Ohjaus: H, J, N
Kiintolevy: 1 kt
Testattu: 486/100, 8 Mt, TVGA 9440AGI, SB Pro, CD-ROM 300 kt/s

Philipsin CD-i-viritelmien vyörytys PC:lle jatkuu. Phantom Expressin idea kuulostaa hauskalta: pelaaja köröttelee pitkin vuoristorataa ja ampuu vastaan tulevia sikinsokin näkökentän ohi puikkelehtivia tunnistettavia ja tunnistamattomia liikkuvia esineitä.

Teiniradalla vastaan sukeltavat hammasraudat, cokispullot ja kitarat. Keski-ikäisten radalla annetaan tuta autoille, omakotitaloille ja kodinkoneille. Eläkeläiset saavat kokea nitropurkkien, keinonivelten ja kävelykeppien hurman. Eri ikäluokkia irvailevia ratoja on kaikkiaan seitsemän kolmella eri vaikeusasteella väritettynä.

Toteutukseltaan ja tunnelmaltaan peli on vaisu. Eteentupsahtavat esineet huvittavat hetken, mutta rompulta suoraan latautuvat taustat ovat yksinkertaiset ja amatöörimäiset. Pelaajan kontrolloitavaksi on jätetty ainoastaan tähtäimenä toimiva kapisen kuppaisesti liikkuva kursori.

Peli ymmärtää äänikorteista ainoastaan Sound Blasteria ja sitäkin yskien, pätkien ja säristen. Peliin palkatun näyttelijän koikkelointi ja kähyinen korahtelu on surkuhupaisaa katseltavaa ja kuunneltavaa.

Phantom Express on eittämättä tarkoitettu lapsille. Ohitse suihkivat hassun hauskat esineet saavat taatusti kolmevuotiaan tikahduskuoleman partaalle. Sääli vain sitä aikuista, joka joutuu hiiren liikuttelijaksi.

JTurunen

Ampumapeli

17



Ratkaise



BIOFORGE™

Muistivammaisen päiväkirja

●● Kun Lex nousee ylös häntä kohtaa kauhea näky: hänestä on tehty kyborgi... Originin elokuvamaisessa taisteluseikkailussa Lexin katkeruus ja halu muistaa siirtyvät pelaajaan.

Daedalus-planeetan tutkimusasemalla tapahtuu kauheita. Lex on joutunut psykopaattisen tohtori Mastaban käsiin. Mastaba kuuluu mondiitteihin, joiden päämääränä on luoda täydellinen ihmisen ja robotin kombinaatio. Lex Nobody on ensimmäinen onnistunut kokeilu, hänen ruumiistaan puolet on korvattu huonosti istuvalla rautaromulla. Lex on täydellinen tappaja: koska hänellä ei ole omaa tahtoa, kaukosäätimen painalluksella kyborgitaistelija tekee mitä tahansa. Lexin muisti ja oma tahto palaavat kuitenkin pätkittäin.

Daedalus-planeetalta on löytynyt vanhan sivilisaation jäänteet, mutta selviää, että sivilisaatio ei olekaan kuollut. Aseman alla levännyt alienrotu herää henkiin. Kaiken lisäksi aseman fuusioreaktori uhkaa räjähtää.

Selliblokki

Noustessasi ylös herää myös hoitajarobotti, joka käskee sinun pysyä punkassasi ja yrittää pistää sinua nukutuspiikillä. Napakka isku saa peltikasan pyörimään, ja potku lennättää sen päin voimaovea, joka menee rikki. Nappaa mukaasi lihanpala ja päiväkirja.

Viereisen sellin edestä löytyy käsi, jonka omistaja yritti juosta sellistään ulos, muttei onnistunut. Ota käsi ja tapa sillä sellissä oleva vanki. Sellin ovea täytyy kuitenkin varoa, sillä sen päällä olorytmi vaihtelee (lyhyt–pitkä). Ota mukaasi sellistä valokuva, haarukka ja vangilta löytyvä päiväkirja. Tullessasi ulos sellistä yrität avata panssarioven, mutta se on lukossa, joten avaat haarukalla oven vierestä löytyvän luukun.

Muodosta sinisillä laatoilla tie kahden vilkkuvan pisteen välille, jolloin siihen muodostuu sähkövirta. Huomaa, että jos sähkö virtaa jonnekin muualle, saat sähköiskun. Kun olet avannut lukon, voit avata oven.



Vartijoiden huone

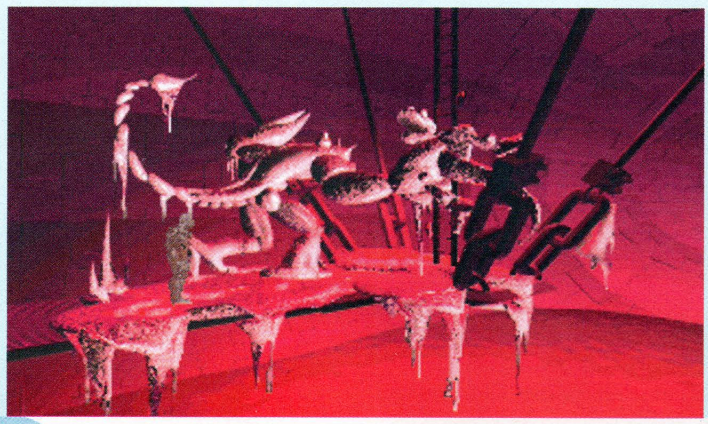
Vartijoiden huoneessa mene ensimmäiseksi painamaan vasemmalla puolellasi olevaa nappia, joka lopettaa ärsyttävän hälytysäänen. Korokkeella olevista monitoreista näkee selleihin.

Sulje sellien voimaovet, paitsi selli 2:n, jota ei saa pois päältä turvallisuussyistä. Käy tutkimassa selli 4, josta löydät taas yhden päiväkirjan ja huilun. Palaa vartijoiden huoneeseen. Oven vieressä oleva kädentunnistin ei tunnista mukanasi olevaa kättä, joten kädelle täytyy antaa uusi turvakoodi tietokoneella. Oikea koodi löytyy Danen päiväkirjasta. Käden täytyy kuitenkin olla tunnistimella, kun koodi syötetään koneelle. Pudota käsi huoneen lattialle ja ohjaa hoitajarobotti pöydällä olevalla tietokoneella vartijoiden huoneeseen ja nosta käsi robotilla. Kuljeta robotti tunnistimelle ja paina automatic-nappia. Nyt voit antaa koodin koneelle.

Tämän jälkeen pudota käsi robotilla. Mene lattialla olevan napin päälle seisomaan ja käytä irtokättä oveen. Nyt voit poistua tai tulla takaisin koska vain käyttämällä kättä tunnistimeen. Voit käyttää kättä myös nuijana.

Kryogeniikkaosasto

Käytävässä juokse nopeasti hissin oven eteen, jottei vartijarobotti näe sinua. Kun robotti on kulkenut ohitsesi voit juosta käytävän päässä olevaan huoneeseen, josta löytyy kryotankkeja. Oven vieressä on monitori, josta voi lukea



jäädytettyjen olentojen kuvaukset. Huoneen toisessa päässä on lattialuukku, josta pääsee jäähdytysnestetankkiin. Tankissa on kuitenkin hirviö, jonka kanssa ei kannata tehdä tuttavuutta, joten se täytyy hoitaa pois päiviltä.

Avaa luukku ja väännä vieressä olevaa pyörää, jolloin kryoneste valuu tankkeihin. Nyt tankeissa olevat hirviöt alkavat heräillä. Sulje hana ja luukku ja juokse monitorille tarkistamaan ensimmäisen kryosäiliön lämpötila.

Kimppuusi hyökkää lisko, jonka voi lyödä maahan, mutta jota ei voi vahingoittaa. Tässä olisi sopiva kumppani tankissa olevalle hirviölle. Juokse lattialuukun viereen ja tyrmää lisko, joka kaatuu luukulle, jonka avaat. Tämän jälkeen viilennä tunteita kaatamalla olioiden päälle kryonestettä hanasta. Kun olet kiivennyt tikapuut alas mene sillan toiseen päähän. Siellä vanki sellistä 2 on kaivanut tunnelin reaktorille. Kiipeä oikeanpuoleiseen reikään ja pääset selli kakkoseen. Piekse vartija ja takavarikoi blaster.

Vartijoiden huoneessa kuulit kahden sotilasaluksen olevan tulossa "hakemaan" sinua. Mene hissiin. Hissistä voit vihdoinkin ampua vartijarobotin, sillä hissi tarjoaa oivan suojan sen luoteja vastaan. Mene hissillä ylimpään kerrokseen ja ammu robotit hissistä käyttäen hyväksesi luotien kimpoilua. Hissin toisella puolella oleva IT-tykki ei toimi, koska vartija on sammuttanut sen. Lyö vartijaa pari kertaa ja hän käynnistää tykin.

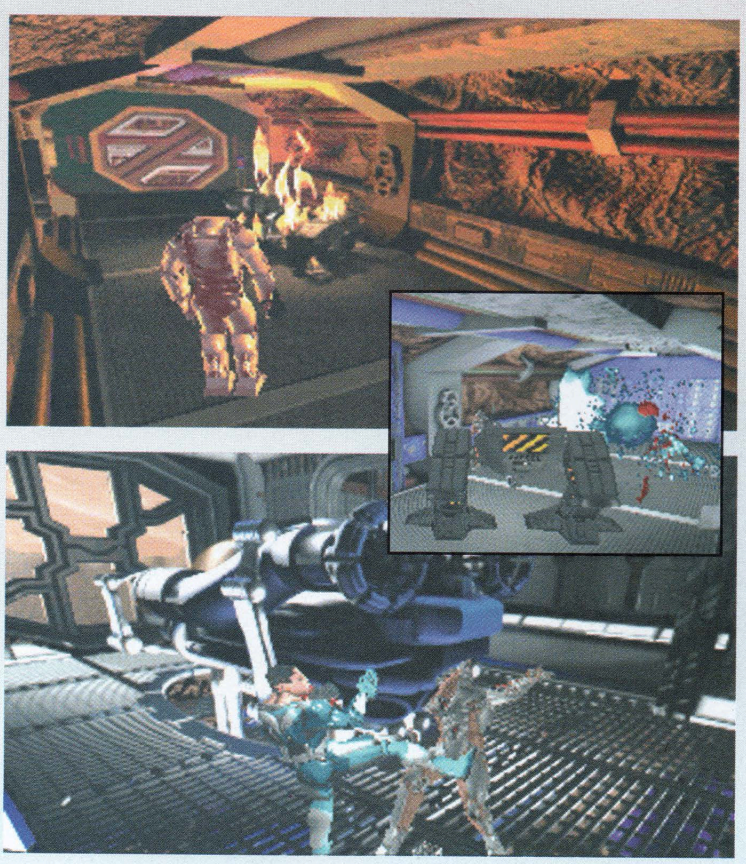
Kimppuusi hyökkää kaksi avaruusalusta, jotka pudotat tykillä. Nyt sotilaista ei enää ole haittaa.

Tohtoreita kerrakseen

Kolmannessa kerroksessa on taas yksi vartijarobotti, jonka tuhoat hissistä. Mene vasemmanpuoleiseen ovesta leikkaussaliin, mistä löytyy Mastaba ja Dane. Animaation jälkeen lopetat Danen kärsimykset. Tämän voi tehdä kahdella tavalla: raakimukset hakkaavat hänet kuoliaaksi, mutta inhimilliset henkilöt ottavat Danelta patterin pois, jolloin hän sammuu. Nappaa maasta ensiapupakkaus.

Huoneen monitoreissa näkyvät potilastiedot, joista yhdet ovat sinun. Mene käytävän päässä olevaan huoneeseen ja tapa vartija.





Vartijan päiväkirjasta selviää, miten ilmalukon läpi pääsee koodilukkoon. Nyt voit lukea kaikki huoneen tekstit. Paina mieleesi reaktorin tunnusluku (lukee korokkeella olevassa monitorissa). Tapa myös kellarissa oleva vartija ja hae sieltä alien cube, jota tarvitaan myöhemmin, sekä aluksen nokasta löytyvä patteri, jossa on hieman enemmän virtaa. Jätä vanha patterisi aluksen luo.

Vartijalta löytyy radiopuhelin, josta kuuluu tohtori Escherin avunpyyntö. Mastaba on ampunut häntä ja jättänyt hänet kaivokselle. Reaktorihuoneen tilannetta mutkistaa vioittunut vartijarobotti, joka ampuu kaiken elävän sekä alien, joka tappaa ne, joita robotti ei tapa. Robotti ei kuitenkaan ammu toista robottia, joten kuljeta trukkirobotti vartijarobotin luo (oikeanpuoleinen ovi käytävässä) ja työnnä se kielekkeeltä alas. Pue päällesi suojapuku korokkeella olevalla koneella tai kuolet radioaktiiviseen säteilyyn. Reaktorihuoneessa laita energiasilta päälle napista, ja mene kohtaamaan alien ja lyö sitä pari kertaa. Vedä toinen kontrollipöydän vieressä olevista vivuista alas.

Juokse sillalle ja alien seuraa sinua. Juokse sillan toiseen päähän ja sammuta silta, jolloin alien putoaa. Nyt mene takaisin sillan toiseen päähän, jossa vedät toisenkin vivuista alas ja painelet pöydälle reaktorin tunnusluvun. Power down -nappi alkaa toimia, joten paina sitä. Reaktori viilenee, mutta vain väliaikaisesti. Planeetalta täytyy päästä pois!

Laskeutumisalusta

Mene neljänteen kerrokseen hissillä. Siellä kohtaat parannellun version vartijarobotista, joka yrittääkin ampua sinut. Juokse robotin ympärillä, kunnes se ampuu hissin ovea päin ja ammu. Toista tätä kunnes robotti räjähtää ja muuttuu kauniiksi kokoksi.

Juokse oveen asennetulle koodilukolle ja avaa se. Yksi tapa on painella reset-nappia, kunnes kaksi ylimmäistä riviä ovat täynnä. Sen jälkeen paina alimmaista ja keskimmäistä ruutua. Ovi aukeaa ja ilmalukon jälkeen saavut laskeutumisalustalle, joka on kansoitettu vartijaroboteilla. Älä kuitenkaan välitä niistä, vaan kävele vieressä olevalle hissille.

Alemmassa kerroksessa lähde heti juoksemaan eteenpäin tai vartijarobotit tappavat sinut. Kun olet pienen tunnelin toisella puolella, juokse aivan sillan päähän ja tiputtaudu laatikon päälle. Laskeudu alemmalle laatikolle ja käytä alien cubea, joka lennättää sinut seuraavalle laatalle, jossa joudut kävelemään yhden laatallisen eteenpäin ja käyttämään taas alien cubea. Toista tätä kunnes pääset suurelle laatikkorykelmälle. Kiipeä laatikkojen päälle ja käytä alien cubea. Kävele eteenpäin, kunnes tiput maan päälle. Siellä näet suurikokoisen aluksen, jonka sisältä löytyy toinen ensiapupakkaus, josta täytyy säästää yksi lataus myöhempää varten. Kun menet lähemmäs ohjaamoa sen ovi aukeaa ja sisältä tulee aluksen pilotti, joka on selvinnyt hengissä putoamisesta. Hän on luonnollisesti hieman vihainen ja hyökkää kimppuusi.

Juokse nopeasti pilotin viereen, ettei hän ehdi ampua sinua ja hakkaa hänet kuoliaaksi. Ota häneltä löytyvä tonfa-ase ja oven kauko-ohjain. Avaa ovi kauko-ohjaimella ja käytä ohjaamosta löytyvää tietokonetta. Ammu yksi ohjus, jolloin peto kiinnostuu siitä tulleesta räjähdyksestä ja siirtyy katsomaan sitä. Kun peto on laatikon luona ammu uusi ohjus. Peto kuolee ja muodostaa nyt vängän sillan. Mene ulos aluksesta ja käy purkamassa ohjus. Ota räjähde mukaasi.

Plutoniassa on nyt CD-ROMien
POISTOMYYNTI.

Kaikki* pelit lähes **tukkuhintaan.**
Tarjoushintaisia pelejä erittäin rajoitettu määrä, joten toimi nopeasti! Huippupelit **alk. 150,-.**

Battle Isle 2	199,-	LucasArts Archives vol. 1	250,-	Simon the Sorcerer 2	199,-
BioForge	299,-	Micro Machines 2	199,-	Slipstream 5000	199,-
Command & Conquer	**250,-**	Nascar Racing	199,-	Space Quest VI	199,-
Daedalus Encounter	150,-	NBA Live '95	299,-	Star Trek: TNG – A Final Unity	199,-
Dungeon Master II	199,-	**NHL Hockey '95**	**150,-**	SuperKarts	199,-
First Encounters (Elite 3)	150,-	Perfect General 2	199,-	Temptations-kokoelma	299,-
Flight Unlimited	199,-	Phantasmagoria	199,-	Terminal Velocity	199,-
Full Throttle	199,-	Primal Rage	199,-	U.S. Navy Fighters	289,-
FX Fighter	199,-	Prisoner of Ice	199,-	Warcraft	199,-
Hell	150,-	Pro Hockey '95	100,-	Wing Commander 3	299,-
Inferno	150,-	Psycho Pinball	199,-		
Last Dynasty	150,-	Simcity 2000	199,-		

Myös uutuudet huippuhinnoin:

Apache Longbow	295,-	Need for Speed	319,-	NHL Hockey '96	290,-
Mech Warrior 2	290,-	Mortal Kombat 3	295,-	Pitfall	295,-

Muista käyttämättömät etusi ja alennuskupongit!

PLUTONIA

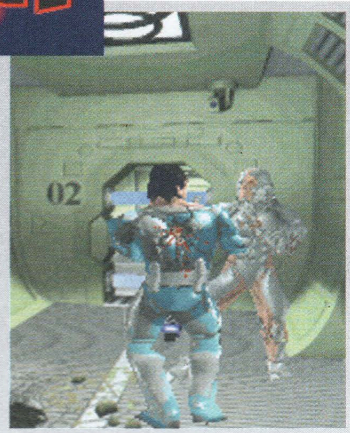
Soita heti ja tilaa: Plutonia Oy puh. 90–441044
Plutonia Oy • PL 1074 • 00101 Helsinki • Fax [90] 499 705
• *plutonia@clinet.fi* • Lisäämme hintoihin postikulut.
*uutuudet normaalihinnoin



Helsinki Media
Sarjakuvat

LÄHIMMÄSTÄ LEHTIPISTEESTÄ, R-KIOSKISTA TAI KIRJAKAUPASTA

BioForge™



Tohtori Escheriä pelastamaan

Tohtori Escher on vangittu kaivokseen, joten pelastustoimiin. Juokse sinne, missä peto oli. Teleporttaa toiselle laatalle ja juokse petosillan yli. Kiipeä ja teleporttaa eteenpäin, kunnes pääset taas sillalle. Seuraavassa ruudussa on vasemmalla tunneli. Mene sinne, pudota räjähde ja JUOKSE!

Ovi on nyt auki ja voit astua ilmalukkoon. Hae kuitenkin ensin tonfa-ase alukselta. Ammu Escheriä kiusaava olio kappaleiksi. Älä kuitenkaan ammu, kun olio on käpertynyt kokoon, koska silloin se on voittamaton, tonfa-ase nimittäin ylikuumenee hyvin helposti. Käytä ensiapupakkaus Escheriin ja hän antaa sinulle tulkkauslaitteen. Juokse toiseen tunneliin, jossa päällesi hyppää alien.

Anna alienin huitaista sinut kerran maahan, niin se lähtee juoksemaan. Seuraa alienia, ja saat tietää kuinka tunneli avataan. Juokse takaisin tunneliin ja avaa sinisenä hohkaava sarkofagi. Muodosta ylhäällä ja alhaalla olevista ja vierekkäisistä kuutioista samanlaiset. Ota alienilta löytyvä artifakti ja juokse takaisin Escherin luokse. Käytä artifaktia toisella puolella tunnelia olevaan reikään, jolloin tunneli aukeaa ja lennät sisään.

Lentelyn jälkeen päädyt huoneeseen, jonka keskellä on pilari, jossa on näppäimistö. Paina nappeja 3, 5 ja 7 ja sen jälkeen keskimmäistä nappia. Mene avautuneeseen tunneliin. Huone on painoton, joten sinun pitää käyttää aseesi potkaisua liikkuaksesi oviaukolle. Seuraavassa huoneessa on taas yksi alien, joka täytyy tappaa hakkaamalla se kuoliaaksi. Varo kuitenkin lattiassa olevia heikkoja kohtia. Tämän jälkeen ota alienilta suojalaite ja käytä sitä saman tien.

Kävele voimaoven läpi seuraavaan huoneeseen, josta löytyy paneeli. Tarkoituksena on merkitä kaikki mustat alueet värillisillä paloilla. Pala ilmestyy joka toinen kerta päinvastaiseen suuntaan kuin mihin painaa. Virta palaa kaupunkiin ja Genin pitkällisen selityksen jälkeen saat paremman patterin.

Gravity ring – tie ulos planeetalta

Palaa takaisin tunnelistoa ohjaavalle näppäimistölle ja paina nappuloita 2 ja 7 ja kävele uuteen tunneliin. Tässä tehtävässä on tarkoituksena saada ringin alin osio täyteen paloja, joiden reunat on valaistu painelemalla lattiassa olevia nappeja, jolloin Gravity ring puhdistuu ja tie ulos planeetalta aukeaa. Varo kuitenkin lentäviä kivenlohkareita. Huomaa myös, että toinen ja viimeinen nappi liikuttavat kahta kehää, joten laita ne kohdalleen ensin.

Mene takaisin edelliseen huoneeseen. Paina näppäimiä 2, 5 ja 7. Käytä tunnelin vierellä olevaa näppäimistöä, jolloin näet, että määränpäässäsi on vartijoita. Paina ylempää nappia ja maassa oleva pallo nousee, jolloin toinen vartijoista menee tutkimaan aukkoa. Mikä tilaisuus! Sulje aukko, jolloin vartija rusentuu. Avaa aukko uudestaan, jolloin toinen vartija heittää aukkoon kranaatin. Ota kranaatti ja heitä se takaisin. Nyt voit mennä tunneliin, jonka toisessa päässä voit lukea kivissä olevat tekstit tohtori Escherin käännöslaitteella.

Matkalla takaisin laskeutumisalustalle kohtaat sotilaita, jotka hakkaat. Alustalla on avaruusalus, joka yrittää ampua sinut, mutta sen luotien väistäminen on helppoa. Tapa vielä yksi vartija ja avaa koodilukko helposti. Mene kolmoskerrokseen, jossa tapat taas yhden vartijan. Mene Icaruksen luo ja asenna siihen uusi patteri. Ja taas on maailma pelastettu.

Teemu Teräs ja Sami Mäkinen

Guinness



Suuri Ennätyskirja 1996. Pakko lukea. **Helsinki Media**

Näin rakennan mechin eli
Rautaa rajalle

Mechwarrior 2 -opas, osa 1



”Tervetuloa 305. rynnäkkörykmentin sakarajohtajakoulutukseen. Te olette kaikki tietenkin käyneet kadettiajan peruskurssit läpi, tai ette muuten olisi täällä. Ennen kuin päästän ketään teistä kentälle, teillä on vielä pitkä tie edessänne.”

”Minun silmissäni te kaikki olette nyt samanarvoisia soturikastin jäseniä ja sakaratovereita riippumatta siitä, oletteko vapaasyntyisiä vai sibkon sponsoroimia, mutta älkää antako sen hämätä. Vaikka saatan vaikuttaa rennommalta kuin kadettiajan kouluttajat, pidän henkilökohtaisena loukkauksena, jos menette vielä tämän jälkeen tunaroimaan kentällä. Itse asiassa jos joku teistä menee tapattamaan itsensä, suutun sen verran, että saatan nitistää hänet vielä toiseen kertaan.”

– St.Capt. J.I. ”Havoc” Vainio, Jadehaukkojen 305. rynnäkkörykmentti

Aseet

Ei pauketta

Ennen modernien jäähdyttimien kehittämistä tuliaseet olivat varteenotettavia pienen lämmöntuotantonsa vuoksi, mutta nykyään voimme unohtaa konetykit. Vaikka niissä on sekä pauketta että tiettyä maskuliinista viehätystä, ne edustavat auttamattomasti vanhentunutta teknologiaa. Konetykit ovat tulivoimaansa nähden kohtuuttoman raskaita ja tilaavieviä, puhumattakaan niiden surkean rajallisesta ammusvarastosta. Gauss-kivääri eli raidetykki on teoriassa hyvä ase, mutta ammuksineen liian kookas raskaimpiinkin rynnäkkömecheihin. Konekivääreiä emme edes mainitse.

Pyssyt kuntoon

Energia-aseista ER-laserit ja pulssilaserit ovat hyväksyttäviä, joskaan niitä ei kannata asentaa suuren tulivoiman, tulinopeuden ja suhteellisen keveyden sokaisemana. Varsinkin pulssilasereilla on liiankin helppo roiskia ympäriinsä satunnaisen osuman toivossa ja ylikuumentaa reaktorinsa. Raskaimmat ER-mallit eivät reagoi välittömästi tulituskäskyyn, ja ryhmitetyssä tulituksessa ne ovat taipuvaisia ”jälkituleen”, jossa ryhmän raskain laser voi laueta jopa sekuntia myöhemmin liipasimen painalluksesta. Tästä syystä samaan tuliryhmään kannattaa aina kytkeä vain samanlaisia lasereita. Lasereiden etuna on kuitenkin se, että nopeasti liikkuviin maaleihin osuu helposti.

Lasereita asennettaessa kannattaa aina muistaa, että kaksi pientä on parempi kuin yksi iso. Esimerkiksi raskas ER-laser painaa 4 tonnia ja aiheuttaa 10 yksikköä vahinkoa, kun taas kaksi keskiraskasta painavat 2 tonnia ja aiheuttavat 14 yksikköä vahinkoa. Ja jos menetät toisen, jäljellä on ehkä vielä toinen. Raskaiden lasereiden paremmalla kantomatkalla ei ole juuri käytännön merkitystä, koska useimmissa taisteluolosuhteissa näkyvyys on parhaimmillaan muutama sata metriä.

Jäljelle jää vielä hiukkasprojektori (PPC), joka on verraten raskas, ja jonka 15 lämpöyksikköä saattavat paperilla pelästyttää. Sen hyvät puolet kuittaavat kuitenkin kevyesti huonot. Ensinnäkin PPC:n projisoima lataus on parisen metriä halkaisijaltaan ja purkaa koko energiansa hipaistessaankin kohdetta. Toiseksi, PPC:n tulinopeus on niin pieni, ettei kuumenemisongelmia ilmene läheskään niin usein kuin lasereilla, ja pieni tulinopeus opettaa TÄHTÄÄMÄÄN ennen ampumista. Kolmanneksi, PPC:n lataus etenee niin hitaasti, että näkee koska ja MIKSI ampuu ohi. Lopuksi, PPC:n latauksen purkautuessa räjähdys aiheuttaa jonkin verran lämpö- ja säteilyvahinkoa myös ympäristöönsä.

Jotkut kokeneet pilotit ovat päässeet hyviin tuloksiin aseistamalla mechin pelkillä lasereilla ja varustamalla sen jumalattoman kokoisella reaktorilla ja täysillä suihkulaipoilla. Joissain tilanteissa tämä toimii, mutta VAIN jos pilotti on tarpeeksi kokenut huolehtimaan lämpötasapainosta.

Ohjuksilla onneen

Ohjuksista vanhanmalliset SRM:t voi unohtaa alkuunsa: niitä käyttävät vain kansalliskaarti, reserviyksiköt ja Sisämaailmojen vapaasyntyiset. Streak SSRM -ohjuksien maalinhakujärjestelmä korvaa niiden painonlisän moninkertaisesti.

Pitkän matkan LRM-ohjukset ovat välttämättömyys jokaisessa mechissä kaupunkitaistelua lukuunottamatta. Parin-kolmenkymmenen LRM:n yhteislaukaus atomisoi kevyemmät mechit kerralla ja saa rynnäkkömechinkin pilotin housut rusottamaan.

LRM-ohjuksissa pätee sama kuin lasereissakin: monta pientä on parempi kuin yksi iso. Esimerkiksi kuusi LRM 5 -lavettia vie kaksi tilayksikköä enemmän ja painaa tonnin vähemmän kuin kaksi LRM 15 -lavettia 24 ohjuksella. Tulivoima on sama, mutta LRM 5 -lavetti latautuu seuraavaa laukaisua varten huomattavasti nopeammin. Sen sijaan Streak-ohjuslaveteista SSRM2 ja SSRM4 latautuvat HITAAMMIN kuin SSRM6, joten ei tarvinne edes mainita mitä näistä kannattaa käyttää.

Virittäminen

Tuotantolinjalta tulevat mechit ovat klaaniteknologian ylpeys. Mutta kun eteenne lyödään tuore tehdasmalli, riisutte sen alkajaisiksi KAIKESTA, niin että jää pelkkä moottorilla varustettu runko. Missään tapauksessa moottoria ei pidä mennä vaihtamaan pienempään.

Jos moottori ei ole mallia XL, se muutetaan sellaiseksi, ja sitten mech kootaan uudestaan, aloittaen yhdestä suihkulaipasta ja täydestä vaahtometallipanssaroinnista (ferro-fibrous). Jos tukiranka ei ole jo endoteräsvahvistettu (endo steel), siitä tehdään sellainen. Lopuksi lisätään kaksi ylimääräistä jäähdytintä ja asetellaan komponentit paikalleen mahdollisimman tasaisesti mechin eri osiin. Jos kaikki meni oikein jää 60–80-tonnisilla rungoilla noin 30 tonnia vapaaksi aseita ja ammuksia varten.

Lähtökohtana on vähintään 20 LRM-ohjuksen ja kahdeksan Streak-ohjuksen yhteismäärä, joka kruunataan kahdella PPC:llä. Ne myös asetellaan tässä järjestyksessä, jotta saadaan looginen sekvenssi pidemmästä kantomatkasta lyhyempään. Tällainen arsenaali mahtuu Mad Dogin runkoon, jota kevyempää ei tarvitse käyttää missään vaiheessa.

(Tosi friikkinä voit itse asiassa kylmästi laskea eri ohjuslavettien tulivoimaindeksin ohjusta kohden. Tätä varten tarvitset lavetin latautumisajat sekunneissa, jotka ovat: LRM20 (15), LRM15 (13), LRM10 (12), LRM5 (9), SSRM6 (7) ja sekä SSRM2 että SSRM4 (9). Sen jälkeen jaat kymmenen tulinopeudella. Esimerkiksi LRM20: 10/15 = 1,67 tai LRM5: 10/7 = 1,43. LRM5:n ohjus on siis LRM20:een verrattuna tulinopeuden huomioon ottaen yli puolet tehokkaampi. Tästä voi saada hyvin yllättäviä (ja hyödyllisiä) tuloksia, joista voi selvitä muun muassa, että kuusi LRM5-lavettia on yhtä tulivoimainen pakkaus kuin neljä LRM10-lavettia, vaikka ohjuksia on yhteensä kymmenen vähemmän joka laakissa. Streak-ohjusten osalta tapaus on niin selvä, ettei kannata edes laskeskella.)

Ainoana rajoittavana tekijänä on jokaisen mechin tulenjohtotietokoneen asettama kymmenen aseen maksimi – vähintään kaksi PPC:tä ja kaksi Streak-lavettia on saatava mahtumaan. Tehtävän luonteesta riippuen voi LRM- ja Streak-ohjusten suhdetta muuttaa, esimerkiksi tiheään rakennetulla kaupunkialueilla LRM-lavetit voi korvata kokonaan Streak-ohjuksilla tai mahdollisesti ylimääräisillä hiukkasprojektoreilla. Ilmatorjuntamechin voi rakentaa korvaamalla PPC:t pulssilasereilla ja parilla ylimääräisellä jäähdyttimellä.

Kun tasapainoinen aseistus on määritelty, se asetellaan ammuksineen mechin vapaisiin paikkoihin. LRM-ohjukset käsiin, SSRM-ohjukset ja ampuma-aseet torson eri puolille mieluiten symmetrisesti. Sekä ase että sen ammukset on lastattava samaan osaan mechiä. Jos oikean käden LRM-lavetin ohjukset ovat vasemmassa kädessä ja toisinpäin, toisen käden tuhoutuessa ei käteen jää muuta asetta kuin kansainvälinen käsimerkki.

PPC:iden tai laserien asettamiseen torson eri puolille tai keskiruumiiseen on kaksikin syytä. Ensinnäkin niiden yhteislaukaus tuottaa sitä pienemmän hajonnan, mitä lähempänä ne ovat toisiaan. Toiseksi, siinä vaiheessa kun ampuma-aseita käytetään, ollaan yleensä jo lähitaistelussa, ja kädet vahingoittuvat ja tuhoutuvat lähes aina ensimmäiseksi.

Streak-ohjusten ja ampuma-aseiden pitäminen mechin torsossa tietää näin ollen sitä, että ne pysyvät käytössä kauemmin, ja LRM-ohjusten menetys ei lähitaistelussa ole valtava vahinko.

(Yllämainittu koskee sitten bugikorjattua versiota, jossa vihollliset EIVÄT osu aina ensin oikealle puolelle mechiä).

Lopputonnistot

Aseistamisen jälkeen kaikki vapaat tonnistot käytetään ylimääräisiin jäähdyttimiin tai suihkulaippoihin. Yhdellä suihkulaipalla ei kiihdytetä kovin nopeasti, eikä taatusti hypitä metriä korkeammalle, joten jotkut teistä haluavat ehkä uhrata hieman tulivoimaa tai panssarointia ylimääräisille. Tästä hyvänä esimerkkinä tiedustelumechi Razorback, joka on yksikertaisesti niin nopea, ettei se tarvitse tolkutonta panssarointia.

Kaksitoista jäähdytintä riittää vallan hyvin kahdelle PPC:lle, mikäli tähtäätte jokaisen laukauksen sinne mihin pitääkin. ettekä roiski ympäriinsä kuin vapaasyntyisen faija. Jos tonnistot tai tila ovat todella pienestä kiinni, voi aina poistaa käsien motivaattorit (actuators), koska niissä on kuitenkin kaiken tämän jälkeen vain ohjuslavetteja.

Panssarin laskemista yli kahta tonnia vajaaksi maksimista en suosittele, ja aina kun vähennätte panssarointia, pitäkää kädet ja torson molemmat sivustat etusijalla. Suurin osa vihollisista on kuitenkin tavallisia rivimiehiä, jotka eivät sen kummemmin tähtäile jalkoihin tai keskitorsoon – ohjaamosta puhumattakaan.

Ensi kerralla pääsemmekin sitten jo itse toimintaan.

Joona Vainio

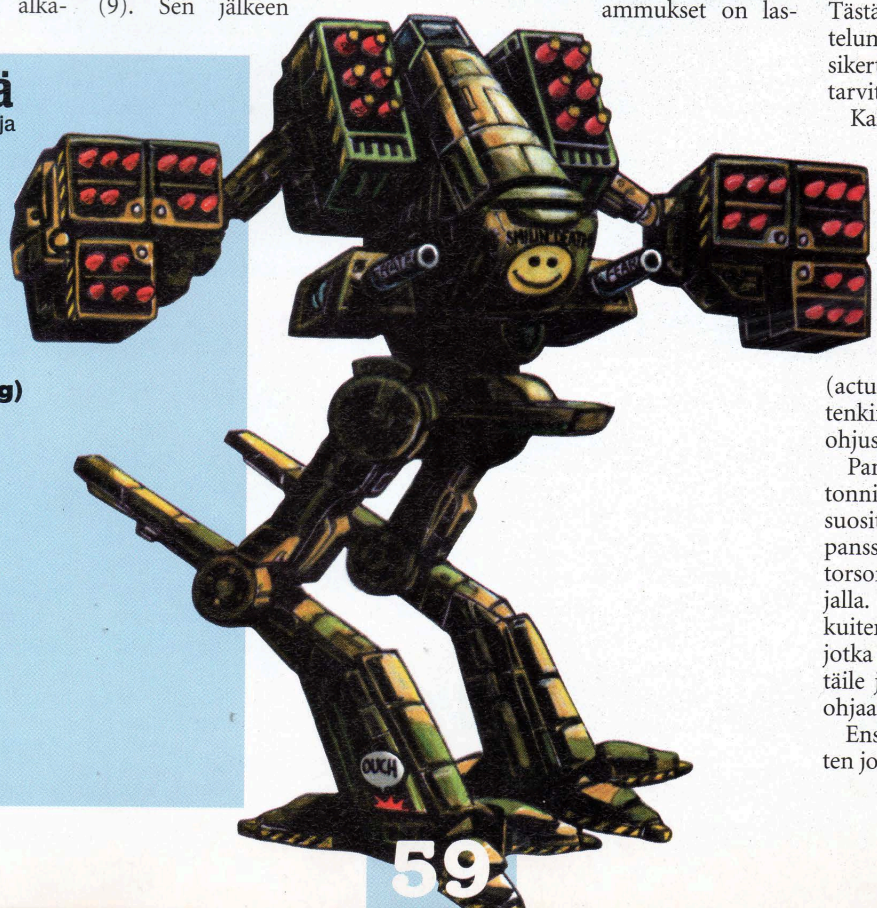
Uusia mechejä

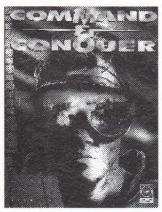
Kaikissa on endoteräsrunko ja vaahtometallipanssari.

Razorback (Jenner)
Engine: 350XL (M.A.S.C.)
Heat sinks: 10 (20)
Jump jets: 6
Armor: 3.50
SLAS x 4 (RT/LT)
MLAS x 2 (RT/LT)

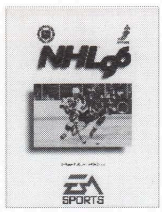
Corehound (Mad Dog)
Engine: 350XL
Heat sinks: 12 (24)
Jump jets: 1
Armor: 10.50
LRM5 x 6 (RA/LA)
SSRM6 x 2 (RT/LT)
ER PPC x 2 (RT/LT)

Corsair (Marauder)
Engine: 340XL
Heat sinks: 12 (24)
Jump jets: 1
Armor: 13.50
LRM10 x 4 (RA/LA)
SSRM6 x 4 (RT/LT)
ER PPC x 2 (RT/LT)



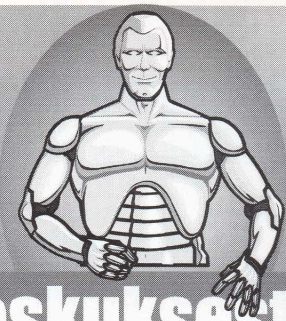


COMMAND & CONQUER
255,-



NHL 96
245,-

Pelit Komentokeskuksesta!



3D Lemmings	280,-
A4 Networks	180,-
Aces Collection	220,-
Actua Soccer	220,-
Alone in the Dark	275,-
Battle Isle 3	230,-
Bioforge	215,-
Blown Away	200,-
Brett Hull Hockey	250,-
Bricks, Blocks & Clocks	160,-
Caesar II	230,-
Combat Air Patrol	190,-
Crusader - No Remorse	270,-
Dark Forces	255,-
Descent	170,-
Desert/Jungle Strike	145,-
Discworld	245,-
Earthsiege	245,-
Empire Deluxe II	195,-
Extractors	175,-
Fatal Racing	220,-
First Encounters	220,-
Full Throttle	225,-
FX Fighter	185,-
Great Naval Battles III	175,-
Jagged Alliance	235,-
Jungle Book (Windows 95)	245,-
King's Quest VII	175,-
Leisure Suit Larry VI	145,-
Lode Runner	145,-
Magic Carpet 2	225,-
Marine Fighters	145,-
Menzoberranzan	145,-
Micro Machines II	150,-
Mortal Kombat III	245,-
Nascar Racing	195,-
NBA Jam TE	255,-
NBA Live '95	245,-
Need for Speed	245,-
On the Ball World Cup	100,-
Perfect General II	175,-
Picture Perfect Golf	200,-
Pitfall (Windows 95)	290,-
Player Manager II	190,-
Primal Rage	220,-
Prisoners of Ice	175,-
Psycho Pinball	175,-
Pyrotechnica	175,-
Ravenloft II	145,-
Rise of the Triads	145,-
Sam & Max Hit the Road	145,-
Sim Isle	235,-
Sim Tower	225,-
Space Quest VI	195,-
Star Trek - Final Unity	255,-
SuperKarts	185,-
Super Street Fighter I	190,-
System Shock	175,-
Tank Commanderl	245,-
Terminal Velocity	175,-
Transport Tycoon Deluxe	245,-
Ultimate Soccer Manager	160,-
USS Ticonderoga	145,-
Virtual Pool	175,-
Warcraft	275,-
Wing Commander III	255,-

TULOSSA!
(MARRAS-JOULUKUU)

Ascendency, Civnet (Windows 95)
F1 Grand Prix 2, F1 Grand Prix Manager
FIFA 96 Soccer, Gabriel Knight II
Indycar 2 (Windows 95), NBA Live 96
Police Quest Coll. 1-4, Rebel Assault II
SuperKarts Plus, The Dig, Tilt
Top Gun - Fire at Will

PELIOHJAIMET



WingMan Extreme 350,-



WingMan Light 185,-

WingMan Joystick Bundle:
mukana Slipstream 5000 370,-



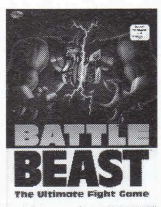
Flightstick Pro 425,-

Jetstick	205,-
Gravis Analog	185,-
Gravis Analog Pro	235,-
Gravis Gamepad	185,-
Phantom 2 Gamepad (6 tulitusnappia!)	145,-

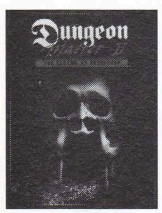
PIDÄTÄMME OIKEUDET HINNANMUUTOKSIIN.



APACHE LONGBOW
190,-



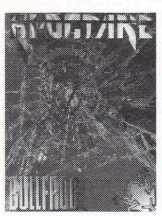
BATTLE BEAST
245,-



DUNGEON MASTER II
175,-



FLIGHT UNLIMITED
225,-



HI-OCTANE
290,-



MECH WARRIOR 2
255,-



PHANTASMAGORIA
255,-



SIMON SORCERER II
260,-



SLIPSTREAM 5000
145,-



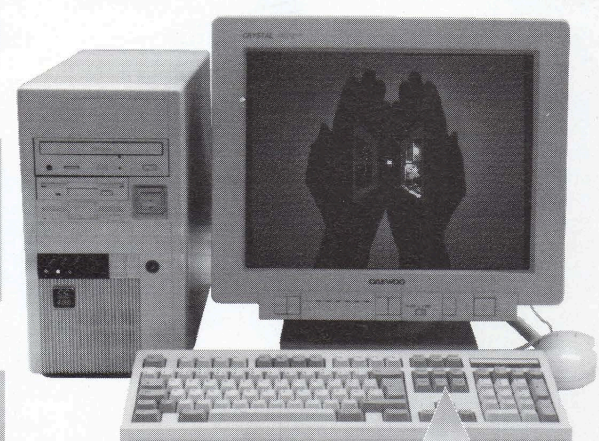
WAREWOLF vs COMANCHE
245,-

CC 486DX4/120MHz 4995,-

4MB, 850MB HDD, 1 MB PCI TD9440, 3.5"/1.44MB, ENH. ISA I/O, 256KB CACHE, 14" SVGA, MINITORNI+200W, HIIRI, NÄPPÄIMISTÖ.

CC Pentium 75MHz 6495,-
CC Pentium 120MHz 7595,-
CC Pentium 133MHz 8595,-

8MB, 850MB HDD, 1 MB PCI TD9440, 3.5"/1.44MB, PCI EIDE, INT. I/O, 256KB CACHE, 14" SVGA, MINITORNI+200W, HIIRI, NÄPPÄIMISTÖ.



Suomen Komentokeskus Oy

Albertinkatu 11, 90100 OULU. P.981-371000 F.981-371223
Maariankatu 3, 20100 TURKU. P.921-2503778 F.921-2503228
Unioninkatu 26, 00130 HELSINKI. P. ja F. 90-6222840

CC Tietokoneet NENOPEAMMAT

10 VUOTTA TIETOTEKNIIKKAA



Nnirvi

Legendaarisia pelejä

●● Kun vähänkin suositumman kotimikron matka lopulta katkeaa, jää siltä aina jälkeen muutama peli, jota sen perilliset eivät voi korvata. Outoa sinänsä, koska koko pelibisnes perustuu kopioimiseen ja ideoiden "lainaamiseen".

Kuusnepa ja muut kahdeksanbittiset ovat edelleen hengissä PC:lle tehtyinä emulaattoreina ja melkoisina kasoina wanhoja pelejä. Nämä wanhat pelit ovat muuten edelleen tekijänoikeuslakien alaisia ja niiden levittäminen on siis piratismia. Englannissa yksi lehtirassu pääsi oikeuteenkin, kun lätki kansilevylleen lupaa kysymättä Spectrumin emulaattorin ja muutaman klassikkopelin.

Kuusnepa

Kaikista kuusnelosen iki-ihanista (kunhan ei tarkista jälkikäteen, kuinka ihania ne olivatkaan) peleistä muistan erikoisesti yhden, lähinnä siksi, että törmäsin siihen juuri kaappeja siivotessani.

Kyseessä on sellainen ei edes kovin tunnettu peli kuin PSI-5 Trading Company, julkaisijana Accolade. Pelissä leikittiin avaruusaluksen kapteenia, ja ohjattiin rahtialus pisteestä A pisteeseen B niin, että aikataulussa pysyttiin eikä lasti pilaantunut.

Pelin vitsi piili siinä, että pelaaja oli kapteeni, joka ei itse tehnyt mitään, vaan komensi miehistöään, jonka jokaisella jäsenellä oli oma persoonallisuus. Yksi aseupseereista esimerkiksi oli tarkka ja nopea, mutta hänellä oli ikävä taipumus ampua kaikkea mikä liikkuu, toinen saattoi luhistua paineen alla ja olla tekemättä mitään.

Miehistön komentelun lisäksi täytyi vielä pitää alus toimintakykyisenä, se kun tuotti vähemmän energiaa kuin vaati. Sormet tanssivat näppäimistöllä kun akkujen ehdyttyä yritettiin aseet ja suojakentät saada takaisin henkiin repimällä voimaa moottoreista, samaan aikaan allokoiden korjausrobotteja hajonneisiin kohteisiin ja niin edelleen.

Minun tietojeni mukaan PSI-5 on kautta aikojen ainoa peli, jossa avaruusalusta ohjattiin sen miehistöä komentamalla. Kovin vain ihmettelen, miksei näin yksinkertaista ideaa ole otettu uusiokäyttöön.

Se Toinen

Kun Atari ST suistui unohduksiin, se ei loppujen lopuksi aiheuttanut hirveitä menetyksiä, sillä suurin osa hyvistä ST-peleistä ilmestyi myös Amiga-versioina.

Valitettavasti FTL:n Oids ei ollut yksi näistä. Oids perustui löyhästi kolikkopeliklassikko Gravitariin, yhteen nuoruuteni suurista markansyöjistä.

Kolmionmuotoinen alus yritti pelastaa kolmen pikselin korkuisia pikku-oidseja planeetan pinnalta, uhkanaan painovoiman lisäksi tykkitorneja, ohjuksia, UFO-ja ja muuta. Vastaavantyyppisiä pelejä on toki legioona (Thrust, Auts, Gravitron, jne, jne) mutta mikään ei, syystä tai toisesta, tavoita Oidsin tappavaa pelattavuutta ja vetovoimaa.

Eipä olisi Oidsiakaan vaikea valjastaa uusiokäyttöön. Todennäköisesti ST-emulaattorin joku joskus tekee, täytynee varmaan säilöä Oids pakastimeen siihen asti.

Amiga

Siitä onko Amiga kuollut vai ei, voidaan aina keskustella. Minun Amigani on joka tapauksessa on kuollut: koneeni on kosahtanut, enkä näe enää mitään syytä korjauttaa sitä. Viimeinen Kotimikro jättääkin jo kolme suurta aukkoa, ja jättäisi enemmänkin jos kaipaisin Bubble Bobblea, New Zealand Storya, Rainbow Islandia ja muita toimintaklassikkoja. Mutta kun en kaipaa.

Paitsi yhtä: upeaa Amiga-versiota ehkä kaikkien aikojen parhaasta kolikkopelistä: Domarkin Star Warsia. Se oli simppeli taistelupeli, jossa ensin tapeltiin TIE-kaartin kanssa, sitten lennettiin Kuolontähden pintaa pitkin lasertorneja tulittaen, kunnes syöksyttiin kuiluun livauttamaan protonitorpedot jäähdytyskanavaan. Sitä on ikävä.

Toinen paha takaisku on Chaos Strikes Back, Dungeon Masterin poika, josta ei koskaan tullut PC-versiota. Sääli, koska sekä Dungeon Masterin että Chaoksen läpipelaaminen säännöllisin väliajoin oli jo perinne. Peli alkoikin räväkästi: neljä sankaria suljetussa pimeässä huoneessa ilman aseita tai haarniskoita, kimpussaan purppuramatoja joita tuli aina lisää kun astui salanapin päälle... Oi muistoja, oi muistoja...

Frontierin ilmestyessä (v)ihasteltiin sen "oikeaa" avaruustaistelua ja unohdettiin täysin peli, jossa taistelu tehtiin oikein. Activisionin Warhead, joka johtuen Activisionin omistajavaihdoksista on lähes täydelleen hävinnyt maan pinnalta, on avaruustaistelupelien klassikko. Paitsi että alukset lensivät kuin avaruusalukset, niiden aseistus oli kerrankin realistista: ohjuksia ja miinoja eikä sädepyssyköitä. Eikä saa unohtaa Berserkeriä, tuota orgaanisen elämän ykkösviholista. PC:n Mantis oli "kunnianosoitus Warheadille", mutta ei pääse lähellekään esikuvaansa.

Ulkoisten lähteiden painostuksesta täytyy vielä mainita Mechforce-sharewarepeli, jota en itse koskaan pelannut, kun en tiennyt, että se oli olemassa. Peli oli liian hyvä, ja itse FASA tallasi tekijän päälle. Mechforcen 3.71 -versio on Pelit-BBS:ssä (MECH371.DMS) ja iloisena uutisena PC-version työstö on taas alkanut. Tuore, mutta keskeneräinen 1.20 work-in-progress-beta löytyy samasta osoitteesta.

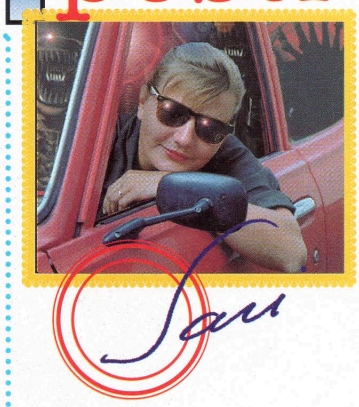
Nyt kun Doom-wannabe-virta on ehtymässä, ja olemme joutumassa keskelle autopeli- ja beat'em-up-tulvaa, olisi kiva, jos edes joku kaivaisi innoituslähteensä menneisyydestä.

Bonustermi

Mikä on sellainen henkilö, jonka mielestä vain Windows on jotain, ja joka haluaa ehdoin tahdoin ajaa kaikki vähintään Windowsin DOS-ikkunan kautta? Ehdotuksia tuli (joskin olen hukannut lähettäjien nimet, sorry): winvalidi, winbesilli, windorka, winkuja (se oli Ossi "NT" Mäntylahden), ja GUIkuilija.

Tarkan harkinnan jälkeen **winbesilli** selviytyi voittajaksi: se kuulostaa oikealta sanalta ja kääntyy notkeasti englanniksi. Ottakaamme käyttöön!

PELIT posti



Marraskuussa katsellaan räntäsadetta, kuivatellaan kumisaappaita ja pelataan vanhoja pelejä sillä aikaa kun odotellaan valtavaa joululahjapeliryöppyä, vai?

Viime lehdessä pyysimme teitä ottamaan kantaa moneen asiaan, mutta kovin montaa kirjettä puolesta tai vastaan perusteluineen ei vielä ole saapunut. Odottelen edelleen innolla kirjetulvaa.

Jos muuten haluatte levykkeenne takaisin, liittäkää mukaan postimerkillä varustettu palautuskuori.

Ja posti osoitteella
Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

P.S. Kukaan ei ole vielä arvannut autoni merkkiä ja mallia, yrittäkää, palkinto luvassa! Vihjeenä: autoni on vanhempi kuin useimmat teistä, eikä se ole iso.

Erikoistukaa PC:hen

Nimimerkki Konsolisti pyysi lehdessä 8/95 superkonsolien peliarvosteluja. Mielestäni on jo naurettavaa, että lehdessä on vielä Amigaasiaa, Amigahan on nyt suunnilleen samassa tilanteessa kuin kuusnepa vuosi sitten. Amigalle ja pelikonsoleille on molemmille omia lehtiä, joten olisi paras, jos Pelit-lehti erikoistuu ainoastaan PC:hen.

Lehmä

Lisää mielipiteitä asiasta, kiitos!

Tietokoneet tappavat itse itsensä

Tämä on taas se tavallinen tarina, kuinka vuosi sitten ostettu kone, joka silloin oli huippuluokkaa, on nyt vanha mopo, jolla hädin tuskin pelaa uusia pelejä. Minä olen yksi niistä, joille on käynyt näin.

Minun pitäisi nyt taas ostaa uusi kone, jos haluaisin nauttia tietokonepeleistä, mutta sitä minä en tee, koska tiedän, että sekin kone olisi "laiska" seuraavana vuonna. Minä ostan Sony PlayStationin huomattavasti halvemmalla ja pelaan sillä hienompia pelejä kuin tietokoneeella eikä enää tarvitse repiä hiuksia päästä muistien ja muiden asetuksien kanssa. Vanhan tietokoneeni pidän ja käytän sitä muihin tietokoneharrastuksiin, muun muassa musiikintekemiseen.

Tietokone on tietenkin yhä oikea valinta, jos pitää realistisista simulaatioista tai strategiapeleistä, mutta minä, vaikka olenkin jo 19-vuotias, pidän reippaasta toiminnasta. Näin ollen konsoli on melko hyvä valinta.

Minusta Pelit-lehteen voisi hyvin pistää joitakin sivuja pelikonsoliasiaa, varsinkin nyt kun next gen -koneet ovat tulleet markkinoille. Ne jättävät tietokoneet taakse grafiikan nopeudessa sekä bittikartta- että vektoripeleissä. Vanhat 16-bittiset koneet eivät kiinnostaneet minua pätkääkään, mutta uudet koneet vaikuttavat erittäin vaikuttavilta. Konsoleilla on tosin omakin lehti, mutta pidän Pelit-lehdestä enemmän.

Tilaa niille konsolijutuille saisi jättämällä kaikki sellaiset jutut pois, jotka eivät oikeastaan liity tietokonepelaamiseen millään lailla (esimerkiksi Magic The Gathering- ja Star Trek -jutut ja lyhentämällä huonojen pelien arvosteluja). Aukeaman arvostelu 15 pisteen pelistä on turha, puoli sivua riittäisi. Mielestäni vain yli 80 pisteen peli ansaitsee aukeaman pituisen arvostelun.

Wipe Out Ruulz!

Emme halua laittaa mitään tarkkaa pisterajaa suhteessa sivumäärään, sillä esimerkiksi erittäin kohutut ja odotetut pelit vaativat perusteellisen käsittelyn, vaikka ne eivät olisikaan huippupelejä. Silloin kun tilaa on, haluamme käsitellä pelit perusteellisesti.

Konsoli on varsin varteenotettava vaihtoehto esimerkiksi juuri sinun tilanteessasi. Voit edelleen jatkaa lehtemme lukemista, sillä varsin monet pelit ilmestyvät sekä PlayStationille että PC-rompulle, pelitaloista esimerkiksi Psygnosis ja Core tekevät näin.

Kannanottoja yhteen jos toiseenkin

Pisteytyksestä olen sitä mieltä, että lähemmäksi täydellisyyttä on mielestäni enää vaikea päästä. Arvosanahan on ainoastaan arvioitu keskiarvo, jonka tarkoituksena on ymmärtääkseni pelkästään näyttää suuntaa siihen, minkälaisesta pelistä on suurinpiirtein kyse, artikkeli ohjaa sitten kädestä pitäen. Eri mieltä silti voi aina olla.

Niin sanottujen superkonsolien mukaanottoa harkitsisin, mutta missäpä määrin se kannattaisi toteuttaa? Ehkäpä aluksi niitä voisi käsitellä uutisissa tai arvostella pelejä lyhyesti. Optimaalinen tilanne voisi myöskin ehkä olla se, että rautapuoli voitaisiin käsitellä artikkelina, kuten aikaisempi Jaguar-juttu ja ainoastaan "isot" julkaisut eli kohutut, odotetut yms. saisivat vaikkapa sivun verran tilaa.

Tottahan toki kaikki pelaamisen apuvälineistä tehdyt jutut istuvat lehden imagoon. Eikä tämä ole mielipide vaan täysi fakta!

Kylkiäiskorpuista ei mielestäni olisi suurtakaan hyötyä. Millä ne täytettäisiin? Demoilla, patcheillä vai Doom-tasoilla? Käsittääkseni kaikki nämä on saatavissa Pelit-BBS:stä. Eivät modeemit enää niin kalliita ole ja Pelit-BBS:ään soittaminen maksaa vain normaalin puhelinmaksun verran.

Loppuun haluan vielä vedota kaikkiin älykkäisiin lukijoihin: herättäkää Seinäkirjoitus-palsta henkiin henkevällä krittiikkipistoksella.

Ja vielä lopuksi haluan kiittää toimituksen ystävällisyydestä, jatkakaa lehden tekoa sydämellänne: se on näkynyt tähän asti.

Absolutely fabulous

Hyvin samoilla linjoilla olet kuin toimituskin ja jep, Seinäkirjoitus-ehdotelmat ovat tervetulleita.

Juuri parhaimmillaan

Mielestäni Pelit-lehti on tällaisenaan juuri parhaimmillaan, koska jos lehdessä olisi pelkkiä peliarvosteluja, siitä tulisi liian yksitoikkoinen. Sillä kuuluvathan muun muassa näytönohjaimet ja äänikortit pelaamiseen ja on hyvä, että niitäkin silloin tällöin katsastetaan.

Eli Nnirvi, Wexteen, Kone Kuriin, Posti, PelitSeis ja kilpailut antavat juuri sen suolan, mikä tekee lehdestä monipuolisen.

Pelit-lehti is the Best

Palstoja koko lehti

Konsoliarvosteluja en tarvitse, koska en sellaista omista enkä lähitulevaisuudessa tule omistamaankaan. Lehden voisi täyttää puolilleen Nnirviä, Wexteeniä ja Kyöpeleitä. Ja jos herroilta puhti loppuu, lopun voisi täyttää Kone Kuriin -palstalla sekä vaikeiden pelien ratkaisuilla. Toinen puoli täyteen pelimaailman uutisia.

Eli lyhyesti: ei konsoleita, ja kaikkea muuta tuplasti lisää. Ja mahdutakaa kaikki sitten samalle sivumäärälle.

TtH

No nythän saimme keskustelun aikaan. Jatketaan juttua konsoleista, pisteistä ja lehden sisällöstä vielä ensi lehdessä. Kirjeitä tänne!

Lukijakyselyistä

Sinulle, nimimerkki Nopeampia vastauksia, Pelit 5/95: Olet oikeassa, kaikki vain ajattelevat, että kyllä joku toinen sen ratkaisun tietää, mitäs minä nyt sitä alkaisin kirjoittaa.

Sitten lukijakyselyistä: kysely lehdessä on paljon parempi kuin puhelinhaastattelu. Lehden kyselyyn voivat vastata kaikki jotka haluavat, puhelinkyselyyn vain harvat. Esimerkiksi puhelinkyselyyn lehdestä 1/95 osallistui noin 300 yli 23 000 lukijasta. Elon laskuopin mukaan siitä tulee noin 1,3 prosenttia. Entä ne loput 98,7 prosenttia?

Lehdessä 5/95 ehdotettiin, että Pelit-lehdessä tulisi mukana kylkiäiskorppu. Miksi ette toimi?

Nimimerkille Jufo: Jos ratkaisut ja PelitSeis jurppivat, älä lue niitä. Erittäin käytännöllinen ratkaisu, jota on jo kertaalleen ehdotettu.

Arvosteluihin (ihan jokaiseen) saisi laittaa, minkä näytön peli vaatii. Ei taitaisi viedä liikaa tilaa?

Vieläkö vuoden -93 lehtiä on jäljellä?

Hezz L.

Lukijakyselyitä tehdään erilaisia, jotta saisimme mahdollisimman luotettavia tuloksia. Tietty vastausprosentti katsotaan tilastollisesti päteväksi, eli kaikki kyselyt tehdään suhteellisen pienillä vastausprosenteilla.

Kuten olemme monesti todenneet, Pelit-BBS toimii meidän kansilevykkeenämme. Se on vapaasti kaikkien tilaajien käytössä.

Pelien laitevaatimukset otamme suoraan paketin kyljestä: vaatimukset ovat siis pelin julkaisijan ilmoittamia. Jos muuta ei mainita, näyttövaatimuksena on VGA.

Vuoden 1993 lehdet on myyty loppuun.

Attention!

Edelliseen Pelit-postiin kirjoittaneen Nordicin kanssa olen samaa mieltä siitä, että Magic The Gathering ei ole roolipeli, vaan fantasiataistelupeli tai korttitaistelupeli. Roolipelien kanssa sillä ei ole mitään tekemistä, vai riittääkö pelkkä fantasiaympäristö tekemään pelistä roolipelin? Magic on, kylläkin, huippupeli. Ja sama juttu lehdessä 7/95 osastolla Peliuutiset: "Uusi korttipeli" sekä "Tulossa uusi roolipeli nimeltä Everway." Jaa, eipä ole ennen tullut vastaan korteilla pelattavaa roolipeliä...

Myöskään taktisen tason taistelupelit, kuten UFO, X-COM, Cannon Fodder jne. tai Doom-kloonit eivät ole roolipelejä, vaikka niissä olisikin erilaisia statteja ym. Tämän kaavan mukaan mistä tahansa pelistä on erittäin helppo tehdä roolipeli, kuten Super Mariosta: taivaalle lentämään lohhareita niin saadaan pelistä fantasian avulla roolipeli (no, ei SMB tällaisenaankaan siltikään ihan todellisuudessa ole) ja/tai eri

KUUKAUDEN KIRJE

Missä lehdet kirjastoista?

Miksi Helsingin kirjastoista ei löydy Pelit-lehteä? Kaiken maailman juorulehtiä on kasoittain, mutta Pelit-lehti puuttuu monesta isostakin kirjastosta, muun muassa Itäkeskuksesta.

Pelaaminen ei ole pelkästään miespuolisten huvia, meillä jopa 2-vuotias tyttäreni on innostunut aiheesta. Naisena oleminen tietokonemaailmassa vaan ei ole kaikkein helpointa: se vaatii aimo annoksen suomalaista sisua ja hiukan hulluutta. Alan liikkeissä on välillä niin kummallista palvelua että...

Kerran olin metsästämässä y-kaapelia, kun FIFA Soccer vei koko käden. Alan liikkeessä fiksu mies valisti minua, että sellaista ei ole PC:lle saatavana, on kuulemma joku muinaisjäännös Commandore 64 -ajoilta. No kaikkea ei pidä uskoa mitä kuulee tai lukee, meillä on nyt toimiva y-kaapeli ja pallo kulkee...

Joku kyseli, kannattaako romppuaseman hankinta. Mielestäni siinä on järkeä, vaikka ei halua pelata näitä interaktiivisia elokuvajuttuja. CD-rompun tallennuskapasiteetti on niin mahtava ja valikoimaahan niistä löytyy vaikka kuinka. Ainoa rajoite on rahavarat, mutta kohtuuhintaisia tuotteita löytyy ja hintavertailuhan kannattaa aina. CD-rompulta ohjelman asentaminen on paljon helpompaa, oli se sitten peli tai hyötyohjelma. Ei tarvitse välttämättä olla koko ajan koneen äärellä ja tunkea diskettejä sisään ja ulos.

She-Devil

Kirjastoihin kyllä useimpiin tulee Pelit-lehti, mutta se on suosituimpien "keräilykappaleiden" listalla. Kysypä kirjaston hoitajalta, josko tiskin alta löytyisi. Pidä pintasi miesten maailmassa!

pelikerroille erilaiset ominaisuudet: Nyt se Mario juoksee hitaammin mutta hyppää korkeammalle. Ja, katso, tässä meillä on uusi roolipeli?

Ja nyt lepo.

Onko Pelit-lehden avustaja Joona Vainio sama kuin Cyberpunk 2020:n suomentanut Joona Vainio?

Commander Data

Eipäs liioitella, olen jo virheeni myöntänyt. Joona on sama Joona, myös sama, joka on piirtänyt viimeisen kahden suomenkielisen Stephen Kingin kannet. –tl

Kannattaa miettiä

1. Ei oheislevykkeitä eikä julisteita lehteen. Nykyinen koko ja ilmestymistahti ovat OK, kirjaa tästä ei kannata tehdä.

2. Tuplakommentit arvostelijoilta ovat OK kuten tähänkin asti on tehty. Numerossa 6/95 olisi ehkä kannattanut miettiä pelien Hi-Octane ja Slipstream niputtamista yhdeksi arvostelu/vertailuksi kahdelle sivulle (kaksi arvostelijaa – molemmilla edelleen "oma" peli?).

3. Command & Conquerin arvostelu jäi roikkumaan. Numeron viivästys ja myyntiversio ei olisi tehnyt pahaa – paitsi ehkä niille, joiden mielestä uusimmat pelit pitää hankkia heti sosiaalisiksi lyöntiaseiksi muita kavereita varten. Pistäkää tietojen päivitys johonkin tulevaan numeroon Lyhyesti-palstalle.

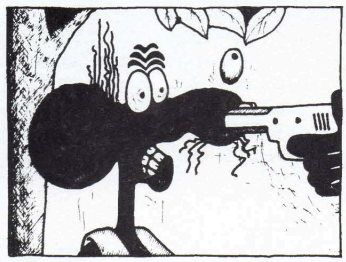
4. Wexteenin juttu tekohengityksestä oli aiheellinen muistutus. Viitteet Pelit-, MikroBitti- ja Tietokone -lehtien aihetta sivuaviin käytännön artikkeleihin olisi ollut hyvä lisä.

5. Tuli tuossa taas lueskeltua Non Stoppeja ja mitäs sieltä löytyi: numerosta 8/76 lukijan sarjakuva "ROCKPOSSU". Lisäksi ainakin numeroista 3/75, 15/77, 1/78 ja 3/78 löytyi saman nimimerkin, eli Wallun teoksia. Vaikuttaa siltä, että kyseessä lienee teidän Wallunne? Tunnustaako?

Herald Hirmuinen

Kuten varmasti olet huomannut, Command & Conquerin arvostelu on päivitetty, kuten oli tarkoituskin. Tekohengitysjutun viitteistä olisi tullut isompi kuin jutusta itsestään: tuohan on varsin tuttu aihe kaikissa lehdissä.

Wallu tunnustaa, tosin naama punaisena. Kyseiset taiteilijan nuoruudentyöt ovat nykyisin keräilyharvinaisuuksia, joten tässä näytteeksi ruutu sarjasta nimeltä Grillihiiri (Non Stop 3/75).



Viiva elää, sankari ei...

Arvostelijapesue

Arvostelijapesueenne on vuosien varrella kovasti muuttunut. Luonpa nyt silmäyksen tämänhetkiseen tilanteeseen:

1. Tuija ja Sari saisivat arvostella enemmän pelejä, ovat ihan kelpoja siihen hommaan.

2. Uudet arvostelijanne Tapio Salminen ja Kaj Laaksonen ovat erittäin hyviä arvostelijoita.

3. Ossi ja Turunen "mokailevat" miltei joka arvostelussaan, mutta tämä tuo vain persoonallisuutta lehteen. Kiitettävän arvosanan arvostelijoita jokatapauksessa.

4. Nnirvin huumori on niin mahtavaa, että aiheuttaa Nnirvanan. Kiitos.

5. Loput arvostelijanne, Alapuro, Ihanne, Vainio, Kasvi ja Veijalainen ovat hekin ihan hyviä arvostelijoita, tosin teksti on heillä välistä kuivaa.

Asiasta arvokkaampaan: Pelikirjoissa ja ensimmäisissä Pelit-lehdissä oli hyviä juttuja, kuten Arnold Schwarzenegger, Tolkien... Vaikkeivat ne peleihin pahemmin liitykään, ei niitä nyt pannaan olisi tarvinut iskeä. Myös koosteet eri pelityypeistä ovat tippuneet pois. Pelit-lehtiin niitä on eksynyt vain yksi, nimittäin söpöpelit (5/92). Ehdottomasti koosteitakin lisää, esimerkiksi urheilu- tai sotastrategiapeleistä. Ja missä se aikoja sitten lupaamanne piratismijuttu viipyy?

Vaadinpa vieläkin. Nimittäin pelitalohaastatteluja: MicroProce UK, Origin, Bullfrog, Apogee, ehkäpä myöskin Maxis ja Team 17. Nikolle taas lisää pelikirjoista tuttuja nimimerkkejä (Nninja, Nnirchen)! Ja lisää sharewarepelejä ja lisää normaaleja (kuten pelipakettikisa) piirustuskilpailuja.

Himokirjoittaja

Eiväthän Laaksonen ja Salminen mitään uusia ole, Tapiokin on ollut mukana jo vuosia.

Muita juttuja eli haastatteluita, esittelyitä ja sen sellaisia teemme aina välillä, silloin tällöin. Onhan niitä ollutkin.

Muutama pikkuseikka

Te taiteilijat, jotka tänne kirjoittelette runoja, teille olisi pieni toivomus: älkää toistako liikaa samoja asioita. Jos "toistamistanne" asioista kirjoitettaisiin lista, se ei olisi hirveän pitkä. Kaikki toistavat asiat pelaamisesta, lehden "selaamisesta" ja kiitoksensa hyvästä lehdestä. Onko siinä sitten mitään järkeä, ei. HUOM! En halua runojen poistuvan lehdestä, mutta jos saan pyytää, niin haluaisin vaihtelua niihin!

Mikko Alapuron ensidebyytti Pelit-lehdessä oli Warlords II Scenario Builderin arvostelu numerossa 7/94. Ja kun hän kerran sai jalkansa oven väliin, ei hänestä ole vieläkään päästy eroon.

Tietokonepeliharrastus sai alkunsa kuusnelosen ostosta vuonna 1986 – kuusnepa-ajan mieleenpainuvimmat kokemukset olivat Level 9:n tekstiseikkailu Lords of Time sekä Pirates!:in ensimmäinen versio.

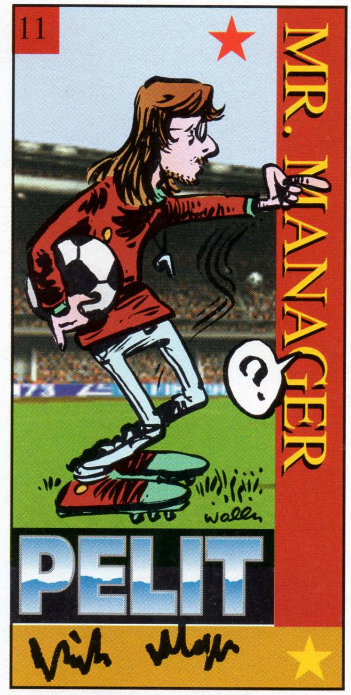
Kuusnepa vaihtui Amiga 500:aan vuonna 1990, siitä edelleen PuuCeehen 1993. Viimeksimainitulle Mikko on jopa ohjelmoinut yhden PD-pelin, Suomen puoluepolitiikkaa simuloivan Politicsin.

Viime aikoina koneessa ovat pyörineet UFO, Jagged Alliance, Civilization, Warlords II sekä erilaiset manageripelit, joita Mikko ainoana koko toimituksesta suostuu pelaamaan. Muutenkin hän on Pelit-porukassa valkoinen kärpänen – hän ei ole sarjakuvafriikki (harvoihin suosikkeihin lukeutuvat Ankardot), ei ole seonnut VGA Planetsiin, eikä ymmärrä Star Trekistä höykäsen pölähtämää. Pelimaun puolesta linja on kuitenkin manageripelejä lukuunottamatta tavanomaisempi – roolit, kevyet tai keskiraskaat strategiat sekä erilaiset simulaatiot ovat aina viehättäneet.

Silloin kun ei istu näyttönsä ääressä Mikko kuuntelee musiikkia. Musiikkimaku vaihtelee 70-luvun progesta bluesiin, suosikkeja ovat alan klassikoista sellaiset nimet kuin Gentle Giant, The Band, Little Feat, Manfred Mann's Earthband, The Doors, Procol Harum ja Canned Heat, kotimaisista miellyttävät Ceterum Censeo ja Ololon. Levykokoelmaakin Mikko on pikkuhiljaa keräämässä, joskin sen koko on toistaiseksi vielä valitettavan pieni.

Kirjallisuudesta suosikkeihin kuuluvat tietenkin pakolliset Tolkienit, lisäksi lähinnä dekkarit, mutta myös runous, jota tulee silloin tällöin tutkiskeltua. Kirjallisuusaiheen ympärille

Jatkamme kirjoittajiemme esittelyä kauniiden keräilykorttien muodossa. Vuorossa on Kimmo Veijalainen. Wallun, Tuijan, Nikon, Sarin, Jyrki J.J. Kasvin, Ossi Mäntylahden, Tapio Salmisen, JTurusen, Kaj Laaksosen ja Kimmo Veijalaisen kortit löytyvät edellisistä lehdistä.



Mikko on perustanut purkin (The Roaring Silence BBS, 90-777 2147, 24 h), johon kaivataan kirjallisuudesta tai muista aiheista keskustelemaan kykeneviä käyttäjiä. Tiedostoalueilla on lähinnä kirjallisuusaiheisia tiedostoja sekä rocklyriikkaa, eli peliasiaa etsiskelevät älkööt vaivautuko.

Isona Mikko on ajatellut ryhtyä kääntäjäksi, mutta sitä ennen on edessä vielä monen vuoden opinnot (kuten myös monet peliarvostelut – ainakin jos Luoja ja Tuija sallivat).

TILAUS- JA PALVELUKORTTI

☐ Tilaan **PELIT-lehden** edullisena kestotilauksena, 12 kuukautta vain **240 mk**. (10 lehteä) 5K03

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n jaksoissa kulloinkin voimassaolevaan hintaan. Voin halutessani keskeyttää tilaukseni ilmoittamalla siitä saiakaspalveluun.

☐ Tilaan **PELIT-lehden** 12 kuukauden määräaikaistilauksena **258 mk**. 5K04

Asiakasnumeroni _____
(numerosarja takakannen lipukkeesta)

Osoitteenmuutos alkaen ___/___ 199___
Entinen osoite:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Uusi osoite / lehden tilaaja:

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Peruutan ___/___ 199___ alkaen tilaukseni.

Voit myös faksata tilauksesi numeroon 90-120 5680

Pelit
Asiakaspalvelu
PL 36
VASTAUSLÄHETYS
Sopimus 00380/591
00003 Helsinki

3600

PELIT-lehti maksaa postimaksun

TILAA KIRJAT JA KANSIOT!

- ❒ 61309 Modeeminkäyttäjän käsikirja 133 mk
- ❒ 61308 C64 Pelintekijän opas 69 mk (norm. 145 mk)
- ❒ 61327 Amigan pelintekijän opas + levyke 138 mk
- ❒ 61325 PC:n käytön perusteet 115 mk
- ❒ 61324 Bittinikkarin käsikirja 142 mk
- ❒ 61329 PC Pintaa syvemmältä 142 mk
- ❒ 61331 PC-tekniikan käsikirja 189 mk
- ❒ 61332 PC-pelintekijän opas 125 mk
- ❒ 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

4300

PELIT-lehti maksaa postimaksun

Sitten vielä pieni kysymys toimitukselle:

Voittoina lähteneet pelit, ovatko ne niitä, joita olette arvostelleet? Jos on näin, niin uskon, että jokaisen toivomus olisi: älkää lähettäkö voittajille mitään 0–50 pistettä saanutta. Mielestäni 80–99 pistettä olisi hyvä raja ja mielellään PelitHuippumerkki.

Kertokaa enemmän voittajatöistä, esimerkiksi julkaiskaa voittaneen Magic The Gathering kortin kuva. Ja vielä se veikkauspelin keksiminen, sen parhaan idean voisi esitellä jotenkin.

Anthony

Voittopelit ovat arvosteltuja kappaleita, mutta valitettavasti emme voi lähettää pelkästään huippupelejä, niitä kun ei riitä. Suurimman osan peleistä palautamme maahantuojille. Asia erikseen on, jos esimerkiksi ristikossa lupaamme voittajille viisi jotain tiettyä peliä.

Tottakai kerromme voittajatöistä, katsopa vain kilpailusivuja.

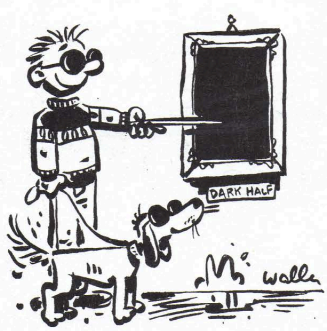
Doom-örinää

Olen tehnyt Doomiin kenttiä, muutellut aseita ja ääniä sekä tehnyt kaikkea muuta sälää. Jos lähetän Doom-wadini teille toimitukseen niin laitatteko ystävällisesti, tuttavallisesti sekä armeliaasti sen sinne Pelit-purkkiin, sillä en satu omistamaan modeemia eikä kellään kaverillanikaan ole modeemia.

Entäpä jos satutte huolimaan Doom-wadini sinne, niin saanko myös rakkaan 1,44 megan korpun takaisin? Jos vielä viitsisitte kokeilla Doom-wadiani niin se olisi SUURI kunnia tällaiselle tavalliselle kansalaiselle!

Teemu

Lähetämme lukijoiden korput takaisin, jos mukana on palautuskuori, jossa on myös postimerkki. Lähetä vain Doom-wadisi, mutta varaudu odotukseen: saamme hirmuisesti postia päivittäin. Eikä tietysti kaikkia Doom-wadeja koskaan purkkiin laiteta.



Vähemmän kuvia

Pelit on täynnä kuvia, mutta mitä jos ei olisi? Kuvat ovat tarpeellisia, jotta saisi hyvän käsityksen pelistä, mutta tarvitseeko niitä olla niin paljon? Eräältä kannalta kyllä.

Jos kuvia olisi jotakuinkin yksi peliä (ja muita kuvitettuja osastoja) kohti, vähenisi Pelit-lehden sivumäärä suunnilleen puoleen ja samaten vähenisi ostajien määrä (eikä puhuta pelkästään muutamasta ostajasta).

Eikö lehteä voisi laajentaa vähentämällä kuvia ja lisäämällä tekstitilaa, kuten postipalstaa ja arvostelutilaa. Luulen, että jos monien kuvien aikaa vievä käsittely korvattaisiin tekstin lisäyksellä, tulisi Pelit-lehdestä vieläkin parempi.

Alek.V L-J

Mielestämme vanha sanonta kertoo kaiken oleellisen: yksi kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa. Kuvien käsittelyyn kuluu muuten paljon vähemmän suhteessa aikaa kuin tekstien käsittelyyn.

Arvostelu pielessä

Olen 15-vuotias tietokonenarkomaani. Huumeeni on tietokonelehdet ja hyvät pelit. Nähdessäni postilaatikossa uuden Pelit-lehden laskujen seassa, tulen pilveen. Suoneni tuntevat kuitenkin Pelit-lehden muuttuneen, MISSÄ ON WANHA KUNNON KRITIIKKI!? Ovatko kaikki pelit todella pisteidensä arvoisia? Teillä on käytettävissä arvosteluasteikko 0–100, mutta tiedättekkö että 0 ja 100 välissä on sata numeroa, eikä vain numerot 80 ylöspäin! Mielestäni teidän pitäisi käyttää laajemmin arvosteluasteikkoa, jotta jyvät erottuisivat akanoista.

Hei, ei näy

Katsopa vain esimerkiksi lehteä nro 8/95: kyllä siellä oli melkoinen pistehajonta.

Sensuuria vai ei?

Tietääkö toimitus kuka/ketkä päättävät elokuvien tv-versioiden leikkaamisesta?

Esimerkiksi hiljattain näytetyn Total Recall -elokuvan videoversiosta oli leikattu kaikki vähänkin raa'alta kuulostavat kohtaukset, mutta tv-versiosta ei. Miksi näin? Kyllähän Suomessa leikataan ja säästetään vähän kaikesta, mutta miksi se pitää tehdä juuri elokuvista?

Piraatti -78

Valtion elokuvatarkastamo tarkastaa elokuvat, jotka menevät elokuvateattereihin ja/tai videolevitykseen. Jos elokuva on teattereissa kielletty alle 18-vuotiailta, sitä ei saa levittää videoilla ollenkaan. Jotta teattereiden K18-elokuvat pääsisivät videolevitykseen, niitä täytyy leikata niin, että niistä saadaan K16-elokuvia. Useimmiten videofirmat (maahantuojat) leikkaavat videot itse.

Televisio sen sijaan tarkastaa itse elokuvansa, elokuvatarkastamo auttaa tarvittaessa.

Johtull Wurm

Mitä vaikka mitä?

Lehdessä 7/95 oli Sandy Petersenin haastattelu, jossa Nirvi sanoi Civilizationille löytyvän "vaikka mitä". Joten: Mitä tämä "vaikka mitä"

mahtaa olla ja mistä sitä sitten voisi saada?

Tarvitseeko Doomin kenttien tekemiseen ohjelmointitaitoa, ja kuinka sellaisen kenttäeditorin saa?

Civ-fani

Jos me mainitsemme jotain peleihin liittyviä ohjelmia (Civilization-editoreita, vaikka karttoihin ja yksiköihin, ja monen pelaajan shellin muun muassa, tai Doom 2-kenttäeditoreita), ne löytyvät Pelit-BBS:stä. Uusimpina versioina. Vaikkei purkkia joka lehdessä suitsutetakaan, on se silti erityisalallaan ainakin Suomen paras.

Mitä tulee Doom II:n kenttien editointiin, se riippuu editorista, mutta varsinaista ohjelmointitaitoa ei tarvita. –nn

Editointia?!

Haluaisin huomauttaa PelitSeispalstalle (Pelit7/95) päässeiden Valhalla-vinkkieni sanamuotoihin.

Ensinnäkin Omegan pankkiautomaatti -hommasta puuttui kokonaan yksi rivi. Vinkin toimivuuden kannalta on välttämätöntä antaa väärä salasana. Storlordin alakulmaan ilmestyneet kaksi riviä eivät myöskään olleet allekirjoittaneen rustaamia, liekö jokin "ylempi voima" pistellyt omiaan? Lisäksi Valhallan skrollien vaikutukset ovat samanlaisia kuin tekstissä luvattiin vain silloin kun hahmo on sekaisin (confused).

Bucky the Superdwarf

Sorry.

Bold and beautiful

Ketkä toimituksesta katsovat Kauniita ja Rohkeita?

God save the queen ja Hesburger

Kukaan ei tunnusta syyllisyyttään. Kaikki kuitenkin ovat kuulleet Ridgestä.

Peli BBS:ään

Kysyisin Pelit-BBS:stä: Miten ihmeessä saisin PELINI Pelit-BBS:ään. Se on Basic-peli, mutta muuten ihan kelpo. Onko mitään keinoa saada peliä purkkiin? Olen yrittänyt upata peliä pääteohjelman omalle sendille, mutta kone sanoo PIIP ja siihen tulee TIME UP-teksti. Please kertokaa!

Minulla on modeemi, muttei kaikilla. Kun joku ihmettelee: "Miten pääsen purkkiin kun ei ole modeemia" niin te vastaatte tylysti "osta, tai sano KAVERILLE jolla on modeemi". Mistä te tiedätte, onko tällä hyypiöllä kaveria, jolla olisi modeemi, eikä hänellä välttämättä ole rahaa sen ostoonkaan?

Niille joilla ei ole modeemia: Älkää välittäkö, ei kaikilla ole sitä modeemia, eikä myöskään omaa mersua tai virtahepoa.

Vadesoft

Lähetä levyke toimitukseen. Kaikkia pelejä ei kuitenkaan laiteta purkkiin, joten älä odota liikoja.

Itse vastasit toiseen kysymykseesi, ei kaikilla todellakaan ole modeemia. Eikä mersua.

Penttikö olla pittää?

Minua todella kirosanatti kun luin yhtenä päivänä Pelit-lehdestä erään tietokonemerkin mainoksen, jossa luki: "486:n aika on auttamattomasti ohitse". Mitäköhän näillä herroilla/rouvilla on päässään liikkunut kun tällaista ovat keksineet. Tottahan se on, että pentti olisi kova sana, mutta ei se tarkoita, ettei 486:lla tekisi mitään. 486:ssa pyörivät LÄHES kaikki uusimmatkin pelit loistavasti, enkä usko, että penttikään niin ylivoimaisesti parempi on, että jotain rajaa kiitos.

Mun mielestä koko CD-ROM-touhu kusee ja pahasti. "CD-ROMilla mahtavimmat äänet ja grafiikat" joopatijoo. Miten sinä tuplanopeusasemalla pyörittelet jotain 16 CD:n peliä, jossa ei tartte kun nappia painaa ja "peli" on sillä siisti.

Clapton

Muutos huonompaan

Olen seurannut Pelit-lehden kehitystä alusta asti, joten voinen jo kommentoida lehden koostumuksesta, joka on mielestäni hiukan muuttunut huonompaan suuntaan.

Lehden sivuille on ilmestynyt asioita, jotka eivät kuulu sinne, kuten 7/95 oli äänikorteille uhrattu peräti kuusi sivua (mielestäni kuusi liikaa!). Myös kaikenlaiset virtuaalikypärät ja joystick-testit ovat lehden sivuille sopimattomia aiheita myös fantasiapelikortit (Pelit 6/95) olivat aivan turhia lehteen.

MIllaisen lehden sisältö sitten saisi minut vaikenemaan kuin muurin, no...

1. Ennakkotietoa tulevista peleistä.

2. Paljon peliarvosteluja (7/95 oli vain 22 sivua peliarvosteluja).

3. Pari ratkaisua, ei enempää.

4. Posti, PelitSeis ja kilpailupalstat ovat tärkeitä, muut ei.

5. Sandy Petersenin haastattelu 7/95 oli ihan ok, joten vastaavia juttuja voisi olla aina silloin tällöin.

Olinko liian julma ?

Et ole julma, rakentavaa kritiikkiä kuuntelemme ilomielin. Käsittelemme kuitenkin edelleen pelaamiseen liittyviä välineitä, niin äänikortteja kuin tikkujakin, niin kuin olemme aina tehneet. Peliarvostelujen määrä on suoraan riippuvainen julkaistujen pelien määrästä: alkusyksy oli hiljaisempaa, nyt vauhti kiihtyy.

Sari istuu...

Honda Civicissä, vuosimallia -90. Sitähän kysyttiin postipalstalla lehdessä 8.

Lauri

Väärin meni. Annanpa lisävihjeen: nykyisin automerkki tunnetaan mainoksen mukaan "eurooppalaisena XXXXXXX". Vuosimallikin on hiukan vanhempi...

Soft-Box BBS

Yli 65.000 ilmaisohjelmaa. Tuhansia pelejä ym. ym.

Internet yhteydet:

- Sähköposti
- FTP
- Telnet
- SLIP yhteydet

0600-97711
1.25 mk/min.

INFOTEL
0.95 mk/min.

TeleSampo
1.40 mk/min.

PELIHIMOON!

50 pelin CD- tehopaketit!

□TOP-50-CD-pelit 1. mm.Commander Keen 1+4+6,Keen Dreams, ...	159,-
□TOP-50-CD-pelit 2... mm.Bio Menage,Duke Nukem 1 ja 2,...	159,-
□TOP-50-CD-pelit 3. mm. DOOM 3D,Secret Agent, Dark Ages,...	159,-
□TOP-50-CD-pelit 4. mm Wolfenstein 3-D, Body Count, Hugo 3,...	159,-

PC-pelit:

□Epic Pinball 1.	39,90
□Clip Art	39,90
□Math Resque	39,90
□Ford VGA-Simulaattori	39,90
□Secret Agent 006 ½	39,90
□Yleisurheilukisat	69,90
□Jalkapallopeli	69,90
□Sotapeli	69,90
□Peloton Viikinki	69,90
□Formula 1 ralli	69,90

Amiga:

□Road To Hell	39,90
□Edd The Duck	69,90

Kaikissa suomenkieliset ohjeet!!
Toimitus postiennakolla. Toimituskulut 25 mk.Täytä tilauslomake ja postita se osoitteeseen **TIETOSIEPPO PL 224 60101 SEINÄJOKI.**

Nimi:_____

Osoite:_____

HARCOM OY

multimedia / pelit / ohjelmointi / lastenohjelmat / opetusohjelmat
kielikurssit / sharewaret / kuvakirjastot / amiga / MAC
musiikki / tietosanakirjat / kartastot / fontit / Linux

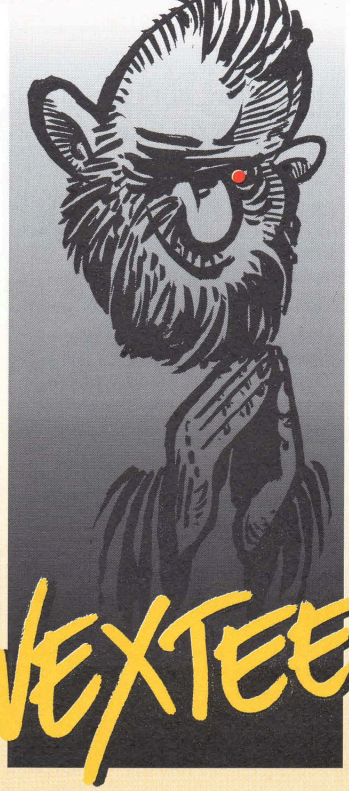
Suomen edullisimmat hinnat & laajin valikoima. Yli 1000 erilaista nimikettä.
Uutuuksia joka viikko. Tilaa hinnasto. MYÖS POSTIMYYNTI.
Meiltä myös käytettyjä CD-ROM ohjelmia alkaen 50 mk
Otamme ohjelmia vastaan myyntitilille
Nyt myös laaja valikoima todella edullisia tarjous CDROM -ohjelmia.

PENTIUM MULTIMEDIA TARJOUS!
Me tiedämme minkäläinen Multimedia PC:n tulee olla!

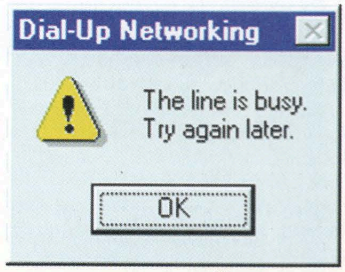
Testivoittaja Pentium Emolevy 75-180 MHz / 256K Cache / Triton Piirisarja
Intel Pentium 90 MHz Prosessori / 8 MB RAM / 1080 MB Kovalevy
4X Aztech CDROM-asema / 16-bittinen Wavetable Äänikortti
Diamond Stealth 64 Video PCI Näytönohjain / 15" SVGA Monitori
Näppäimistö / Hiiri / Minitorni + 200W / CDROM -ohjelmistopaketti

*** HINTA VAIN 10.950 mk ***

Töölönkatu 7, 00100 Helsinki Puh. (90) 409 373, Fax (90) 445 681
Avoinna arkisin 10-18, lauantaisin 10-15



Tuut tuut tuut tuut tuut WWW – varsinainen verkonpaino



●● Internetistä löytyvän tiedon määrä kaksinkertaistuu joka 53. päivä. Tietoverkkoon ei voi enää parin vuoden kuluttua kytkeä yhtäkään konetta, koska osoiteavaruudessa on tilaa vain neljälle miljardille laitteelle. Jokaisella Maa-planeetan asukkaalla on oma Internet-käyttäjätunnus ennen vuosikymmenen vaihdetta. Ja kaikkeen tähän tarvittiin vain kolme kirjainta: WWW.

Kello on 18:00 lyönyt, ja puhelintaksat laskeneet inhimillisiin lukemiin. Tuut tuut tuut tuut tuut... Onneksi autodial on keksitty. Tuntia myöhemmin modeemin kaiutin rääkäisee siunatun ulvahduksen: yhteys on syntynyt. Nyt kun vielä kaikki PPP/SLIP-asetukset olisivat kohdallaan...

WWW, UNIX, FTP, URL

Internet oli jo ennestään ihan kiva juttu, sitä vain oli hieman hankala käyttää. Kuten maaliskuun Pelit-lehdessä julkaistusta Pelimiehen Internet -artikkelista kävi ilmi, sekä UNIX-sisälukutaito että ftp-käskyjen sujuva hallinta olivat tarpeen, jotta kalliista modeemista ja Internet-yhteydestä sai edes pari pelipäivitystä irti. Eikä asiaa helpottanut se tosiasia, että maailmassa on tismalleen yhtä monta UNIX shelliä kuin UNIXiakin. Käskykannan virittely kun on UNIX-systeemien ylläpitäjien lempihuveja.

Suurimpana ongelmana ei kuitenkaan ollut Internetin 70-luvulta peräisin ollut tekstipohjainen käyttöympäristö, vaan Internetin suunnaton koko. Käyttääkseen esimerkiksi ftp-palvelimen palveluja verkkosurffarin piti etukäteen tarkalleen tietää, missä koneessa hänen etsimänsä tiedosto sijaitsee – ja missä hakemistossa. Eli esimerkiksi Netscapen-WWW-ohjelman viimeisimmän version imurointi vaatisi ftp:llä seuraavat toimenpiteet:

```
open ftp.funet.fi
anonymous
wexteen@clinet.fi
cd mirrors/ftp.netscape.com/netscape/windows/
binary
get n32e122.exe
close
```

Nyt WWW-selaimen URL-kenttään kirjoitetaan protokollan nimi, koneen nimi ja hakemiston nimi putkeen:

ftp://ftp.funet.fi/mirrors/ftp.netscape.com/netscape/windows/

ja klikataan riviä, jossa lukee n32e122.exe. Helppoa ftp:hen verrattuna, mutta ei niin helppoa, että se selittäisi viime aikojen WWW-mellakat.

WWW, HTML, HTTP

Kohun takana on uusi palvelu: WWW-kotisivut ja niiden välittämiseen soveltuva HTTP-protokolla. Homman jujuna on HTML-kieli, jonka avulla on helppo toteuttaa yksinkertaisia hypertekstidokumentteja, WWW-sivuja, joissa on tekstiä ja kuvia sekä mikä parasta, linkkejä muihin WWW-sivuihin tai Internet-palveluihin. Eli esimerkiksi ftp-palvelimien URL-osoitteiden ulkoa naputtelemiseen kyllästynyt ystävällinen sielu on saattanut koota WWW-sivullisen linkkejä, joita klikkaamalla pääsee käsiksi esimerkiksi Hexeniä käsitteleviin Internet-palveluihin (http://www.trader.com/hexen.htm).

Ja linkin päästä löytyvällä sivulla on tietysti lisää linkkejä. Tähän maailmanlaajuiseen hämähäkinseittiin voi takertua tunti-, päivä- tai vuosikausiksi ilman toivoa irtipääsystä. Kun Internetiin on lisäksi siinnyt eri aiheisiin keskittyviä metasivuja (http://wcl-rs.bham.ac.uk/GamesDomain/info/compsoft.html) ja helppokäyttöisiä hakupalveluja (http://lycos.cs.cmu.edu/), verkosta voi etsiä ja löytää ihan mitä vain. Verkon käyttäjien hienostunutta makua kuvannee parhaiten se, että hakupalvelujen etsityin sana on sex (http://www2.infoseek.com/Titles?qt=sex). Siinä jäävät jokaisessa Internet-artikkelissa pakolliset Valkoiset talot (http://www.whitehouse.gov/) ja Louvren taidekokoelmat (http://www.cnam.fr/louvre/) toiseksi.

WWW-sivut kirjoitetaan niin kutsutulla HTML-kielellä. Tämänhetkinen versio lienee HTML3 (http://user.aol.com/cjtohru/TOHTML01.HTM), joka mahdollistaa esimerkiksi tapetin käytön kotisivujen taustalla. Ja jos vanhat merkit paikkansa pitävät, ennen lehden painoon menoa HTML-kielestä on tullut käyttöön jo uusi versio tai ainakin sen beta.

WWW ja HTML-kieli ovat suurin tiedonvälityksen vallankumous sitten Gutenbergin ja Marconin. WWW on ensimmäinen maailmanlaajuinen demokraattinen tiedostusväline. Kuka tahansa voi laittaa tietoverkkoon mitä tahansa – Internetin kymmenien miljoonien käyttäjien ulottuville. On aivan yhtä helppoa kirjoittaa WWW-lukijaohjelmalleen esimerkiksi Helsingin Sanomien (http://www.tietotori.fi/sanoma/hesapage.html) kuin Kajaanin normaalikoulun ala-asteen (http://koklweb.oulu.fi/knk/knk.html) kotisivun URL-osoite. Tärkeintä on se, mitä sivulta löytyy.

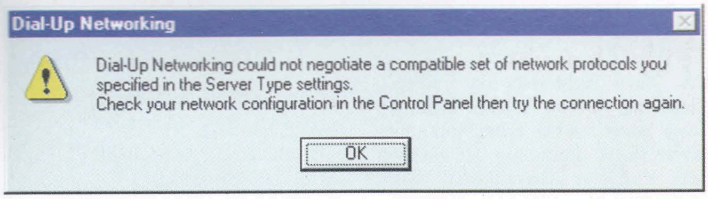
Tietoverkkoon onkin jo ehtinyt syntyä suosittuja WWW-palveluja, jotka ovat itäneet aktiivisen verkkosurffarin harrastuksesta ja kasvaneet leipäpuuksi. Esimerkiksi kelvannee Internetin paras metasivukokoelma Yahoo (http://www.yahoo.com/), jonka kustannukset katetaan mainostilaa myymällä.

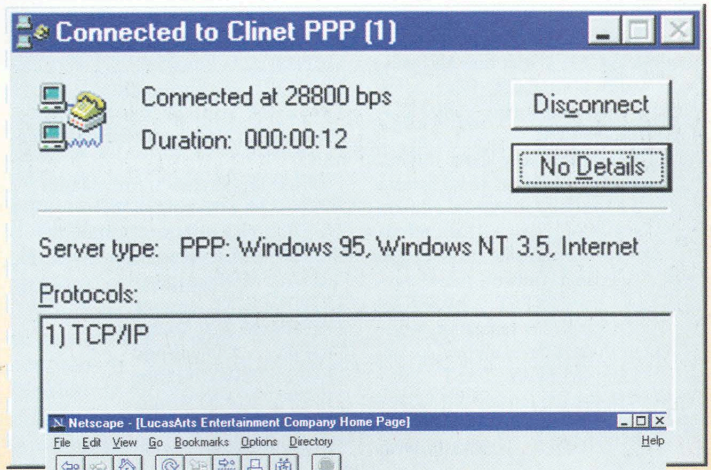
WWW, ZIP, GIF

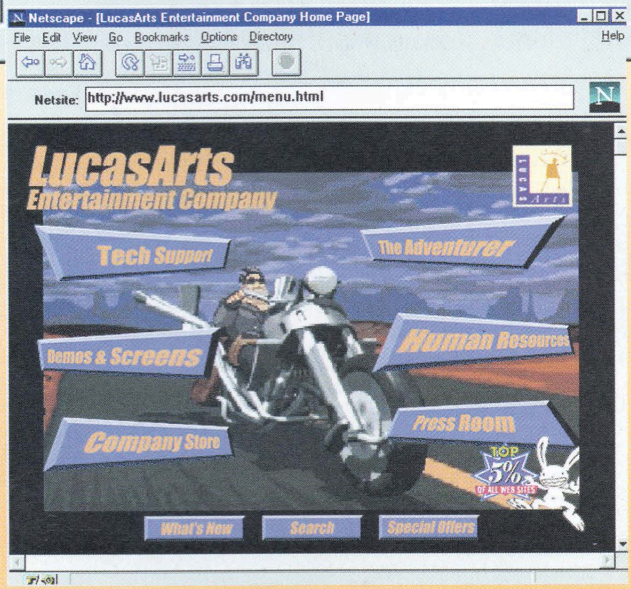
Mutta ei kaikki ole kromia, mikä kiiltää. WWW:stä on tullut tietoverkkojen ylläpitäjien suussa myös pahimmanlaatuinen kirosana. Vanhaan hyvään aikaan pelkkä Internetin käytön hankaluus rajoitti tietoliikenteen sellaiselle tasolle, että piuhojen kapasiteetti riitti. Nyt WWW on tuonut Internetin kenen tahansa ulottuville, ja jokainen haluaa kytkeä oman PC:nsä, Macinsä tai minkä lie verkkoon. Eikä kaapeleissa enää liiku pelkkiä C-koodinpätkiä tai muutaman rivin mittaisia sähköpostiviestejä. Ei, nyt reitittimet savuavat ihmisten lukiessa maailman toiselta puolella sijaitsevia WWW-sivuja satojen kilotavujen kokoisine kuvatiedostoineen.

Eikä siitä ole kuin pari vuotta, kun ystäville Kaliforniaan lähetetyt pikkuriikkiset giffit (pari megaa) onnistuivat tukkimaan koko UC Berkeleyn yliopiston sähköpostipalvelimen. Tapausta käytettiin sittemmin sikäläisessä Internet-oppaassa esimerkkinä sähköpostin väärinkäytöstä.

WWW-sivujen myötä Internet-tietoliikenne on kasvanut, ja kansainväliset tietoliikenneyhteydet ovat täysin tukossa. Lehdistössä aina kehutaan, miten Internet avaa koko maailman tietopalvelut käyttäjälleen, mutta käytännössä homma pelaa vain lähiympäristössä, Suomesta katsoen Pohjoismaissa. Jo keskieurooppalaisissa koneissa sijaitsevien WWW-sivujen lataaminen voi viedä useita minuutteja, Yhdysvalloista ja Kauko-idästä puhumattakaan. Etenkin yhteys Tanskasta Saksaan on osoittautunut pullonkaulaksi, jolle edes EU ei ole







LucasArtsin kotisivu HTML-kielellä

```
<html>
<head>
<title>LucasArts Entertainment Company Home Page</title>
</head>
<body background="/images/misc/blk.gif" text=#E6E8FA link=#9370DB
vlink=#9370DB>
<center>
<a href="/images/ftmenu.map">
<img src="/images/ftmenu.gif" border=0
alt="LEC-WebSite-Menu:—If-your-browser-can-not-display" ismap>
</a><br>
<br>
<br>
<a href="/static/digsite/coc.map">
<img src="/static/digsite/coc.gif" border=0 alt="Approaching-Cocytus:—these-imagemaps-correctly,-return-to-the-previous-screen-and-choose-the-text-menu." ismap>
</a>
<br>
<h5>
</center>
<address>Copyright 1995
<br>
<a href=/static/infomenu.html>LucasArts Entertainment Company</a>
</address>
</h5>
</body>
</html>
```

Roolimallia kerrakseen

Sarjakuvan naiskuvaa on usein haukuttu sovinismin ja seksismin ja ties minkä sekoitukseksi, mutta ainakin **Jamie Hewlettin** ja **Alan Martinin** Tank Girl tasoittaa puntteja rankemman jälkeen. Maailmasta ei nimittäin löydy miehenpuolta, jolla olisi kanttia panna hanttiin tälle kaljapöhnässä aussien takamailla tankillaan hurjastelevalle neitokaiselle.

Australialaisilla on aina ollut hieman kieroutunut huumorintaju, eikä Tank Girlissäkään ole sen suurempaa sanomaa kuin sekoilun korkea veisu. Vaihteeksi onkin ihan virkistävää lukea hyvin tehtyä sarjakuvaa, joka ei yritä parantaa maailmaa kuin lukijansa naurunrõhötyksen kautta. Juonen puolella rajoitutaan kunnon kaljan ja hyvin varustetun kenguru-uroon etsintään, vaikka matkan varrelle mahtuu myös sekä Vanha Kehno että Jeesuksen Toinen Tuleminen.

Toki Hewlett & Martin heittävät herjaa myös amerikkalaisen populaarikulttuurin perinteisten normien kustannuksella, ylpeitä ausseudestaan kun ovat. Eli vaikka veriroiskeet ja ruumiin palaset lentelevät aukeaman laidasta toiseen, Tank Girlin makkarin seinällä on ”hädän tullen riko lasi” -lootassa turvatarroja, joilla saa nännit piiloon kolmannen maailmansodan yllättäessä sankarittaren ilman rintaliivejä. Tank Girlin kunniaksi on laskettava myös abojen ottaminen mukaan juonen pyörteisiin.



Elokuvan tuoman levikin myötä Tank Girlin tekijät ovat alkaneet viime aikoina hieman väsähtää, mutta Jalavan julkaisema otos on ajalta ennen mainetta ja kunniaa. Eli homma rullaa ihan mukavasti maailmanlopun meiningissä. Juonenpätkät ovat lyhyitä alkaen ja päättyen lähes mielivaltaisesti porukan siirtyessä yks kaks pelaamaan käsikranaattipesäpalloa. Alkukielisissä Tank Girl -lehdissä on sen sijaan viime aikoina nähty ihan oikea juoni, joka etenee kymmeniä sivuja ilman mitää taukoa. Tylsää.

On melkoinen sääli, että värien suomentaminen ottaa niin koville. Jalavakin on kaukaa viisaana tyytynyt julkaisemaan Tank Girlin mustavalkoisena. Suomennetuissa sarjakuvissa kun on vuosien mittaan saatu nähdä niin älyttömiä värimokia, että niiden tekemiseksi on nykyaikaisista painokoneista täytynyt ottaa kaikki irti. Tank Girlin kohdalla Jalavan varovaisuus on suuri sääli, sillä Tank Girlin jälkeensä kylvämä kaaos ja sekasorto, kalja ja suolenpätkät, pääsee oikeuksiinsa vasta väreissä. Pelkkä musta kun ei voi koskaan korvata aitoa veren punaista.

Tank Girl, Jamie Hewlett & Alan Martin. Suomentanut T. Metsänen, tekstannut R. Mäkinen. Jalava 1995.

voinut mitään.

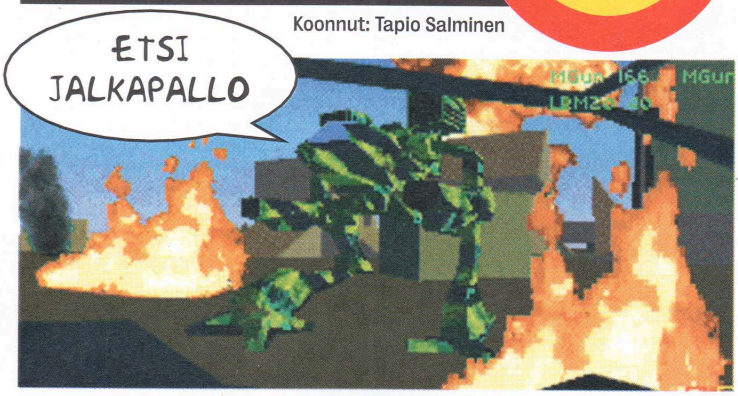
Paljon riippuu myös vuorokaudenajasta. Aamulla seitsemän aikoihin kaikki toimii kuin vanhaan hyvään aikaan ainakin. Keskieurooppalaiset juovat silloin vasta aamukahvejaan, britit ovat punkassa ja Amerikoissa ollaan menossa nukkumaan. Vain Jenkkilän yökyöpelit, aussit ja japsit ovat suurin joukoin liikkeellä. Niin, ja aamuvirkut suomalaiset. Ennen puolta päivää Eurooppa tulee töihin ja käynnistää tietokoneensa, ja iltapäivällä sama tapahtuu Yhdysvaltain itärannikolla. Amerikkalaiset ftp-palvelimet menevät tukkoon, viestit katoavat matkalle tuntikausiksi, ja vasteajat venyvät kymmeniin minuutteihin.

Lehdistössä esitellyistä somista esimerkeistä huolimatta kaikki WWW-sivut eivät ole kauniita saati rohkeita. Suurin osa maailman WWW-tarjonnasta on silkkaa moskaa (http://turnpike.net/mirsky/Worst.html). Eivätkä ihmiset pidä sivujaan ajan tasalla. Esimerkiksi läheskään kaikki tässä esitetyt URL-esimerkit eivät enää toimi, kun tämä lehti tulee painosta. Eikä lopuista suurinta osaa ole tällä välin päivitetty.

(Näin ruikuttaa mies, jonka oman kotisivun, http://www.clinet.fi/~wexteen/wexteen.html, viimeisintä päivitystä saatiin odottaa liki vuosi. – Toim. huom.

PELIT SEIS?

Koonnut: Tapio Salminen



Syksyn saapuminen on ainakin kirjeiden kasvaneesta määrästä päätellen saattanut taas sisäharrastukset kunniaan. Kiitoksia kaikille auttajille. Lisää kirjeitä ja levykkeitä voi viskoa osoitteeseen

Pelit
PelitSeis?
PL 64
00381 Helsinki.

Tällä kertaa vaivoistaan palkitaan kaksi auttajaa, **Toni Lilja** Prisoner of Ice -läppäristään ja nimimerkki GON Master of Magic -vinkeistään. Postissa on tulossa pelit.

Sellaisena yleisenä vinkkinä muuten: älkää kyselkö vinkkejä tyyliin "Olen jumissa Space Questin alussa, mitä tehdä?" Mitä tarkemmin pulma on määritelty, sen todennäköisemmin siihen saa vastauksenkin. Ja toinen tärkeä juttu: yrittäkää tosissanne, ennen kuin pyydätte apua.

Slipstream 5000

Muun muassa rahaongelmiin saat helpotusta kirjoittamalla päämenuruudussa refinery.

GON

Teen Agent

Secret Agent (Pelit 7/95) Huuda oven ristikosta viisi kertaa, niin sinulle tuodaan ruokaa. Yhdistä maassa oleva johto ruokaan, ja vedä katkaisimesta. Huuda vielä kerran, niin kapu saa elämästä sähköiskun.

Dagon

Mechwarrior 2

Kirjoita nimeksesi FREEBIRTHTOAD. Tämän jälkeen ready roomista löytyy uusi valikko, josta voit valita minkä tahansa pelin 16 tehtävästä. Kikka toimii molemmilla klaaneilla, mutta vain silloin, kun freebirthtoad on active pilot.

Mika Törö

Another World

Mitä teen, kun olen käynyt uimalla katkaisemassa johdon, tullut takaisin ja saanut koodin HRTB. Veden oikealla puolella on ukko suojien kanssa, joka heittelee jotain palloja. Ylhäällä on samanlainen tyyppi kolmen seinän takana.

I'm stuck

Ultima IV

Avuton Avatarin alku (Pelit 6/95) Mustan kiven löytää maagien kaupungin läheltä kahden kuun ollessa mustia. Humilityn mantra on LUM, ja riimun sai muistaakseni jostain kaupungin laitamalta, tai se oli jossain pikkukylässä.

Dagon

Bioforge

Miten saan tapettua cyberraptorin, ja mitä sen jälkeen pitää tehdä?

Joni Loponen

Nuiji cyberraptoria niin, että se nuukahtaa hetkeksi lattiassa olevan oven päälle. Avaa ovi nopeasti ja päästä alas putoavan mömmön päälle vielä läksiäislahjaksi hieman jäädytysnestettä. Jatka matkaasi kiipeämällä alas ja noutamalla blasteri lukitusta sellistä. –ts

Loom

Jorma (Pelit 7/95) Reflection-taian nuotit saat luolasta veden ääreltä. Katso vettä, niin saat loitsun. Veden löytää luolan alapuolelta.

Dagon

Myst

Myst-fani (Pelit 7/95) Mene tiilirakennuksen kellariin, ja vääntele generaattorin kytkimiä, kunnes mittari näyttää 59 volttia. Käy sitten vetämässä vivuista molempien sähköpylväiden huipulla. Nyt rakettiin pitäisi päästä sisälle.

Raketissa olevat liukusäätimet pitäisi asettaa siten, että käynnistysvivusta vedettäessä soiva melodia on kirjastosta löytyvän koskettimistokaavion mukainen. Raketin takaosassa olevaa pianoa voi käyttää apuna.

Stargazer

U.S. Navy Fighters Demo

U.S. Navy Fighteristä on liikkeellä CD-demo jonkun lehden kannesta. Tässä pieni vinkki niille, jotka haluavat saada demoonsa 50 tehtävää lisää. Kun olet alkuvalikossa, valitse PLAY SINGLE MISSION. Katso listasta sen tehtävän numero, mitä haluat pelata. Kun numero on tiedossa, valitse CANCEL, ja olet taas alkuvalikossa. Valitset CREATE PRO MISSION, ja tehtäväeditorissa valitse LOAD MISSION.

Nyt eteesi ilmestyy lista tyyliin EXTRA 1, EXTRA 2 jne. Tästä listasta valitset sen extran, jonka takana on alussa katsomasi numero. Kun tehtävän kartta on ruudulla, valitse taas CANCEL, ja kun ruutuun tulee kysymys SAVE LATEST MISSION CHANGES tai jotain vastaavaa, valitse NO. Nyt olet jälleen alkuvalikossa, josta valitse REPLAY LAST MISSION. Nyt pääset lentämään kokonaan uutta tehtävää.

Mika Huuhka

King's Quest V

Miten pääsen vuoristoon johtavalla tiellä istuvan käärmeen ohi?

Pulassa oleva

Soita käärmeelle tamburiinia, niin se pelästyy ja luikertelee kivien taakse piiloon. –ts

Space Quest 6

Miten saan endodroidin kiinni? Pitääkö se napata Festerin putiikissa myytävällä BrainDead-tuotteella?

Roger in deep trouble

Droidilla ei ole mitään tekemistä Festerin tuotteiden kanssa. Pahis pitää ensin jäädyttää ja sitten hajottaa kauniisti pieniksi palasiksi putken iskulla. Kylmää pitää johtaa huoneeseen baarin yläkerran piipuista putkien ja letkujen kanssa. –ts

Gobliins 2

Gobliinsien ja Woodruffin pelaaja (Pelit 7/95) Schwarzyn käsittely: Winkle astuu tunneliin painamaan nappia, joka avaa oven. Fingus astuu vasemmalle kirveestä valmiina painamaan kytkintä, kun Winkle kopeloi kirvestä. Salaovi aukeaa, Fingus asettuu tunnelin eteen ja Winkle oven eteen. Fingus painaa nappia tunnelissa ja kiirehtii ovelle, jolloin hirviö näyttää puhuvan. Illuusio on valmis. Fingus nousee jakkaralle ja kiinnittää koukun äällistyneen Schwarzyn vyöhön. Fingus pelottelee vielä lopuksi tekareilla. Schwarzy pysyy alhaalla alasimen avulla.

Marko N

Mitä pitää tehdä sen jälkeen, kun olen syöttänyt gentrixillä maustettuja lihapullia eineksen suurkuluttajalle?

A.S & T.R

Freddy Pharkas

En löydä vastaanotolle tulevan naisen reseptissä olevaa lääkettä. Työhuoneen lääkkeiden seasta ei löydy kuin tyhjä pullo. Pitäisikö lääkettä tehdä?

Freddy II

Terminal Velocity

Huijauskoodeja:
TRIGODS: Näkymättömyys
TRISHLD: Täydet suojat
TRINEXT: Warppaa seuraavalle tasolle
TRIHOVR: Hover pad
MANIACS: Jälkipoltin
TRSCOPE: Oskilloskooppi
TRIBURN: Terminal Velocity! Kiidät nopeammin kuin laserkanuunan ammus
TRFRAME: Näyttää framemäärän
3DREALM: Smoking mode
TRIFIR0: Näkymättömyysmoodi
TRIFIR1: P.A.C weapon
TRIFIR2: ION weapon
TRIFIR3: R.T.L weapon
TRIFIR4: M.A.M weapon
TRIFIR5: S.A.D weapon
TRIFIR6: S.W.T weapon
TRIFIR7: D.A.M weapon
TRIFIR8: Jälkipoltin
TRIFIR9: Näkymättömyysmoodi (taas)

Juha Laaksoharju

Future Wars

Tahdon PC:n (Pelit 7/95) Käy alakerrassa vaihtamassa sulakkeet ja hiivi tarkastajan selän takaa rullaportaisiin. Vankilassa avaa ilmanvaihtoaukon säleikkö ja viskaa kaasukapseli putkeen. Nopeasti peitä aukko sanomalehdellä, niin vältyt itse myrkytykseltä. Seuraavaksi huomaatkin joutuneesi teloitusryhmän eteen. Lopussa joudut ravaamaan aikarajoitteisesti sokkelossa 16 kerrosta alas ja takaisin ylös seitsemännelle tasolle. Oikea reitti on: O2A, O2A, OA, VA, OA, OA, 7.krs., VA, VA, VA, VA, OA, OA, OY, OY, OY, OY, OY, OA, OA, OA, VA, VA, VA, OA, VA, O.

BogoMan

Conquests of The Longbow

Miten ihmeessä pääsen pois mustien munkkien luostarista? Kääpiö ei tiedä, ja kivipäät puhuvat ihan hulluja.

Lady Marian

Sinun täytyy vain painella portin kaaressa olevia kivinaamoja oikeassa järjestyksessä. Järjestys paljastuu luostarin kirjastosta löytyvästä scrollista. –ts

Dungeon Master II

Missä ovat neljä palapelinpalaa, jotka tarvitaan linnaanpääsyyn? Entä mitä tarkoittaa kivinen tolppa, jossa on auringon ja kuun kuva? Mitä hyötyä on pienestä sinivalkoisesta timantista? Mitä tekee crestillä, ja mitä voi tehdä pikkumiehelle, joka varastaa kaiken kädessä olevan?

Teemu Ruth

Vähän enemmän sitkeyttä, hyvä mies! Kaikki avaimenpalat ovat helposti löydettävissä linnaa ympäröivältä ulkoalueelta. Jollei tolpassa ole

Master of Magic

Muutamia vinkkejä tähän MicroProsen ikiklassikkoon:

1. Jos pelisi versionumero ei ole 1.31, vieraile Pelit-BBS:ssä.

2. Millä puolella sitten kannattaa aloittaa? Valmiita velhoja ei kannata käyttää, jos haluaa voittaa pelin edes kohtuullisen helposti. Taikojen tehon on paras olla voimakas, ja vaikeustason vähintään toiseksi helpoin. Loitsuluokista kaaoksen taiat ovat ehdottomasti tutustumisen arvoisia, sillä ne ovat yleensä parhaimpia. Yhdistelmä luontoa, kaaosta ja kuolemaa toimii yleensä tehokkaasti.

Sinulla pitäisi kuitenkin olla ainakin kahdeksan kirjaa. Kirjavalinnoilla on kaikilla omat hyvät ja huonot puolensa. Myrran on joukoiltaan ylivoimainen, mutta sen valinneille ei juuri jää ylimääräisiä vaihtoehtoja. Jos otat vain yhden ryhmän kirjoja, kannattaa valita kyseisen ryhmän mestaruus (myös Warlord). Kansoista parhaita ovat maan päällä barbaarit, highmenit ja örkit. Myrranin puolella on paras valita kääpiöiden, varjohaltijoiden ja petomiesten välillä.

3. Pelin alkaessa on hyvä perusta tärkeä. Eli aloita peli niin monta kertaa uudelleen, että ihmisten lisääntyvyys ja kullan tuotto ovat maksimissa. Myös mahdolliset mithril- tms. esiintymät on hyvä käyttää hyödyksi.

Sitten vain ryhdytään rakentamaan. Ensimmäiseksi kannattaa mielestäni pyrkiä väestön kasvuun Farmer's marketin ja viljasiilon avulla. Loitsuista on syytä opetella ensin hyökkäysloitsut. Ympäristöään pitää tutkia, ja miekkamiehiä kouluttaa lisää. Alun onnettomilla joukoilla voi hyökätä vain yksinäisten luurankojen, zombieiden tai sotakarhujen kimppuun.

Alun ahdinkoa helpottavat myös soturiryhmät ja sankarit, joista Orc Warriorit ja Huntressit ovat parhaita. Älä kuitenkaan värvää tavallisia sankareita kolmea enempää, vaan odota saadaksesi käyttöösi Summon Champion -taika, jolla saat parhaat sankarit liittymään joukkoihisi (kannattaa odotella muun muassa Chaos Warrioria). Muista, että tarvitset aina vähintään yhden – mielellään kaksi – superhero-tason jousimiestä, jos haluat pysäyttää vastustajan Drakeja. Suhtautuminen muihin velhoihin on parasta pitää kill & conquer -linjalla. Voit tosin ensin lepytellä heitä vaihtamaan taikoja, mutta etenkin alussa kannattaa iskeä pikaisesti naapureiden kimppuun. Äläkä erehdy päästämään noodeja käsistäsi.

4. Sorcery-noodilla tavattavat vastustajat yleensä kärsivät pahaa vahinkoa niin taika-aseista kuin hyökkäysloitsuistakin. Vältä tällöin lähitaistelua, ellei sinulla ole maagisia aseita. Valon elementaali on erittäin ikävä vastus, mutta se on kukistettavissa maagisin keinoin. Pahin kyseisen noodin suojelija on Drake, sillä siihen eivät juuri aseet tehoa.

Suosittelen joko jouskarilla ja nopeilla jaloilla varustettua sankaria, tai kutsuttua championia, joka on supersankari ja haavoittumaton kaikille hyökkäyksille. Luonto-noodi on myös ikävä, joskin sen hirviöt ovat yleensä hitaita ja näin haavoittuvaisia ampuma-aseille. Ainoa mainitsemisen arvoinen hirviö on Great Wyrm, jolla ei kannata mennä kettuilemaan ilman kunnon näkymättömyyttä ja tehokasta sankaria. Kaaos-noodi on ehkä voimakkain, ja tarjoaa kovimman vastuksen, varottavia on Fire Giantista Beholderiin. Chaos Spawn on tappava vastustajana, joten siihen kannattaa pitää aina pieni välimatka. Giant Batit ovat miekanruokaa, ja kaaoksen loitsut toimivat kiitettävästi omiin maanmiehiinsä. Muista kuitenkin aina varmistaa, ettei kohde satu olemaan immuuni taioille. Pahimman vastuksen tarjoaa Great Drake, jolle pärjäävät vain kovimmat sankarit.

5. Jos haluat kerätä pisteitä, voit kehitellä Sen Suurimman loitsun, mutta sitä en suosittele ainakaan, jos vastustajasi ovat yhä voimissaan. Yksinkertaisin tie voittoon on vain tappaa kaikki kilpailevat velhot, jolloin saavutat himoitun Mastery of Magic -tittelin. Noodeista saatava voima on avain voittoon, joten valloita kaikki, jotka eivät ole liian kovia paloja.

Sotajoukot ovat parhaimmillaan kahdeksan muodostelmissa, joissa on mukana yksi tai kaksi sankaria. Tällöin sinulla kaksi tai kolme pääsotajoukkoa, joista yksi voi olla vaikka jousirykmentti, ja toinen voi koostua pelkästään eliittijalkaväestä. Highmeneillä ryhmä voisi olla seuraava: 2 sankaria, 3 paladiinia, 2 velhoa ja 1 pappi.

Pappi on hyödyllinen lähinnä parantajana. Valloittamasi kaupungit kannattaa jättää aina pystyyn. Jos oma rotusi ei osaa esimerkiksi rakentaa laivoja, saat näin vallattua itsellesi paatteja. Uusia kaupunkeja on paras rakennella niin, että ne leviävät mahdollisimman monen mineraaliesiintymän ylle.

Teitä kannattaa rakentaa ja lumota, niin kaupunkien puolustus helpottuu. Kaupunkeihin on hyvä jättää muutama rupujoukko siltä varalta, että vihollinen hyökkää. Jos näin käy, voit tukea joukkojasi loitsuilla, kunnes pääsotajoukkosi ehtii paikalle. Levottomilla alueilla keihäsmiehet ovat hyviä tiedustelijoita. Kilpailijoiden kaupunkeja vallatessa kannattaa aluksi heittää mahdollisimman vahva vastataika poistamaan vihollisvelhon joukkoihinsa tekemät tehostukset.

Pelin parhaat loitsut ovat: Fireball, Lightning Bolt, Healing, Summon Champion, Psycho Blast, Summon Great Drake, Invisibility, Counter Magic (se voimakkaampi koko ruudun taika) ja Summon Circle.

GON

reikää, se on koriste. Pakene pikkumiestä, niitä tulee aina lisää. –nn

Vinkki pitkäpinnaisille: Mene salamaklaanin alueelle (sinne pääsee teleporttaamalla techshieldillä kylästä, tai kävelemällä hiton pitkään). Perillä tapa kaikki kirvesmiehet ja kerää talteen heppujen kirveet. Palaa aloituskylään, jossa myy aseet sievoisella voitolla. Juttua voi jatkaa niin pitkään kuin vain hermot kestävät.

Zwerblumen

Kuinka selviän heti Skullkeepin oven jälkeen tulevasta ristikkopulmasta?

Zwerblumen

Helpointa on taikoa itsensä kevyeksi. –nn

Olen huoneessa, jonne johtaa neljällä hammasrattaalla (large gear) aktivoitavalla lukkolaitteistolla varustettu käytävä. Huoneessa on seinällä kaksi sinistä liikkuvaa aukkoa. Paikalla on myös kaksi mittaria, joista näkyvät furnacen paine sekä vesipumppujen tiedot. Lisäksi huoneessa on kaksi vipua ja muuta roinaa. Miten paikasta pääsee eteenpäin?

Redfax

Laske tikkaat ja mene alas. –nn

Alone In The Dark 3

Jed Stone (Pelit 7/95) Pyörivälle pojalle ei tarvitse tehdä mitään. Ovelta katsoen oikealla on lihava mies, jolta löydät vasaran. Vasemmalla olevalta naiselta saat panoksia ja orkesterilavan levysoittimesta nuottilapun, kitaran kielen ja avaimen. Mene nyt takaisin huoneeseen ja kaapin takaa löydät käytävän, jonka päässä on ovi. Mene ovesta ja käytä vastapäätä olevaan oveen 30/30 luotia. Käytä vasaraa, ja oven lukko hajoaa.

Edward Carnby

Elite 2

Jos sinulla on kiire, menettele näin: Warppaa järjestelmään, ota laskeutumispaikka autopilotin kohteeksi ja kytke autopilotti päälle. Kun autopilotti on kiihdyttänyt vauhdin täysille, sammuta koneet. Alus lipuu nyt gasoa kuluttamatta kohti päämääräsi. Noin 0,15 Au:n päässä kytke autopilotti takaisin päälle, niin vauhti hidastuu ja laskeutuminenkin onnistuu.

Dagon

Simon the Sorcerer II

Miten swamplingin vauvalta saa maitopullon? Entä mitä Mac-Swamplingissa istuvalle nörtille pitää antaa?

Kysyjä

Linnassa joudut herättämään patjakasan päällä nukkuvan prinsessan saadaksesi apua lastenhoito-ongelmissa. Neito heittää sinulle tikkarin ja painuu takaisin nukkumaan. Linnassa itkevä kakara ei kuitenkaan huoli tikkaria, joten viet sen Swamplingin kakaroille. Vilauta tikkaria

YLI 400 CD-ROM PELIÄ! MEILTÄ LÖYTYY SEKÄ UUDET & VANHAT!!!

KUUKAUDEN SUPERTARJOUS!
MEGAPACK 3 (sis.10 Peliä) 295,-
(Lemmings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex, Cyclones, Jammit, Dragons Lair, Novastorm, Reunion, Journeyman Turbo)

Aces of the Deep	250,-
Alone in the Dark III	280,-
Apache Longbow	255,-
Award winners Gold	150,-
Award winners Platinum	180,-
Bioforge	330,-
Brett Hull Hockey 95	280,-
Civil War	295,-
Command & Conguer	295,-
Dungeon Master II	250,-
Dark Forces	299,-
Discworld	275,-
Dream Web	249,-
Extractors	220,-
Football Glory	285,-
Flight Unlimited	275,-
Full Throttle	275,-
FX Fighter	250,-
Hell	250,-
Hi-Octane	295,-
Jagged Alliance	255,-
Jimmy Whites Snooker	150,-
Linux 4CD	195,-
Lords of Midnight	250,-
Machiavelli the Prince	295,-
Mechwarrior II	295,-
Metal Marines	260,-
Micro Machines II	195,-
Mortal Combat II	295,-
Nascar Racing	260,-
NBA Live 95	325,-
Night Owl 17	195,-
Orion Conspiracy	250,-
Panzer General	250,-
Perfect General II	250,-
Phantasmagoria	299,-
Picture perfect Golf	250,-
Player Manager II	250,-
Prisoners of Ice	299,-
Psycho Pinball	250,-
Ravenloft II	295,-
Scream Ball	180,-
Screw Ball	180,-
Silver Load	180,-
Sim Tower	180,-
Slipstream 5000	235,-
Space Quest 6	275,-
Star Trek TNG: A Final Unity	275,-
Striker 95	250,-
Superkarts	250,-
Super Street Fighter II	250,-
System Shock	240,-
Terminal Velocity	260,-
The Scroll	250,-
Ultimate Doom	250,-
Ultimate Soccer Manager	195,-
US Navy Fighters	299,-
Virtual Pool	275,-
Wing Commander III	335,-
Wings of Glory	275,-
Warcraft	280,-
Warriors	275,-
CD-ROM ASEMAT JA ÄÄNIKORTIT	
Mitsumi 4-speed IDE	950,-
Toshiba 4-speed IDE	1150,-
Gravis Ultrasound Max	1150,-
Mitsumi cd-rom + System Shock	1100,-

Kysy cd-rom pakettia toivomustesi mukaisesti tai tilaa esite!

Huom! Pelejä on yhteensä yli 400, uutuuksia ilmestyy viikottain, kysy!

GERONIMO-IMPORT
PL 29
15151 LAHTI
Puh./fax 918-734 6651
Puh. 940-5461099



toukille, niin ne unohtavat tyystin maitopullon, jonka voit kerätä talteen. Nörtti kaipaa keinoa saada itsestään jotenkin miehekäs, joten ehkäpä tatuointiliikkeen mainos auttaisi asiaa... –ts

Miten saan miekan irti kivestä? Entä kuinka saan tutin?

The Grunt

Miekan irti saaminen kivestä on yksinkertaista: repäiset sen mukaasi. Pystyäksesi tähän sinulla täytyy tosin olla tatuointi taikamiekoista kuninkaallisen vaakunan edessä (olet tällöin "tosi mies"). Tuttia ei muistaakseni saa ollenkaan. –ts

Mitä laivalla pitää tehdä? Olen laittanut postikortin kaukoputkeen, naulannut oven, noutanut Mecusaden ja vaihtanut papukaijat. Mitä nyt?

The Wardrobe

Pelkkä papukaijojen vaihto ei riitä, uusi kaija täytyy saada jotenkin pysymään paikallaan. Liimaa siis swampgumilla papukaija paikalleen. –ts

Litil Devil

Mitä pitää tehdä viidennen kerroksen huoneessa, jossa on trampoliini suuren luurangon yllä?

A.S & T.R

Warriors

Pääruudussa kirjoita CHEAT, ja valitse secret way. Nyt voit kirjoittaa jonkun seuraavista koodeista:

GARDENER: Peikko
NUMBERONE: Kapteeni warrior
PAM: Pamela
DUNK: Korisjätkä
ELEVENTH: Master Masterin liikkeet: vasen, vasen, lyönti: mustekalaliike vasen, vasen, potku: säde vasen, oikea, potku: laskee liikkeelle pahoja henkiä

Vader -81

Little Big Adventure

Mitä pitäisi tehdä salaiselle porkkanalle, jotta päässisi Clear Water Lakelle?

Kristian Tuhkainen

Tornado

Nousussa EI kannata nousta heti kun vauhti riittää (140 kts) vaan kannattaa vaan rullata maassa (jos nouset heti 140:ssä muut koneet useimmiten törmäävät sinuun ja tulee collision ja pilotti kuolee, todella tylsä tapa kuolla: maassa vauhti nousee nopeammin). Kun kone alkaa täristä, anna koneen vieläkin rullata. Kun vauhti on noin 200 kts, vedä nopeasti ylös. (Maksiminopeus maassa on noin 210 kts. Jos kone on maassa vielä yli sen, pyörien ripustukset sortuvat ja taas tulee collision: vielä tylsempi tapa kuolla).

ADV-tehtävissä kannattaa aina ensin käyttää Skyflashit, koska ne ovat hyödyttömiä lähitaistelussa, kuten myös AIM-9L Sidewinderit; ne kannattaa laukaista kun range clockin lukema on ylittänyt tähtäimen oikean puoleisen sakaran. ALARMit kannattaa laukaista aina DIRect-moodissa, mutta toinen mahdollisuus on etsiä alueella, jossa Mission Planner on näyttänyt olevan ilmatorjuntaa, maatutkalla yksinäisiä pisteitä, ottaa se T:llä Target of Opportunityksi ja ampua ALARM INDirect -moodissa. Kohde on lähes aina ilmatorjuntalaitteistoa, jolloin ne pyyhkiytyvät pois tästä maailmasta, tai joissain harvoissa tapauksissa ne ovat vielä parempia kohteita (Giraffit, EWR:t, SCUDit jne).

Emperor Timostain III

God of Thunder

Mistä löydän nuken vanhalle miehelle?

Sande

Willy Beamish

Lätsä (Pelit 7/95) Liitä ketju ja Nintarin avain yhteen, ja käytä yhdistelmää vartijan hypnotisointiin. Eteesi ilmestyy valikko, josta valitse oikea taikasana, Hoopa Coiler Agamennon. Tämän jälkeen lähde nopeasti ulos vartiokopista. Pihalla sinua odottaa lehtimies. Palkinnoksi saat muun muassa vesiskootterin, joka odottaa laiturissa. Hyppää skootterin selkään ja kaahaa Humpfordin kartanolle. Sisällä juttele papukaijalle (kohteliaasti!) ja jutuista huolimatta kuuntele linnun lässytys kärsivällisesti loppuun asti. Älä koske haarniskaan ennen kuin olet saanut jotain, mikä pehmentää metallin kolinaa lattiaa vasten.

BogoMan

Kuinka lepakoksi muuttuneesta lastenvahdista pääsee eroon?

Lady Marian

Muistaisin, että hiuslakalla saat hidastettua perässäsi lentävää lepakkoa. Lopullisesti pahiksesta pääsee kuitenkin eroon imaisemalla se olkkarista löytyvään pölynimuriin. –ts

Colonisation

Miten peli oikein päästään läpi? Aina, kun lähetän itsenäistymispäätökseni kuninkaalle, tämä lähettää joukkonsa valtaamaan kaupunkini. Ja onnistuu siinä. Mitä tehdä?

TappiMan

Dark Forces

Kyle Katarn (Pelit 6/95) Seinällä olevasta kartasta näet sokkelon kokonaisuudessaan. Aukaise ensin kaikki uloimman ympyrän sulut, jotta pääset vapaasti kiertelemään. Tämän jälkeen mene aukolle, josta pääsee sisempään ympyrään. Kierrä ulointa ympyrää vastapäivään ja samalla paina seinissä olevia nappeja seuraavasti: 1, 2, 3, 4, sulku. Paina nappia niin, että alimmassa kohdassa ei pala valoa. 5, 6, sulku. Paina nappia niin, että keskimmäisessä kohdassa ei pala valoa. Mene nyt aukosta sisään, ja kierrä myötäpäivään keskustaan.

Jouko

Prisoner of Ice

osa 1/3

Kysele kapteeni Lloydilta Hamsunista, laatikosta ja operaatio Polariksesta. Kohta varastohuoneessa tapahtuu räjähdys. Ryntäät sinne Lloydin kanssa, joka ei selviä kauheuksista. Nappaa vaahtosammutin ja sammuta liekit. Palaa komentosillalle ja kerro tilanne Driscollille. Avaa kapteenin pöydän lipasto ja ota sieltä nauhuri, koodikirja ja avain. Käy hakemassa konehuoneesta jakoavain.

Suuntaa makuutiloihin, ota seinältä kirves ja pöydältä mitali. Sängyn alta löytyvät pelastusliivit ja jääkengät. Puhu Waynelle, joka vartioi Björn Hamsunia. Sen jälkeen hae torpedohuoneesta hätäraketti. Palaa komentosillalle ja käytä koodikirjaa radioon. Puhu Driscollille saadaksesi radiopuhelimen. Palaa makuutiloihin, hypnotisoi Björn Hamsun medaljongilla ja talleta hänen manauksensa nauhuriin.

Yhtäkkiä hirviö saapuu komentosillalle. Hirviön saa tuhottua toistamalla Hamsunin sanat käyttämällä nauhuria itseesi. Puhu Wayne-paralle, joka vetelee viimeisiään. Samalla sukellusvene tärähtää. Irrota jakoavaimella Waynen murskanneesta ovesta metallipyörä ja painu varastoon. Pue jääkengät, jotta saat haetuksi hätärakettipistoolin. Poistu ja mene konehuoneeseen, jossa konemies Stanleyn päälle on pudonnut metallipalkki. Puhu Stanleylle, kytke vinssi päälle painamalla nappia ja ota yhteyttä Driscolliin radiopuhelimella. Hän vinssaa palkin Stanleyn päältä komentosillalta käsin.

Kysele Stanleyltä Lloydista ja radiosta, saat tietää oikean radiotaajuuden. Mene komentosillalle ja lähetä radiolla S.O.S-sanoma. Samalla torpedohuone kuitenkin täyttyy uhkaavasti vedellä, eikä sinne pääse, koska sukellusveneen turvallisuusjärjestelmä on automaattisesti sulkenut torpedohuoneen luukun. Riko komentosillalla sähkötaulu kirveellä ja avaa sähköpiiri yhdistämällä toimivat johdot toisiinsa (oranssi, sininen ja vihreä). Näin pääset torpedohuoneeseen.

Laita siellä metallirengas oikealla seinällä olevaan reikään ja käännä rengasta tyhjentääksesi kammio vedestä. Avaa torpedoluukku ja torpedoputki, ja soita Driscollille radiopuhelimella. Näin saat ammuttua itsesi pintaan kiinnittääksesi etsintälaivan huomion.

Sotilastukikohta

Kysele kapteeni Searsilta Hamsunista, laatikosta, filmistä ja Miss Mollysta. Kohta Sears poistuukin, jolloin otat tupakka-askin ja ID-paperit Quincyn pöydältä. Avaa lipaston vasen laatikko ja ota sieltä paperipala. Quincy tulee huoneeseen ja antaa sinulle palvelulistan. Poistu ja anna lista oven ulkopuolella olevalle virkailijalle, joka poistuu, kun tukikohdalla annetaan hälytys.

Käytä tilaisuus hyväksesi ja ota filmi pöydältä. Mene radiohuoneeseen ja irrota valokuva ID-papereistasi höyrystämällä se kahvipannulla. Etsi projektionisti McLaglen, puhu Searsista, Quincystä ja kysele kortistosta. Pyydä myös nähdä filmi, mutta hän suostuu siihen vasta, kun vilautat tupakkiaskia. Kohta näetkin hyvin mielenkiintoisen filmin. Katso matalassa hyllyssä olevaa yksittäistä kirjaa (siniselkäinen opus suunnilleen maljakon alla) ja yhdistä siihen Quincyn laatikosta löytämäsi paperipala saadaksesi Searsin kassakaapin yhdistelmän.

Nyt vain Searsin toimistoon ja kassakaappi auki. Ota sieltä leimasin ja avaimet. Laita irrottamasi valokuva passiin ja leimaa se. Nyt suuntaa matkasi kellariin. Vilauta passia vartijalle päästäksesi sisälle. Hae varastosta elähtänyt sardiinirasia (puulaatikossa on ruumis, jota hetken ihmettelet) ja mene sairastuvalle. Puhu hoitajalle päästäksesi lääkärin luokse. Valita vatsaasi ja näytä hänelle mitä olet syönyt eli sardiinirasiaa. Kun lääkäri poistuu hakeakseen sopivia pillereitä, pihistä kirja pöydältä.

Poistu aulaan ja koputa ovea. Anna miehelle kirja päästäksesi sisään. Ota tupakka tuhkakupista ja vaahtosammutin seinältä. Heitä tumppi roskikseen ja piiloudu pimeään nurkkaan. Odota kunnes miehet poistuvat, sammuta roskis vaahtosammuttimella ja mene kortistohuoneeseen. Huomaat jonkun Parkerin kortin olevan ainoana paikoillaan... kaikki muut on varastettu! Poistuessasi huoneesta Sears ilmestyy paikalle ja komentaa sinut sukellusveneelle hakemaan Hamsunin muistiinpanot.

Toni Lilja



DATADOG OY

Mannerheimintie 65 00250 Hki

P.90-4586778
F.90-4586779

AVOINNA ARK 10-18, LA10-15

DDG-TIETOKONEET

486DX4-120	**7.600,-**
PENTIUM 75	**8.600,-**
PENTIUM 100	**9.650,-**
PENTIUM 133	**11.150,-**

256kt ulkoista välimuistia
P150 ja P166 päivitysmahdollisuus
8Mt keskusmuistia,
4Xnopea CD-ROM asema
855Mt kiintolevy 10ms, ATID-liitäntä
15" KFC1506 SVGA täyskuvanäyttö
1Mt PCI SVGAohjain,(max 2Mt)
Näppäimistö,Hiiri,Minitorni

MS-DOS6.22	+250,-
DOS6.22&WIN3.11	+590,-
WINDOWS'95	+590,-
X-link 1414 Modemi	+545,-

PELIOHJAIMET

GRAVIS ANALOG	179
GRAVIS ANALOG Pro	199
VIRTUAL PILOT	550
VIRTUAL PILOT Pro	635
FLIGHT STICK	249
FLIGHT STICK Pro	449
ORION 90A	99

PC-LISÄMUISTIT

4Mt SIMM 72pinn 32bit	800
8Mt SIMM 72pinn 32bit	1590
16MtSIMM 72p.32bit	2990

KIINTOLEVYT

855Mt WD-Caviar 10ms	1150
1080Mt Quantum 12ms	1410

ÄÄNIKORTIT

ULTRASOUND MAX	1090
SB16ved	570
SBAWE32ved	1090
SBAWE32	1590

PCCD- SUOSIKKIPELIT

1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	295
1944 ACROSS THE RHINE	290
A4 NETWORKS	199
ACES COLLECTION	229
ALONE IN THE DARK 3	269
ATTACK STAK 8CD:tä	215
AWARD WINNERS PLATINUM	169
BRETT HULL HOCKEY'95	275
BULLFROG PACK	249
BULLFROG PACK	249
CHAMPIONSHIP MANAG II	250
COMMAND & CONQUER	279
CYBERIA	179
DARK FORCES	290
DR.DRAGOS MAD CAP C	249
DUNGEON MASTER II	199
FOOTBALL GLORY	249
FULL THROTTLE	270
FLIGHT UNLIMITED	259
FX-FIGHTER	200
GREAT NAVAL BATTLES 3	195
IRON ASSAULT	195
JAGGED ALLIANCE	259
LARRY 1-6	224
MECH WARRIOR II	270
MENZOBERRANZAN	249
MICRO MACHINES 2	199
MYST	250
ON THE BALL (League edition)	199
PANZER GENERAL	260
PERFECT GENERAL II	245
PHANTASMAGORIA	249
PLAYER MANAGER 2	215
PRISONERS OF ICE	190
PSYCO PINBALL	199
RAVENLOFT (Stoneprophet II)	279
SIMON THE SORCERER	279
SIM TOWER	260
SUPER KARTS	215
SUPER STREET FIGHTER II Turbo	195
VIRTUAL POOL	195
X-WING COLLECTORS PACK	300

PCCD -UUTUUSPELIT

APACHE LONGBOW	215
BRIKS BLOCKS & CLOCKS	219
BURIED IN TIME	280
CRUSADER no remorse	320
FADE TO BLACK	320
FATAL RACING	320
SIM ISLE	270
SPACE QUEST VI	245
MAGIC CARPET II	299
MORTAL COMBAT III	320
NEED FOR SPEED	320
NHL HOCKEY 96	320
PITFALL	289
US NAVY FIGHTERS GOLD	320

PCCD-ALENNUSPELIT

B17- FLYING FORTRESS	115
F-15 STRIKE EAGLE III	115
CHAOS CONTROL	179
DESCENT	171
DRAGON LORE	180
DUNE & ROBOCOP 3	140
GS-2000 GUNSHIP	115
HARRIER JUMPJET	115
MAGIC CARPET	199
PRIMAL RAGE	229
PRIVATEER	115
RISE OF THE TRIAD	179
SHUTTLE	115
SLIPSTREAM 2000	189
UFO JA ORION (2 peliä)	160

PC-TEKNIIKAN KÄSIKIRJA



Hinta 189 mk + postituskulut 18 mk.

Suuri B5-koko, yli 300 sivua

- Kaikki prosessoripiirit, myös Pentium
- Lisäkorttiväylät, ISA, EISA ja MCA
- Uudet väylätekniikat, VLB, PCI ja PCMCIA
- Mikrojen liitännät, kaapelit ja liittimet
- Tallennustekniikat, levykkeet, kiintolevyt, varmistusnauhurit, CD-ROMit ja muistikortit
- Teholähteet, rakenne ja toiminta
- Keskusmuisti laajentaminen, piirit ja SIMM-moduulit
- Kaikki näyttöstandardit, myös kiihdytinkortit
- Monitorien toiminta, uudet säteilyluokitukset
- Laserkirjoittimien tekniikka, sisäinen rakenne ja virhekoodit
- Mikrojen vianhaku, mittauskortit ja diagnostiikkaohjelmat
- Lisäkorttien asentaminen, muistiosoitteet ja keskeytykset.
- Tärkeimmät liitteet, ASCII-koodit, keskeytystaulukot, mikrojen virhekoodit ja kiintolevyjen Setup-tiedot.

Tilaa heti

- **PC-tekniikan käsikirja on tietoteos kaikille mikrojen tekniikasta ja rakenteesta kiinnostuneille.**

Tilaa nyt kuponkisivun kortilla tai puhelimitse (90) 120671!

Helsinki Media
Erikoislehdet

SEIS?

Warcraft

Mikä on paras taktiikka human 7 -tehtävään? Olen kokeillut yhtä sun toista, mutta en yksinkertaisesti mahda mitään örkkien joukoille. Mitä tehdä?

Mr. Magic

Tee sopivaan kohtaan tarpeeksi lähelle omaa kylääsi väijytys ja käy yksinäisellä ritarilla houkuttelemassa örkit perääsi väijytykseen. Katapultin sijoitat talojen taakse ja rakennat sille suojamuurin. Örkkejä on paljon, joten kärsivällisyyttä tarvitaan. Toinen mahdollisuus on päivittää peli, jolloin seiskatehtävä helpottuu. Päivityksen löydät tietysti Pelit-BBS:stä. –tl

Operation Stealth

Jouduin hotellin yläkerroksessa vihollisagenttien vangiksi. Nyt he viskaavat minut ja Julien veneestään mereen kalanruuaksi. Mitä tehdä?

Mr.Martinez

Tästä onkin jo kauan... Olethan ostanut rannalta itsellesi pelastusliivit (tai jotain vastaavaa)? Veneessä ennen veteen joutumistasi piti muistaakseni täyttää liivit. Pohjassa tyhjennät liivit, niin pääset vapaaksi omista köysistäsi. Nyt vain vapautat Julien ja uitte yhdessä pintaan pikavauhtia. Toimi nopeasti, sillä pintaan ehtiminen on sekunneista kiinni. –ts

Star Trek 25th Anniversary

Olen Beta Myamidilla, mutta en saa vankeja pelastettua laukaisematta heidät tuhoavaa laseria. Myöhemmin ollessani Ark-17:lla alakerrassa en tiedä mitä tehdä.

Enterprise

Star Trek: The Next Generation, A Final Unity

Miten pääsen konehuoneessa Cymkoe IV:llä olevan oudon masiinan ohi, tai miten sen voi tuhota?

Tosi kiitollinen

Detroit

Miten saada lisää rahaa käyttämättä heksaeditoria?

Konkurssissa oleva

NBA Live 95

Kun olet kahden pisteen alueen sisäpuolella puolustamassa, mene seisomaan korirenkaan lattiaan heijastamaan varjoon. Hyökkääjän heittäessä hyppää, niin saat pallon kiinni melkein aina.

Toni Petäjämaa

Woodruff and the Schnibble of Azimuth

Mihin master ilmestyy viidennen kerran? Entä miten pääsee reception roomiin, ja miten saa työluvan vankilaan? Mistä löytyy diagnostic formulae?

A.S & T.R

Eternam

Teloitettu (Pelit 7/95) Mikäli omistat hieman kilisevää, pääset myös tuskistasi (rahaa saat muun muassa Charlottelta toisella kerralla, jos valitset oikeat vaihtoehdot). Vankilassa toimi nopeasti: mene ikkunan luo ja puhu lasten kanssa. Anna heille 1 GP (lahja), ja he kertovat sinulle pakoreitin. Sitten pääset kulkemaan ovesta.

Heli

Kari jumissa (Pelit 7/95) Papukaijalle kelpaavat siemenet. Muuten olen itsekin jumissa saarella. Kuinka voitit ottelijan, ja mitä canis crotus on?

Jumissa jälleen

Primal Rage

Erikoisliikkeet näppäimistöltä tehdään pitämällä napit 1 ja 3 (high quick ja low quick) pohjassa ja tekemällä mainitut liikesarjat.

A = Alas, Y = Ylös, E = Eteenpäin (kohti vastustajaa), T = Taakse (poispäin vastustajasta) * = lopetusliike

Armadon

Bed-o-nails:	a-a-y
Iron maiden:	t-y-e
Rushing uppercut:	t-a-e
Cut gouger:	e-e-t
Hornication uppercut:	a-e-t
Spinning death:	e-a-t
Flying spikes:	t-t-y
Cut Fling (*):	a-a-a-y
Meditation (*):	e-a-e-e
Falling spikes (*):	a-t-y-a
Chomp a human:	y-e-a

Blizzard

Quick mega punch:	t-y-e
Short mega punch:	t-a-e
Long mega punch:	t-e-e
Fake mega punch:	a-y-y
Cold breath:	a-t-e
Ice geyser:	a-a-y
Punching bag:	e-a-t-t
Throw:	e-a-y-t
Air throw:	napit 1+3 ilmassa
Brain bash (*):	y-e-y
To-da-moon (*):	a-a-a-y
Redemption (*):	a-e-y-a-y
Chomp a human:	y-y-e-a

Chaos

Grab-n-throw:	e-t-t
Slow power puke:	y-t-t
Fast power puke:	y-e-e
Fart of fury:	a-e-y-t
Ground shaker:	t-y-a
Flying butt slam:	a-e-y-a
Battering ram:	e-e-e
Golden shower (*):	a-a-y-t
Cannonball (*):	a-e-a-a
Churl (*):	y-y-a-t
Chomp a human:	e-a-t-y

Diablo

Slow fireball:	a-t-t
Fast fireball:	a-e-e
Torch:	y-a-a
Hot foot:	t-a-e
Mega lunge:	a-y-e
Pulverizer:	y-e-e
Inferno flash:	y-y-y
Incenerator (*):	y-t-a-a
Fireball (*):	e-e-e-e
Infernal (*):	y-a-e-a
Chomp a human:	a-y-a

Sauron

Primal scream:	a-y-t
Earthquake stomp:	y-a-a
Cranium crusher:	a-y-a
Leaping bone bash:	a-y-y
Stun roar:	t-e-e
Air throw:	täppää napit 1+3 ilmassa
Neck throw:	e-t-t
Carnage (*):	t-t-y-e
Grape crusher (*):	e-y-a-t
Flesh eating (*):	a-a-a-y
Chomp a human:	a-a-y

Talon

Brain basher:	t-y-e
Pounce and flip:	e-a-a
Frantic fury:	a-e-e
Slasher:	a-y-e
Face ripper:	a-a-e
Jugular bite:	t-e-y (osuneen iskun jälkeen)
Run forward:	e-e-e
Run back:	t-t-t
Shredding (*):	e-a-y-y
Heart wrenching (*):	e-a-y-a
Stampede (*):	e-t-y-a
Chomp a human:	e-a-t

Vertigo

Slow venom spit:	a-e-e
Fast venom spit:	a-t-t
Voodoo spell:	e-t-t
Ground teleport:	a-a-a
Air teleport:	a-y-y
Come slither:	t-t-t
Scorpion sting:	e-e-a
La vache (*):	t-t-a-e
Shrink and eat (*):	t-t-a-y
Petrify (*):	y-y-e-e
Chomp a human:	a-e-y

Kaj Laaksonen

maailmankylän kuvat ja äänet – graafinen internet

Connect: (90) 348 205 alk. 0,03 mk/min

Megabaud M.I.T.S. graafinen internet

Graafinen internet avaa oven World Wide Web -sivuihin. Ei enää pelkkää tekstipohjaista selailua, vaan tekstiä, kuvaa ja ääntä.

Graafisen Internet-liittymän lisäksi Megabaud M.I.T.S tarjoaa kaikki tarvitsemasi tietoliikennepalvelut: konferenssit, sähköpostin, keskustelut, aina kasvavan varaston hyödyllisiä tiedostoja, sekä Call-Back -palvelun, jolla säästät kaukopuhelumaksuissa.

Megabaud M.I.T.S.:ssä on yli 70 nopeaa vapaata linjaa, tehokkaimmat modeemit, sekä parhaat protokollat. Siksi yhteys toimii aina nopeasti ja varmasti – ei jonotusta, ei kiinteitä kuluja!

Tilaa heti osoitteesi maailmankylässä!

Tilaa graafinen M.I.T.S. internet. Saat kaiken mitä WWW-sivuilta voi löytää. Älä vain lue maailmankylästä, koe se! M.I.T.S.-käyttäjätunnus on osoitteesi maailmankylässä.

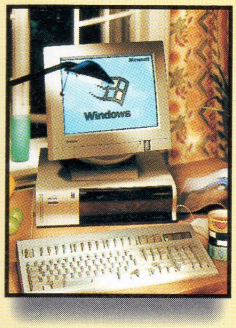
Liity maailmankylään! Jätä nimesi ja osoitteesi puhelinvastaajaamme, saat M.I.T.S. infopaketin. Tai rekisteröidy heti modeemilla numerossa (90) 348 205 (0,03,-/min +ppm).

(90) 3482 0699 24h puhelinvastaaja
(90) 348 205 modeemi (**0,03,-**/min+ppm
0600 - 93500 modeemi (2,20,-/min+ppm)
9700 - 3500 modeemi (2,30,-/min +ppm)
Telesampo: S MITS modeemi (1,95,-/min+perusm.)



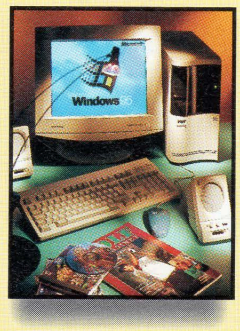
Tiedon valtatie maailmankylään
megabaud
International telecom service - m.i.t.s.

Station



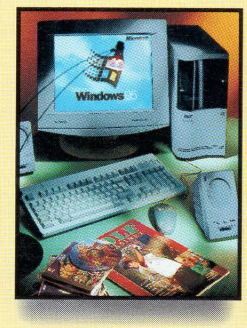
Brick WorkStation

• Intel Pentium® prosessori (75/100 MHz) • 8 MB RAM (max. 128 MB) • 540 MB -1 GB HDD • 64-bit näytönohjain, 1 MB DRAM (max. 2 MB) • Windows95



Brick MultiStation

• Intel Pentium® prosessori (75/100 MHz) • 8 MB RAM (max. 128 MB) • 540 MB - 1 GB HDD • 64-bit näytönohjain, 1 MB DRAM (max. 2 MB) • 16-bit äänikortti • 4xCD-ROM • Kaiuttimet • Windows95

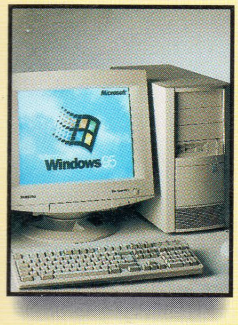


Brick CyberStation

• Intel Pentium® prosessori (100/120/133 MHz) • 8 MB EDO RAM (max. 128 MB) • 850 MB - 1 GB HDD • 64-bit näytönohjain, 2 MB VRAM • 16-bit äänikortti • 4xCD-ROM • Kaiuttimet • Ulkoinen faxmodeemi 28.800 • TV-kortti • Windows95

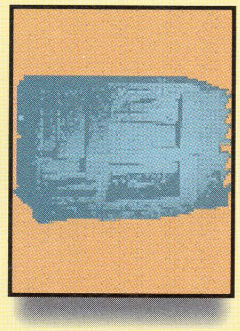
ACTION TURKU
Pentium® on rekisteröity tavaramerkki.

to



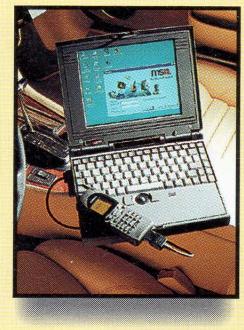
Brick ProStation

• Intel Pentium® prosessori (100/120/133 MHz) • Intel emokortti • 16 MB EDO RAM (max. 128 MB) • 540 MB - 1 GB HDD • Pipeline Burst cache • 64-bit näytön-ohjain, 2 MB VRAM • 16-bit äänikortti • Windows95



Brick PowerStation

• 100 MHz MP604, 64-bit PowerPC RISC prosessori • 2x16 MB RAM • 1 GB SCSI HDD • 256 kB cache •SCSI CD-ROM • 2 GB QIC Tape Station • Twisted-Pair Ethernet -liittymä •AIX (UNIX) tai MS Windows NT



Brick Smartmove

• Intel Pentium® prosessori (75/90 MHz) • 8 MB RAM (max. 40 MB) • 540 - 810 MB HDD • 10,4" DualScan tai TFT värinäyttö • Grafiikkakiihdytin PCI 1 MB • 16-bit audiovarustus • Windows95 • Akkukäyttö 2,5 h

Station.

Uudistunut Brick-mallisto tarjoaa laajemman valikoiman entistäkin tehokkaampia koneita. Peruskone WorkStationista aina serveritason PowerStationiin asti. Datatavaratalosta. Tule tutustumaan ja pyydä tarjous!

Korotonta maksuaikaa
Osta nyt, maksa joulukuun lopussa. Korko 0 %, tilinhoitomaksu 100 mk. Koskee kaikkia tuotteitamme.

Yritysmyynti
Datatavaratalossa nyt myös yritysmyynti. Soita 90-339 023 ja kysy lisää.

Brick.

intel inside pentium · Microsoft Windows Ready-to-Run · Brick Takuu

Datatavaratalo

DATATAVARATALO, Itäkeskus, Itäkatu 7, 00930 Helsinki. Puh. 90-339 011, Fax 90-339 022. Avoinna Ma-Pe 10-19, La 10-16
MYYNTIKONTTORI, Lemminkäisenkatu 20, 20520 Turku. Puh. 921-241 0444, Fax 921-241 0445. Avoinna Ma-Pe 8-16.30

Voita Etsi viisi virhettä SideWindereitä



Microsoft SideWinder 3D Pro soveltuu erinomaisesti lentämiseen: se on hyvä integroitu lentojärjestelmä tikkuineen, kaasukahvoineen ja peräsinpolkimineen, kuten arvostelusta sivulta 12 voi lukea.

Lentämistä käsittelee siis myös kilpailumme, jossa on jaossa kolme Microsoftin lahjoittamaa pakettia, joissa on

Microsoft SideWinder 3D Pro

ja **Fury 3 -peli** (joka myös Terminal Velocitynä tunnetaan).

Paketit arvotaan oheisesta kertomuksesta vähintään viisi virhettä löytäneiden kesken. Virheitä on itse asiassa seitsemän. Kertomus kuuluu:

"Oli kaunis aurinkoinen päivä vuonna 1940. Englannin johtava lentäjäsankari Battler Biggles veti lujaa sauvasta ja hänen Spitfirensä kääntyi syöksymään kuin meteori kohti lähestyvää sadan Junkers Ju-88:n armadaa. "Tarkkana nyt, poika!", hän murahti taka-ampujalleen.

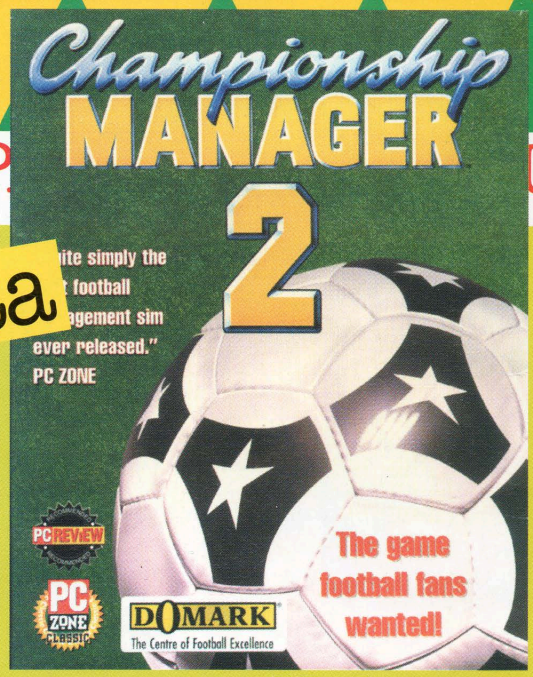
Johtokoneen täyttäessä taivaan Biggles painoi nappia ja Spitfire laukaisi kuolettavat AIM-9L Sidewinderinsä, jotka lukittuivat Junkersin suihkumoottoreihin. 34 pommikonetta kuoli sekunneissa, ja loput Biggles ampui alas konekivääreillään. "Rattatatat! Ratatat! Rat!", pauhasivat Oerlikonin valmistamat lyijyluotilennättimet, "ratatatatatatat!".

"Hiljaa ja nuku jo!", huusivat Bigglesin neljätoista äitiä vihaisena."

Kerro virheet postikortilla **11. joulukuuta mennessä** osoitteella

Pelit
SideWinder
PL 64
00381 Helsinki.

Voittajat saavat palkintonsa sopivasti jouluksi, nimet julkaistaan ensi vuoden ensimmäisessä Pelit-lehdessä.



Voita Managerikisa

Championship Manager 2:n arvostelun kunniaksi kyselemme jalkapallosta nippelitietoa. Kysymyksiin oikein vastanneiden kesken arvomme **viisi Domarkin lahjoittamaa Championship Manager 2:ta**, jotka ovat kaikki romppuversioita. Jokeriin oikein vastanneet osallistuvat lisäksi yllätyspalkinnon arvontaan.

Kysymykset kuuluvat:

1. Mitä kahta Skotlannin valioliigan seuraa Mixu Paatelainen edusti ennen siirtymistään Boltoniin?
2. Liverpoolin eturivistä löytyvät Ian Rushin lisäksi Britannian siirtosummien ennätysmies sekä kahden vuoden takainen teinisensaatio. Ketkä he ovat?
3. Alan Shearerilla on Blackburnissa vierellään vielä kalliimpi kärkipari. Kuka?
4. (Jokerikysymys) Valioliigan nykyisistä managereista 9 on pelannut Englannin A-maajoukkueessa. Mainitse ainakin 7.

Vastaukset postikortilla **10. joulukuuta mennessä** osoitteella

Pelit
Jalkapallo
PL 64
00381 Helsinki.

Palkinnot lähetetään jouluksi, nimet julkaistaan tammikuun lehdessä.

Homeria ja taukojumppaa hymiöissä ;-)

Valtavan hyviä hymiöitä selityksineen saapui toimitukseen lähes 500 kappaletta. Moni oli urakoinut jopa monta A4:sta täyteen toinen toistaan hauskempia oivalluksia.

Kiinnitimme huomiota hauskuuden lisäksi helppouteen: kovin monen hymiö koostui jopa kymmenestä merkistä. Lisäksi hymiö täytyy pystyä kirjoittamaan näppäimistöltä.

Toptronicsin lahjoittamat Dynalink-modeemit menivät seuraaville hymiöille:

1. **Petri Jussila**, Lahti:
(#:])
joka on oikealta katsottuna Homer Simpson ja vasemmalta katsottuna maalivahti kasvosuojuksineen.

2. **Tomi Oksanen**, Paimio:
(-:-)
taukojumppaa, päätä taivuttamalla sivulta toiselle saadaan hartiaseudun jännitystilat purettua. Käytettäväksi pitkän tekstin lomassa.

Onneksi olkoon voittajille ja kiitos kaikille osallistujille.

Kiitos upeista korteista!

Magic-korttikilpailuun saapui uskomattoman paljon todella hyvännäköisiä korttiluonnoksia. Emme edes yrittäneet panna parhaita enää paremmuusjärjestykseen, vaan palkitsemme kahdeksan kilpailutyötä starter-pakalla + neljällä booster-pakalla, kaksi työtä starterilla ja kahdella boosterilla ja kolme teepaidalla. Tässä palkitut.



Asko Leinonen ja Ville Ovaskainen, Kajaani. Wizards of the Coastin mielestä paras.



Olli ja Sanni Tengvall, Kuopio. Wizardsien mielestä kakkonen.



Marko Kalliokoski, Veteli.



Markku Lappalainen, Helsinki.



Aki Määttä, Vantaa.



Timo Numminen, Kauniainen.



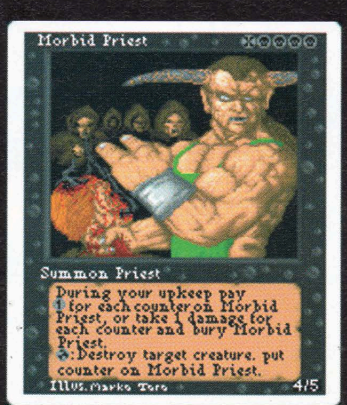
Antti Autio, Porvoo.



Timo Kinnunen, Kallislahti.



Johanna Ritala, Orimattila.



Marko Toro, Lehmo.



Teemu Haapasaari, Kajaani.

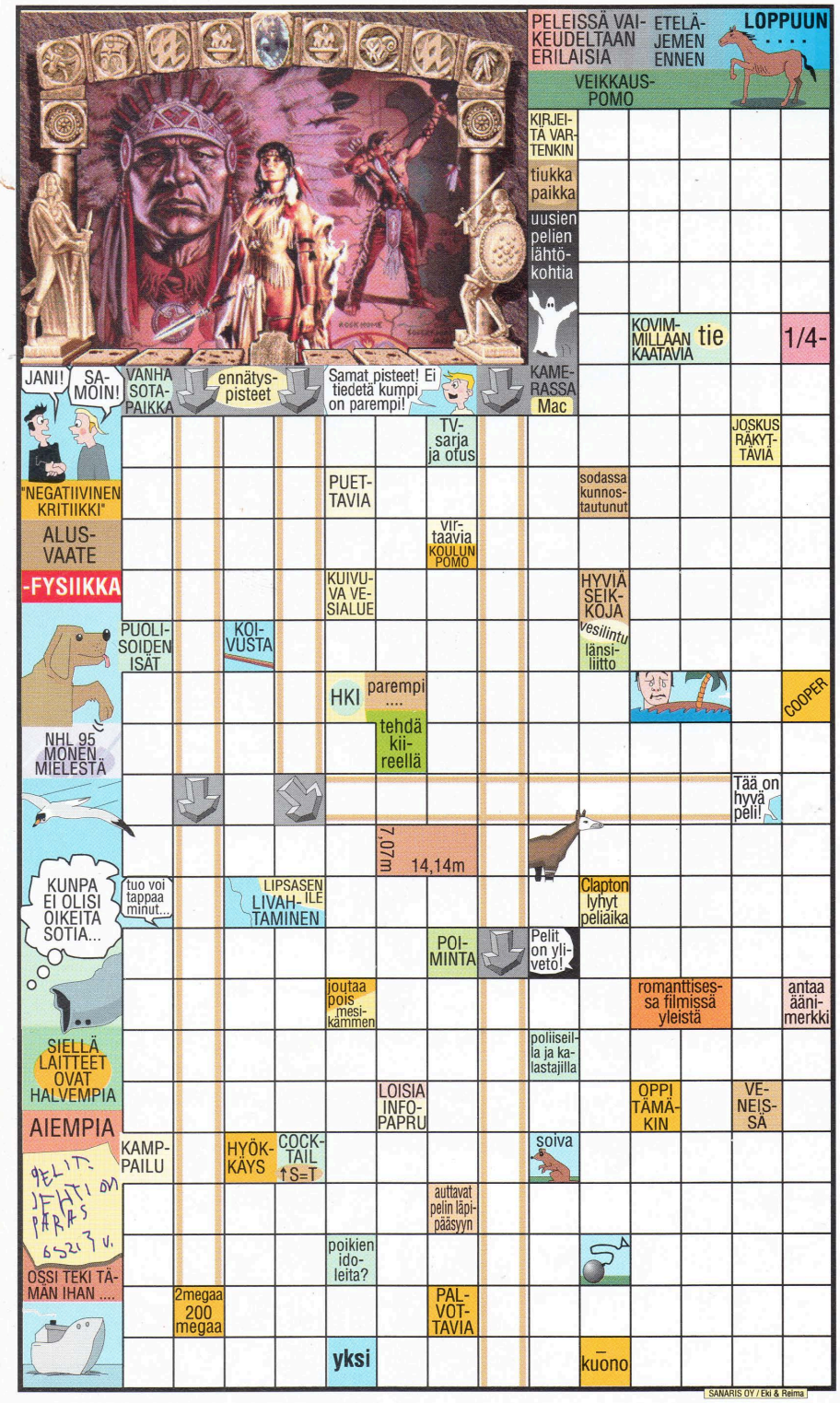


Antti-Ville Nauha, Pori.

Tommy Lindgren, Nilsiä.



Molempien korttiohjeet olivat erikseen. Kummallekin kunniamaininnat Wizardseilta.



Nimi Osoite

Postitoimipaikka Puhelin (myös suunta)

Olen tilaaja ☐ Ostin irtonumeron ☐ Koneeni _____

Marraskuun ristikko

Riddle of the Runes: The Worlds of TSR on enemmän kuin pelkkä näytönsammuttaja. Ohjelma toimii kolmessa eri moodissa, ja vitsinä on se, että mukana on kilpailu, jossa voi voittaa 10 000 dollaria. Tarkoituksena on löytää aarre, jonka olinpaikasta saa vinkkejä tiettyjen riimujen avulla.

Marraskuun ristikon pääkuva on yksi upeista näytönsammutuskuvista Riddle of the Runesissa. Arvomme nyt **viisi upeaa t-paitaa** kaikkien ristikon oikein vastanneiden kesken.

Arvontaan osallistut lähettämällä ristikon tai sen kopion 11. **joulukuuta mennessä** osoitteella

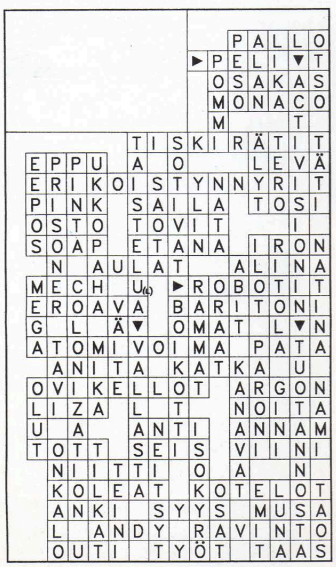
Pelit
Marraskuun ristikko
PL 64
00381 Helsinki.

Paidat lähtevät voittajille heti kisan päätyttyä, nimet julkaistaan tammikuun lehdessä.

Mechit tunnettiin

Lehdessä 7/95 ristikon avainpelinä oli tietysti Activisionin **Mechwarrior 2.** Vastauksia eli oikein täytettyjä ristikoita saapui määräaikaan mennessä noin 350 kappaletta. Arvonnassa onni suosi seuraavia, joista kolme ensimmäistä saavat pelin ja kolme seuraavaa upean t-paidan:

Jukka Jylhänkangas, Tammela
Tuomas Soikkeli, Littoinen
Teppo Perä, Kurikka
Juho Puotiainen, Sotkamo
Ari Pantti, Pori ja
Antti-Pekka Vainio, Harjavalta.



Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.

THE LARGEST COMPUTER GAMES MAGAZINE IN SCANDINAVIA

PELIT



English Summary

3-D Ultra Pinball (Sierra). Do we really need another pinball game? Doesn't come close to the excitement of say, Psycho Pinball.

Baryon (Game Factory) has enough hectic action and decent weapons to make even the oldest shoot'em up veteran weep with joy.

Championship Manager 2 (Domark) is a heaven for all statistics freaks. Also good to have alternatives to the neverending English league.

Comanche vs Werewolf (Novalogic/U.S. Gold) An excellent action oriented flight simulator with multiplayer support. Suffers from lack of plot and occasionally coarse graphics. But hasn't this dead horse been flogged enough?

Crusader: No Remorse (Origin/EA) Big explosions, amusing violence, excellent graphics and good sound effects, but could have a little more depth and tactics.

Elite Fighters 3 (Thunder Software). Straight from Finland comes an enjoyable space action game in the tradition of Star Control melées.

Fade to Black (Delphine/EA). Paul Cuisset rises straight in to the Top Ten with this orgastic action. Not the most beautiful one, though.

Magic Carpet 2 – Netherworlds (Bullfrog/EA). A good combination of pleasant flying and fast action. Better (less vague) than the first one.

Marco Polo (Infogrames/Philips). Beautiful edutainment, but gets boring before long.

Need For Speed (Pioneer Productions/EA) is a magic combination of old and new. Doesn't try to be the fastest driving game, but enjoyable enough.

NHL 96 (Electronic Arts Canada). Our national sport has never looked this good on the computer screen. Even more important is the fact that the gameplay is now very close to the real thing. Not to be missed.

Player Manager 2 (Anco). The fact that a game rises straight into the UK Top 10 doesn't mean it's any good. This isn't.

Primal Rage (Teeny Weeny Games/Time Warner Interactive). Gorgeous looking apes and dinos beat each other to a pulp in this arcade perfect translation of coin-op game. Beautiful, gory and humorous.

SimIsle: Missions in the Rainforest (Maxis). The use of agents makes the interface tedious and the morals are questionable, but more importantly, the game is no fun. Maybe it would be if I tested nukes on my island?

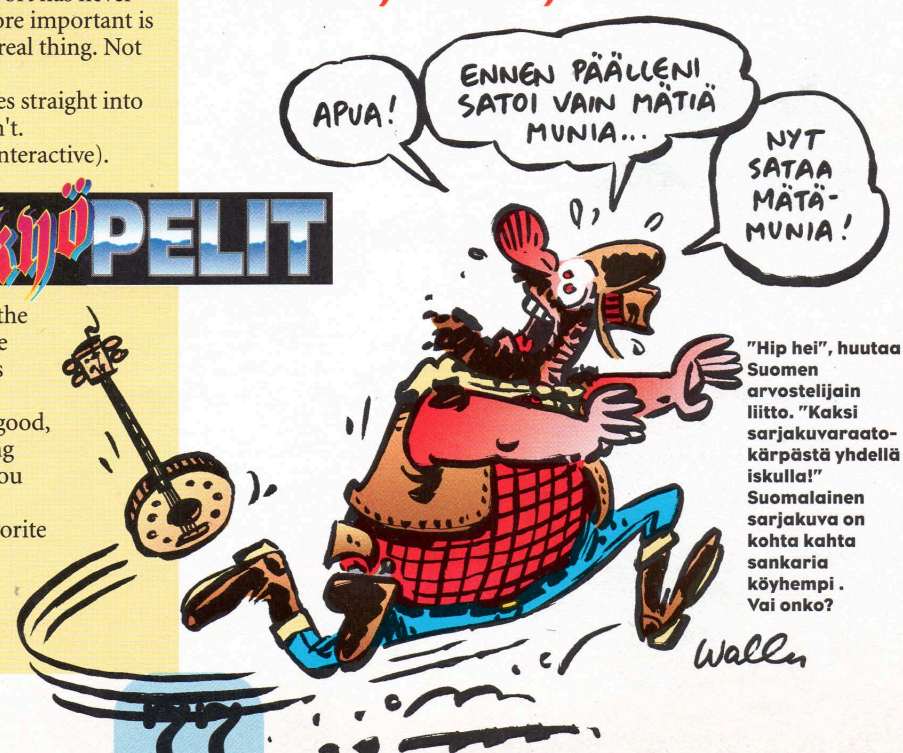
Tyrian (Epic Megagames). The shields are far too good, which makes the game easy. But the hope of finding more and more secret levels and weapons makes you play again and again.

Warlords II Deluxe (SSG/EA). Everybody's old favorite is here again. The best import from Australia (except Fosters).

Tulossa

Sensible Golf, 11th Hour, Ascendency, Mission Critical, Indycar 2, Mortal Coil, Screamer, Tilt, Superkarts Plus, Shannara, Zone Raiders, Z, Heart of Darkness, Golden Nugget, Cyberia 2, Voodoo Lounge, The Dig, Rebel Assault II, Destruction Derby, Command: AOD, Breach 3, Caesar II, Trophy Bass, Torins Passage, Thexder, Shivers, Gabriel Knight II, Ring Cycle, Absolute Zero, Big Red Racing, Air Power, Thunderscape, Warhammer: Deathwing, Silent Hunter, CivNet, F1 Grand Prix 2, Top Gun: Fire at Will, This Means War, Grand Prix Manager, Master of Xenos, Quirks, Knight Moves, Darker, Elder Scroll II, Spaceward Ho! IV, Worms, Silent Steel, TFX-EF20000, Empire Deluxe 2, NBA Jam, FIFA 96 International Soccer, Wing Commander IV, NBA Live 96, Shockwave, The Last Blitzkrieg, Actua Soccer, Fatal Racing, Normality, Mortal Kombat III, Stonekeep, Frankenstein, Conquest of the New World, Dragon Dies, Pinball World, Battle Isle III, The Smurfs, Time Gate, Batman Forever, Wayne Gretzky Hockey. Jne.

Pelit 10/95 ilmestyy itsenäisyyspäivän kupeessa. Mars lahjavinkkejä tutkimaan!



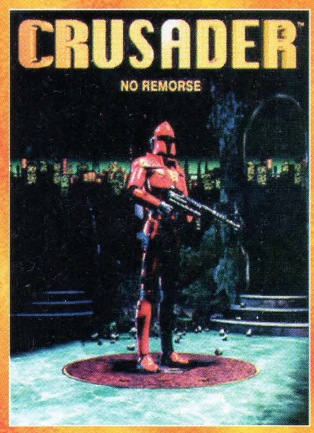
KYÖPELIT

"Hip hei", huutaa Suomen arvostelijain liitto. "Kaksi sarjakuvaraato-kärpästä yhdellä iskulla!" Suomalainen sarjakuva on kohta kahta sankaria köyhempi. Vai onko?

Uudet EA - klassikopelit

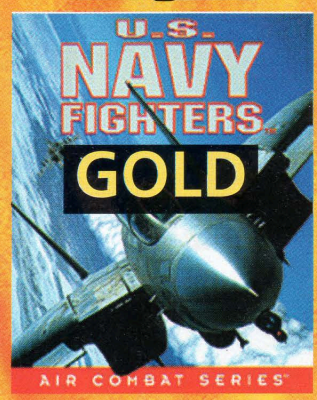
SH. 119,- / kpl.

- Noctropolis
- PGA Tour Golf Windows
- System Shock
- Wing Commander Armada



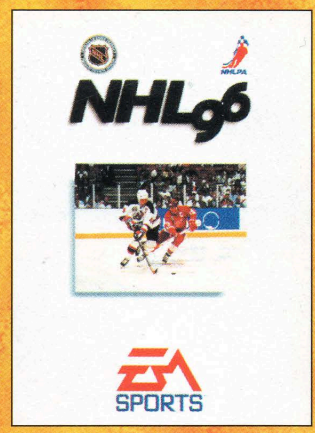
■ Varsinaisesti Pentium -koneille suunniteltu toiminta-seikkailupeli Orginilta ! (minimivaatimus 486/66 MHz). Crusader ei ole pelkkä ammuntapeli - pelaaja joutuu vaivaamaan älynystyröitään, jotta pelinkulku kehittyisi...

Crusader - No Remorse
PC CD .....SH. 369,-



■ Yksi kaikkien aikojen parhaista lentosimuista nyt uudelleen julkaistuna sekä varustettuna Marine Fighters - lisäosalla - ja samaan hintaan !

US Navy Fighters Gold
PC CD .....SH. 379,-



■ NHL '96 nyt saatavana !
■ Mukana kaikki ajankohtaiset ja "oikeat" NHLPA (TM) pelaajat !
■ Paljon uusia ominaisuuksia aikaisempaan versioon verrattuna... tsekkaa itse !!!

NHL '96 PC CD .....SH. 329,-

Essential Sports Compilation

PC CD / SH. 299,-

- 1942 Pacific Air War
- F-14 Fleet Defender
- Wings of Glory

Essential Business Compilation

PC CD /SH. 279,-

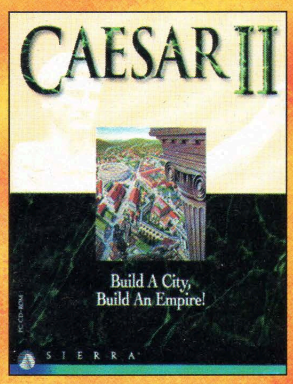
- Theme Park
- Transport Tycoon

Essential Sports Compilation

PC CD /SH. 295,-

- FIFA Soccer
- PGA 486
- Formula One Grand Prix

ISÄLTÄ POJALLE JA ÄIDILTÄ TYTTÄRELLE



Rakenna Rooma - rakenna suurkaupunki ja oma valtakuntasi ! Paljon yksityiskohtia sisältävä ohjelma; jodut rakentamaan mm. kehittyvän vedenhankintajärjestelmän, teitä, rakennuksia. Mukana on myös toimintaa : joudut puolustamaan valtakuntaasi North & South -tyyliin ! Paljon kivaa mietittävää ja tehtävää !
Cæsar II / PC CD.....SH. 259,-

Mixed up Mother Goose Deluxe

Hieno musiikillinen matka läpi "Hanhiemo - Maailman" !
Perheen pienimillekin sopiva nätti seikkailupeli, jonka mukana lapset kehittävät mm. esineiden ja asioiden tunnistamista, järjestelykykyä, luovaa ajattelua ja pulmien selvittämiskykyä. Erinomainen ohjelma myös englannin kielen - eloittelijoille !
Mixed up Mother Goose
PC CD.....SH. 199,-

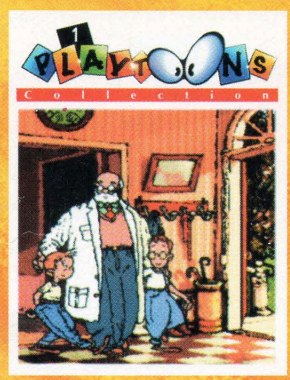
Sierra Originals / PC CD

Huippusarja todella edullisia pelejä Sierralta :

- **Aces over Europe.....SH. 59,-**
- **Battlebugs.....SH. 99,-**
- **Goblins 1 & 2.....SH. 99,-**
- **Goblins 3 .....SH. 99,-**
- **Inca .....SH. 99,-**
- **King´s Quest 6.....SH. 99,-**
- **Lost in Time.....SH. 99,-**
- **Space Quest 4 .....SH. 99,-**
- **Space Quest 5 .....SH. 99,-**

The Lost Mind of Dr. Brain

Todellinen elämys multimedian maailmaan ! Opi, nauti ja keksi ! Mukana mm. yli 1000 kpl "arvoituksia ja tehtäviä", joiden ratkaisemiseen tarvitaan erilaista tietoa ja taitoa, kuten musiikki, logiikka, muisti ja kielitaito.
The Lost Mind of Dr. Brain
PC CD .....SH. 199,-



Playtoons -sarja / PC CD
Kiva sarja multimedia -ohjelmia, joiden avulla lapset pystivät itse tekemään omia tarinoita ja animaatioita. Playtoons -sarja opettaa ja viihdyttää samanaikaisesti ! Mukana sarjakuvista tuttuja hahmoja:

- **Spirou:.....SH. 199,-**
- **Secret of the Castle .....SH. 199,-**
- **Uncle Archibald .....SH. 199,-**

sanura

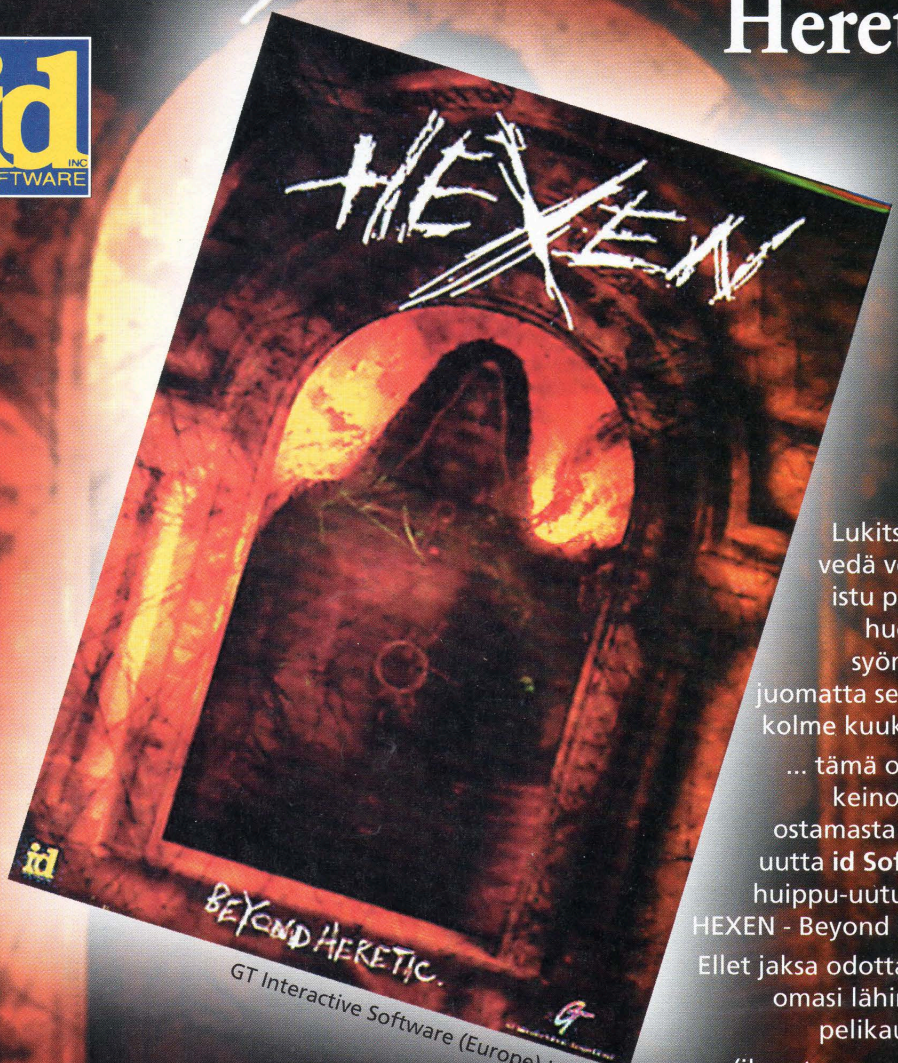
Maahantuonti: Sanura Suomi Oy, Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki, Finland, Puh. 90-565 3600 Fax. 90-565 2363

ESPOO: Akateeminen Kirjakauppa (90) 1214508, Pelimesta 813 3283, Softelo Oy 4555281. **HELSINKI:** Academica Oy Superstore (90)34845400 / Citystore 3484533, Akateeminen Kirjakauppa Keskusta 1214300 / Itäkeskus 1214771, Bitmaster 174 746, Business Forum Oy 626022, City Sokos 1256226, Datadog 4586778, Fun Station Oy Itäkeskus 336015, Harcom 409 373, Tietotasku 490 383. **HÄMEENLINNA:** Hämeen konttoriteknikka (917) 532 800. **JOENSUU:** Akateeminen Kirjakauppa (973)126526. **JYVÄSKYLÄ:** Akateeminen Kirjakauppa (941)217222, Kampus Data Oy 218835. **JÄMSÄ:** Konerex (942)718278. **JÄRVENPÄÄ:** Datainfo (90)280060, Compumedia Oy 292 2251. **KARHULA:** Expert Karhunpesä (952)61351. **KERAVA:** Datainfo (90)2741700, Fidonet 294 7112. **KOKKOLA:** Datainfo (968)8311599. **KUUSANKOSKI:** Info Kirja-Savinen (951)3748272. **LAHTI:** Lahden Info-Aleksi Oy (918)7523550. **LAPPEENRANTA:** Akateeminen Kirjakauppa (953)411 8600. **LOHJA:** Lohjan Kirjakauppa (912)324150. **MIKKELI:** JP-Microstore Oy (955)7600500. **MÄNTTÄ:** JP-Systeemi Oy (934) 4746210, Mäntän Kirjakauppa 474 8900. **OULU:** Laatumikro Oy (981)8811211, MikroShop Oy 311 8240, Pelimafia 3110060. **PIEKSÄMÄKI:** Pieksämäen ATK-Team (958)482991. **PORI:** Mikropasi (939)6326960. **RIIHIMÄKI:** Riihimäen Kuvakasetti (914)723700. **SAVONLINNA:** TopData Oy (957)526075. **SEINÄJOKI:** Datainfo (964)4234450, Seinäjoen Kirjakauppa 4231 242. **TAMPERE:** Akateeminen Kirjakauppa (931)2480300, Triosoft Oy 2130292. **TURKU:** Akateeminen Kirjakauppa (921)2656811, Laserbox Oy 2503771, Logi-Center Oy 2504464, Turun Kansallinen Kirjakauppa 2502310. **VAASA:** Montinin Kirjakauppa (961)3122500. **VANTAA:** MicroSail Oy (90) 407 2282, Triosoft Oy 835566. **VARKAUS:** Datainfo Data-Enter (972)5526741.

Atlantis Design 1995

HEXEN - Beyond Heretic

id SOFTWARE INC



Lukitse ovesi, vedä verhot ja istu pimeässä huoneessa syömättä ja juomatta seuraavat kolme kuukautta...

... tämä on ainoa keino välttää ostamasta itsellesi uutta **id Softwaren** huippu-uutuuspeliä HEXEN - Beyond Heretic.

Ellet jaksa odottaa - hae omasi lähimmästä pelikaupasta !

(ilmestyy marraskuun lopussa)

PC CD SH 335,-
PC 3,5" SH 295,-

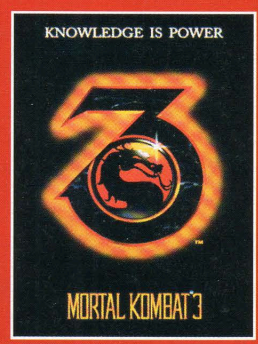
GT Interactive Software (Europe) Limited

sanura

Maahantuonti: Sanura Suomi Oy, Karvaamokuja 3, 00380 Helsinki, Finland, Puh. 90-565 3600 Fax. 90-565 2363

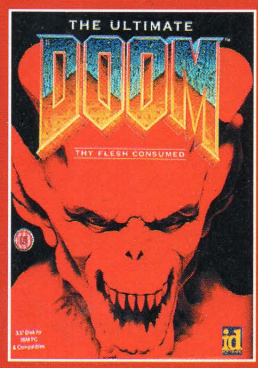
10 pak vol 1

Goal!, Jack Nicklaus & Course Designer, Center Court Tennis, Super VGA Harrier, Letter Works 200, At the Zoo, Shadowlands, Pipe Mania, Dune, Jimmy White´s Whirlwind Snooker.
PC CD .....SH. 295,-



Mortal Kombat 3

■ Ei pelkästään "kakkosen seuraaja" vaan aivan jotain uutta:
■ 7 tasoa, nopeus, sama kuin kolikkopeliversiossa !! (nopeimmissa koneissa)
■ Verkkoyhteensopiva; harvinainen uutuus taistelupeleissä !
PC CD .....SH. 335,-



Ultimate Doom

■ Doom -ystäville todella mannaa ! Pelipaketti sisältää alkuperäisen Doom -pelin 3 episodia / tasoa sekä versinaisena "pommina" aivan uusi ja ennennäkemätön Episodi 4; "Thy Flesh Consumed". Bonuksena löydät vielä "Heretic" -shareware version ! Ja mitä parasta; katso hintaa !!
PC 3,5" .....SH. 295,-
PC CD .....SH. 335,-

Atlantis Design 1995

ESPOO: Akateeminen Kirjakauppa (90) 1214508, Pelimesta 813 3283, Softelo Oy 4555281. **HELSINKI:** Academica Oy Superstore (90)34845400 / Citystore 3484533, Akateeminen Kirjakauppa Keskusta 1214300 / Itäkeskus 1214771, Bitmaster 174 746, Business Forum Oy 626022, City Sokos 1256226, Datadog 4586778, Fun Station Oy Itäkeskus 336015, Harcom 409 373, Tietotasku 490 383. **HÄMEENLINNA:** Hämeen konttoriteknikka (917) 532 800. **JOENSUU:** Akateeminen Kirjakauppa (973)126526. **JYVÄSKYLÄ:** Akateeminen Kirjakauppa (941)217222, Kampus Data Oy 218835. **JÄMSÄ:** Konerex (942)718278. **JÄRVENPÄÄ:** Datainfo (90)280060, Compumedia Oy 292 2251. **KARHULA:** Expert Karhunpesä (952)61351. **KERAVA:** Datainfo (90)2741700, Fidonet 294 7112. **KOKKOLA:** Datainfo (968)8311599. **KUUSANKOSKI:** Info Kirja-Savinen (951)3748272. **LAHTI:** Lahden Info-Aleksi Oy (918)7523550. **LAPPEENRANTA:** Akateeminen Kirjakauppa (953)411 8600. **LOHJA:** Lohjan Kirjakauppa (912)324150. **MIKKELI:** JP-Microstore Oy (955)7600500. **MÄNTTÄ:** JP-Systeemi Oy (934) 4746210, Mäntän Kirjakauppa 474 8900. **OULU:** Laatumikro Oy (981)8811211, MikroShop Oy 311 8240, Pelimafia 3110060. **PIEKSÄMÄKI:** Pieksämäen ATK-Team (958)482991. **PORI:** Mikropasi (939)6326960. **RIIHIMÄKI:** Riihimäen Kuvakasetti (914)723700. **SAVONLINNA:** TopData Oy (957)526075. **SEINÄJOKI:** Datainfo (964)4234450, Seinäjoen Kirjakauppa 4231 242. **TAMPERE:** Akateeminen Kirjakauppa (931)2480300, Triosoft Oy 2130292, Juvenes Data 222 6762. **TURKU:** Akateeminen Kirjakauppa (921)2656811, Laserbox Oy 2503771, Logi-Center Oy 2504464, Turun Kansallinen Kirjakauppa 2502310. **VAASA:** Montinin Kirjakauppa (961)3122500. **VANTAA:** MicroSail Oy (90) 407 2282, Triosoft Oy 835566. **VARKAUS:** Datainfo Data-Enter (972)5526741.

Osta ja pel

218997245 94704 PE09 K9601 72h
/00



Super Nintendo -pelikonsoli
+ Donkey Kong Country -peli **1395,-**

Nintendo®

Super Nintendo -pelit

Foreman for Real Boxing **598,-**

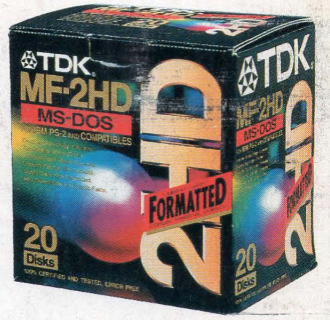
Asterix & Obelix **589,-**

Super Mario World 2 **569,-**





TDK,
formatoitu
3,5" 2 HD
-disketti 20 kpl
79,-



ATK-tarvikkeita
JOPA -50%
Esim. HP 51608A -kirjoittimen
muste 3 kpl **125,-** (259,-)

PC-CD ROM -pelit
Magic Carpet 2
NHL Hockey '96
PGA Tour Golf '96 **339,-**/kpl

Player Manager 2 **249,-**

Sim Town **279,-**

Wingman Light -peliohjain **189,-**

Tietokonepelit ja peliohjain saatavana Helsingin, Lahden, Tapiolan, Jyväskylän, Joensuun, Kuopion, Porin, Tampereen ja Vaasan Citysokoksista sekä Turussa tavaratalo Wiklundilta. Muut ilmoituksen tuotteet kaikista Citysokoksista.

Sinun CITYSOKOS

MEILTÄ SAAT BONUSTA

• HAMINA • HELSINKI • HÄMEENLINNA • ITÄKESKUS • JOENSUU • JYVÄSKYLÄ • KOUVOLA • KUOPIO • LAHTI •
• LAPPEENRANTA • LOHJA • PORI • PORVOO • SAVONLINNA • TAMPERE • TAPIOLA • VAASA • TAVARATALO WIKLUND TURKU •