TIETOKONEPELIEN VUOSIKIRJA



828475-87-01

PHILIPS PERSONAL MONITOR



Yhteensopiva laatuvalikoima

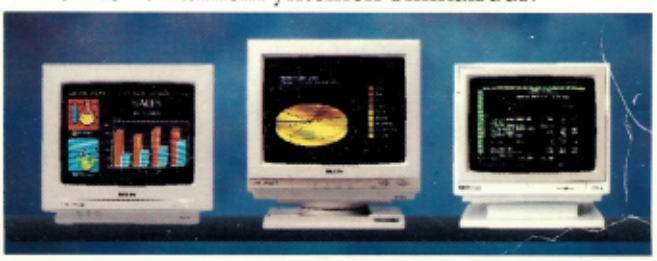
Philips, maailman johtava kuvaputkien valmistaja tarjoaa vaativaan ammattikäyttöön suunnitellut tietokonemonitorit, jotka voidaan liittää useimpiin mikroihin.
VCR-kytkimellä varustetut mallit toimivat myös videomonitoreina. Kaikkiin malleihin saa lisävarusteena säädettävän jalustan.

Yksivärimonitorit alk. 990,–
BM 7502 vihreä CVBS
BM 7522 ruskea CVBS
BM 7542 valkoinen CVBS
BM 7513 vihreä VIDEO-TTL*
BM 7523 ruskea VIDEO-TTL*
*) sisältää liitäntäkaapelin

Värimonitorit alk. 2.500,–
CM 8802 CVBS+RGB+VCR
CM 8833 CVBS+RGB+ RGB I+VCR
CM 8852 RGB + RGB I
CM 8873 RGB I (sis. CGA+EGA+PGA)
Lisävarusteet: Liitäntäkaapeli ja säädettävä jalusta

CM 8873, 14" High Resolution -värimonitori
IBM-, CGA-, EGA- ja PGA-yhteensopiva
Heijastamaton lasi
Musta kuvaputki
Multisync. (autom.)
Juovataajuus 15,6–34 kHz
Resoluutio (max) 850 x 480
4000 merkkiä
Liitäntäkaapeli
Jalusta lisävarusteena

Erinomainen hinta/laatu -suhde on kaikkien Philips-monitorien tärkein yhteinen ominaisuus.



Haluan lisätietoja Philips-monitoreista.

Erityisesti:

Nimi

Yritys

Osoite

Postinumero

Postitoimipaikka

Laitekanta/merkki

Palautusosoite: Oy Philips Ab/Monitorit
PL 255, 00101 Helsinki

PHILIPS

Koonneet: Niko Nirvi
Risto J. Hieta
Tuija Luukkala

TIETOKONEPELIEN VUOSIKIRJA

PELIT 1987



Peliarvostelut
Alanen Markku
Bergius Petteri
Gustafsson Lasse
Havukainen Martti
Heikkinen Harri
Heiskanen Olli
Helenius Petri
Hieta Risto J.
Hytönen Pasi
Jokisipilä Markku
Kalevirta Sami
Karjala Jari
Kassinen Kari
Kasvi Jyrki J.J.
Korhonen Aki
Lampinen Martti
Lappalainen Jani
Leidenius Kim
Litmanen Antti
Määttä Petteri
Metso Mikko
Niemi Pekka
Nirvi Niko
Olkkonen Jori
Palosuo Niko
Pietilä Pasi
Rosenberg Christer
Saajanlehto Mikko
Saarimaa Tero
Saikkonen Niko
Salmio Risto
Salonen Tero
Siilasmaa Risto
Siimes Tomi
Sipiläinen Ville
Stenbäck Patrik
Suhonen Antti
Teittinen Petri
Tikkanen Jouni
Tolonen Jouni
Turunen Pasi
Vallisto Jukka
Velmala Johannes
Virolainen Severi
Vuorela Petteri

Valokuvat
Aki Korhonen
Pekka Helos
Ilkka Pesämaa
Kari Nissinen
Jouko Laitinen
Markku Alanen
Jyrki J. J. Kasvi

Ulkoasu
Seppo Kirvesmies

Piirrokset
Wallu

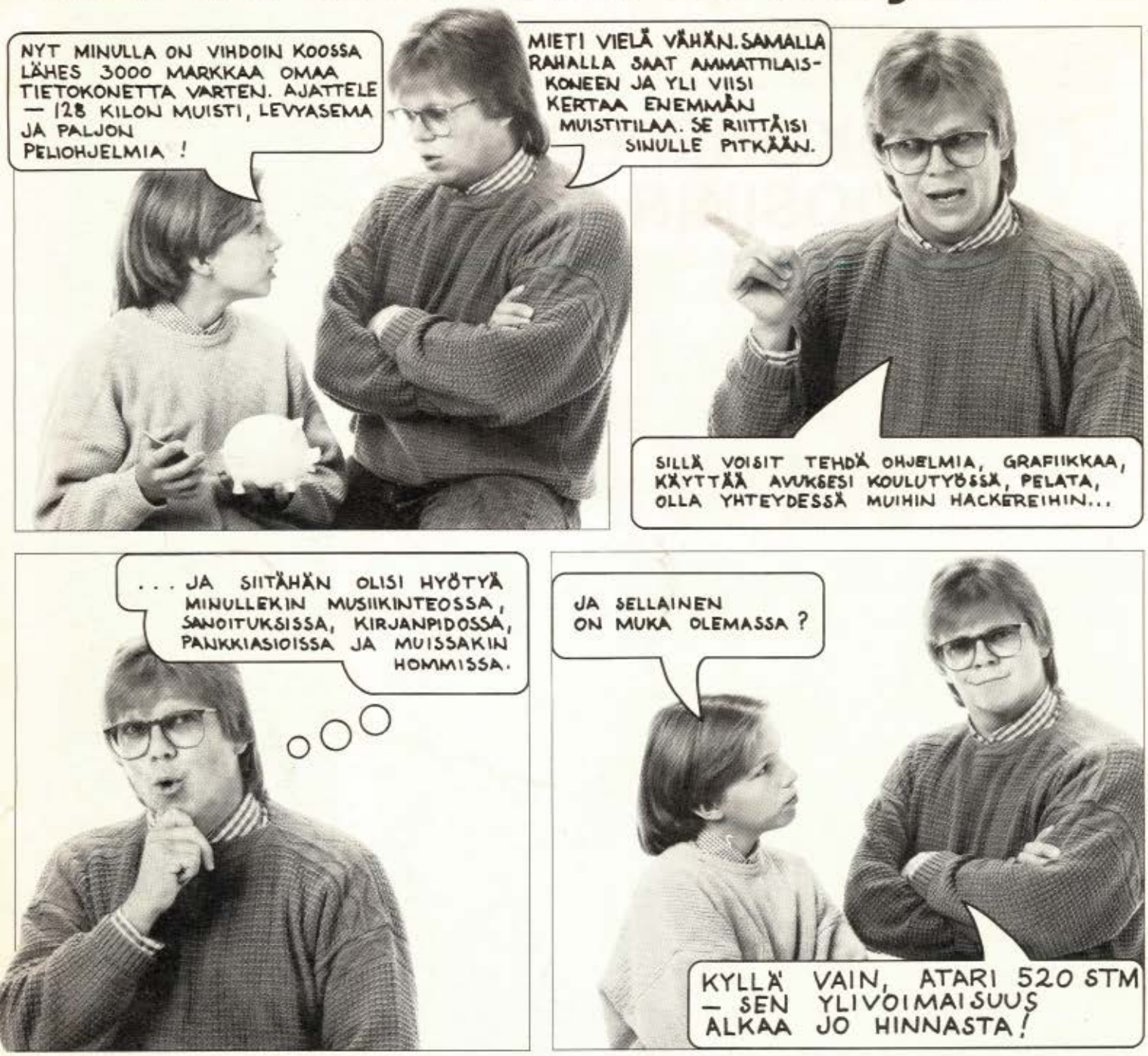
Painopaikka
Forssan Kirjapaino Oy 1987

ISSN 0784-4824

© **Copyright Tecnopress Oy**
Kaikki oikeudet pidätetään.

Tämän teoksen tekstiosuuden osittainenkin kopioiminen on tekijänoikeuslain (404/61, muut. 897/80) ja valokuvalain (405/61, muut. 898/80) mukaisesti kielletty ilman kustantajan kirjallista suostumusta lukuun ottamatta tätä teosta koskevia arvosteluja ja katsauksia.

RAHANARVOINEN VIHJE...



Keskusyksikkö: Motorola 68 000
Kellotaajuus: 8 MHz
Keskusmuisti: 512 KB
Lisäksi käyttöjärjestelmälle 192 KB
TV-liitäntä
Pääteohjelma vakiona
MIDI-liitäntä vakiona
Ovh: 2 980 mk



ATARI®

– se joviaali tietokone

Maahantuoja: (90) 562 6144

TEKNOCOMPUTER OY

Oman paikkakuntasi Atari-myyjän saat tietää ottamalla yhteyttä maahantuojaan.

Opas pelien maailmaan

Aivan normaalin arkipäiväisen maailmamme vieressä on toinen ulottuvuus. Siellä vallitsee taikuus, siellä yksi mies ja avaruusalus voi pelastaa maailman, siellä keltaiset pallot syövät henkensä kaupalla pisteitä sokkelon lattialta. Tämä ulottuvuus on pelien maailma ja se sijaitsee tietokoneen sisällä. Mukaan tähän maailmaan pääse helposti, mutta on syytä matkata hyvän oppaan kanssa. Ja kädessäsi onkin oppaista paras, Pelit 1987. Matkan aikana saat tietoa kaikesta peleihin ja pelaamiseen liittyvästä asiasta. On peliohjainasiaa, asiantuntevia artikkeleita eri aiheista, pelien ratkaisuvinkkejä ja tietysti massiivinen määrä peliarvosteluja. Ja lisää tietoa löytyy Pohjoismaitten suurimman tietokonelehden MikroBITIN ja sen sisaren C=lehden sivuilta.
Vyötä siis joystick kupeellesi ja astu syvemmälle pelien valtakuntaan...

Tietokonepelien alkuajoista, Space Invadersista ja Defenderistä on kulunut kohta kymmenen vuotta. Toki näitäkin ennen oli jo jonkinlaisia tietokoneilla pelattavia pelejä, mutta ne olivat lähinnä vain pienen käyttäjäpiirin salaisuuksia. Vasta kun ns. coin-upit eli kolikkoautomaatit tutustuttivat pelaajat mm. juuri mainitttuihin avaruuspeleihin, alkoi myös pikku hiljaa niiden kehittyminen ja leviäminen kotikonemarkkinoille.

Lyhyen aikaa muodissa olleet videopelit, eli vain pelaamiseen tarkoitetut laitteet, loivat vahvan pohjan peli-innostukselle.

Kun pelejä alkoi ilmestyä myös kotitietokoneille, oli pettymys monelle videopeliin tottuneelle melkoinen. Tietokoneversiot tutuista peleistä olivat grafiikaltaan huonompia, idealtaan karsittuja eivätkä läheskään niin kiinnostavia.

Syynä oli luonnollisesti pieni muisti. Myös pelien valmistajien mielenkiinto ei ollut ilmeisesti tarpeeksi noussut, vaan alkuaikoina markkinoilta löytyi jos jonkinmoista roskaa komeassa paketissa. Ja yleensä kovalla hinnalla.

Nykyisin kotitietokoneisiin saatavat pelit ovat jo hintansa arvoisia, mutta vieläkin löytyy joukosta todella kummallisia yritelmiä. Toisaalta peleissäkin näkyy jonkinlainen muoti-ilmiö. Välillä pelataan karatea ja kungfuta, muutaman kuukauden kuluttua on markkinoilla kymmenen huippupeliä, joissa jokaisessa on sama idea: yksi mies aseineen ja kranaatteineen koko armeijaa vastassa. Kuluu taas muutama kuukausi ja muotipelit ovat toisenlaisia.

Tähän kirjaan on koottu edustava valikoima erilaisia tietokonepelejä. Osa peleistä on viimeisiä huippupelejä, osa jo usean vuoden ikäisiä klassikkoja. Lisää pelejä ilmestyy joka viikko. Pelejä on yhteensä tuhansittain, tässä kirjassa mukana on suurin osa tutuista listapeleistä.

Mutta joukossa on varmasti myös tuntemattomampia pelejä ja ehkäpä arvostelu saa sinut kiinnostumaan jostakin vanhasta hyvästä ikivihreästä, josta et ole koskaan kuullutkaan.

Pelit on jaettu niiden idean ja tarkoituksen mukaisiin ryhmiin. Joistakin peleistä on hyvin vaikea määritellä mihin ryhmään se kuuluu. Jos sitä ei löydy hakemastasi joukosta, kokeile jotakin toista ryhmää.

Pelivinkkejä ja ratkaisuohjeita on moniin suosittuihin peleihin. Kaikkiin peleihin niitä ei voi antaa, koska silloin kirja paisuisi uskomattoman moniosaiseksi sarjaksi.

Peliohjaimista on mukana tiivistetty vertailutaulukko markkinoiden suosituimmista tikuista.

MikroBITIN Top Twenty -listaa vastaavia myyntitilastoja on monissa muissakin, varsinkin ulkomaisissa lehdissä. Lyhyt katsaus niihin löytyy lehden sivuilta.

Vaikka tähän kirjaan onkin koottu mahdollisimman paljon luotettavaa tietoa tietokonepeleistä, saatat silti toivoa löytäväsi vielä lisää informaatiota sinua kiinnostavista asioista.

Silloin apuun tulevat MikroBITTI ja C=lehti. Niitä seuraamalla pysyt ajan tasalla.

Opas pelien maailmaan 5

Pelien synty 11

Petteri ja pelikaupan salat 14

Onni on kunnon peliohjain 18

Top-listat 22

Pelivinkit 24

Ratkaise

Hobbit 28

Entombed 29

Ultima III: Exodus 30

Knight Lore 31

Zorro 32

Chimera 33

Jewels of Babylon 33

Dallas Quest 34

Eureka 34

Pyjamarama 36

Three Weeks in Paradise 37

OLETKO RIITTÄVÄN ROHKEA PELATAKSESI



Maahantuoja:

Toptronics

Nuppulantie 35, 20310 TURKU
puh. 921-546 666, telex 62699 TOP, telefax 921-546 777

Jälleenmyyjät: Info-kirjakaupat, Sokos tavaratalot, Musta Pörssi ja Expert myymälät sekä muut hyvinvarustetut erikoisliikkeet

Peliarvostelut

Sokkelo- ja tasopelit	39
Urheilupelit	46
Ampumapelit	59
Toimintapelit	75
Seikkailupelit	86
Roolipelit	91
Simulaattorit	96
Toimintaseikkailut	104
Strategiapelit	119
Muut pelit	128

Indeksi

Aakkosellinen hakemisto peliarvosteluista 134





Kokeile niin tiedät!
AMPAGE, tulossa kotitietokoneiden kuvaruutuihin joulukuussa

ACTIVISION
ENTERTAINMENT SOFTWARE

TM &©1987 Bally Midway MFG.CO.
All rights reserved. Activision Inc. Authorised User.

HUIPPUTIKUT

Vuoden takuu



ovh. 199,-

PROF COMPETITION 9000

Erittäin nopeatoiminen, tarkka ja kestävä mikrokytkinohjain. Yksi Suomen eniten myydyin tikku.

ovh. 245,-

PROF COMPETITION 9000 DE LUXE

Kestävä, nopea, säädettävä automaattitulitus, imukupit, kolme tulitusnäppäintä, pallopää. Mitä voit tikulta enää vaatia!





ovh. 165,-

THE ARCADE

Hollantilainen mikrokytkimillä varustettu varmatoiminen peliohjain kovaan käyttöön.



ovh. 129,-

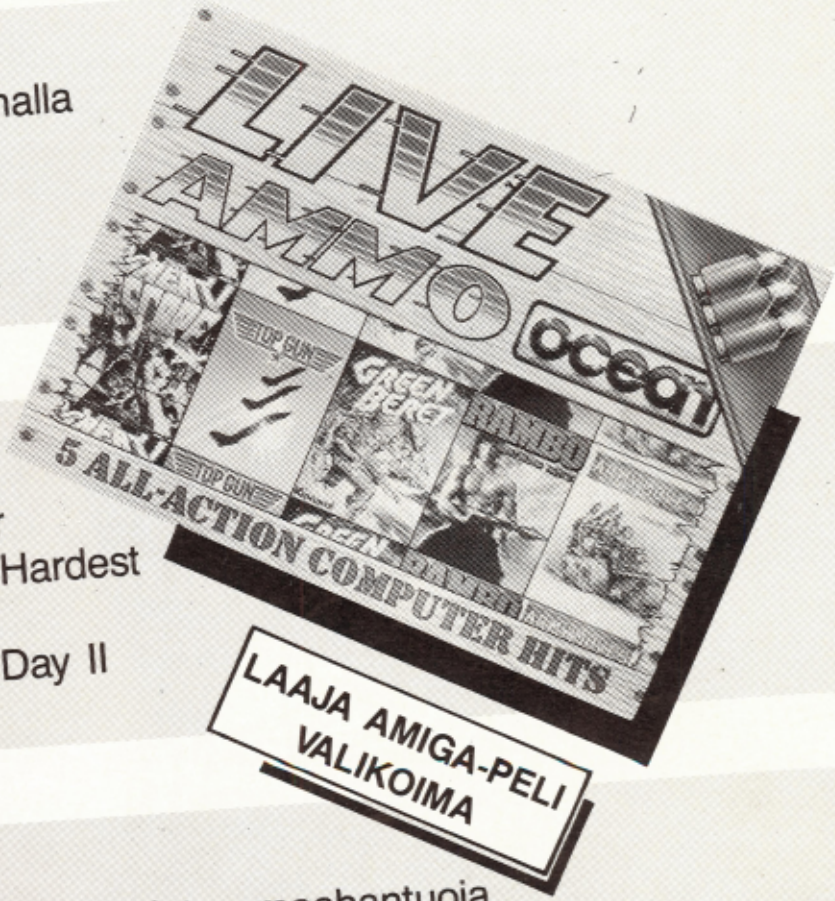
SPEEDKING AUTOFIRE

Kädessä pidettävä mikrokytkimin varustettu peliohjain.
Nyt saatavilla autofiren kanssa.

LIVE AMMO

Viisi vauhdikasta peliä yhden hinnalla
Kaikki toimintapelien huiput nyt samassa kotelossa

COMCASS	120,—	AMSCASS	120,—
COMDISK	179,—	AMSDISK	179,—



LAAJA AMIGA-PELI VALIKOIMA

TULOSSA OCEANILTA

- Combat school
- Mad Balls
- Platoon
- Flashpoint
- Gry Zor
- Freddy Hardest
- Rastan
- Match Day II

SANURA SUOMI OY

- Suomen johtava pelien ja peliohjainten maahantuoja
- Varastomme mahdollistavat varmat ja nopeat toimitukset (36 h)
- Ei minimitoimitusmäärää
- Osaavalta henkilökunnaltamme saat tiedot uusista ja tulevista peleistä
- Ohjelmia jokaiseen koneeseen

EDUSTAMAMME OHJELMISTOTALOT

Anco	Domark	Bug-Bxte	PSS	Edge	Ariola Soft	CRL
Alligata	Elite	Martech	SSI	Nexus	Ellectric Arts	Konami
Firebird	Epxx	Microprose	Virgin	Durell	Melbourne House	Sublogic
Rainbird	Hewson	Mastertronic	GO	Accolade	Prism Leisure	Psygnosis
Gremlins	Origin	System 3	Palace	Mirrorsoft	Argus Press	Ocean
Activision	Quicksilva	Americana	Robtek	Piranha	Electric Dreams	Us. Gold

SANURA SUOMI OY

KARVAAMOKUJA 3A, 00380 HELSINKI, PUH. 90-5653600

Tässä uusi lehti Sinulle, joka käytät Commodorea

UUTTA!



Lehti Sinulle, jolla on Commodore.
Tai Sinulle, joka olet hankkimassa Commodorea.

Maailmalla ovat Commodore-käyttäjien erikoislehdet saavuttaneet suuren suosion. Nyt saatiin sellainen myös Suomeen. Uusi C=lehti kertoo ainoastaan Commodoresta. Syvälle menevää, samalla kuitenkin helposti tajuttavaa asiaa tästä Suomen ylivoimaisesti suosituimmasta kotimikrosta.

**Tiukkaa tietoa koneista,
eri Commodore-tyypeistä!
Ohjelmointia! Ohjelmointivinkkejä!
Hyötyohjelmia!
Oheislaitteita! Peliarvosteluja!**

C=lehti on riippumaton Commodore-käyttäjien erikoislehti. Yhdessä MikroBITTI ja C=lehti muodostavat Commodore-mikroilijan täydellisen tietopaketin. MikroBITTI on peruslehti, C Commodore-käyttäjän erikoislehti.

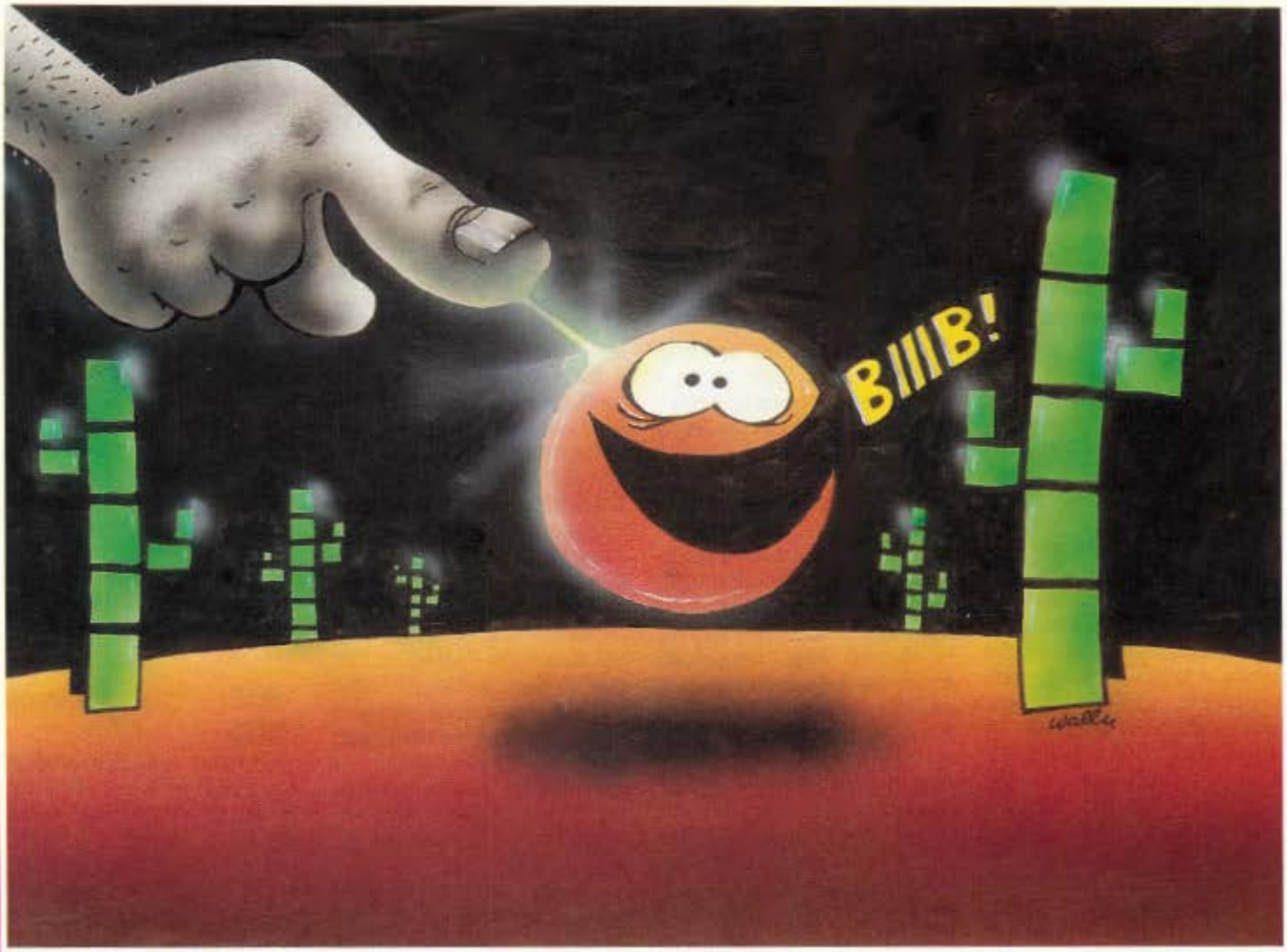
C=lehti ilmestyy 6 kertaa vuodessa, 4-värisenä, 64-sivuisena.

**Tilaa C=lehti!
Saat enemmmän irti Commodorestasi.
Tai tilaa MikroBITTI + C=lehti
edulliseen yhteishintaan.
Saat vielä enemmän irti kotimikrostasi!**

EDULLINEN, HUOLETON SÄÄSTÖTILAUS

1. C=lehden ensimmäinen 12 kkn tilausjakson hinta on 109,–.
2. MikroBITIN ensimmäisen 12 kkn tilausjakson hinta on 145,–.
3. Tilatessasi sekä MikroBITIN että C=lehden on ensimmäisen 12 kkn tilausjakson yhteishinta 214,– (145,– + 69,–). Tilaukset ovat erillisiä.
4. Jos haluat tilauksen/tilauksien jatkuvan, sinun ei tarvitse uudistaa siitä/niitä. Tilaajapalvelumme huolehtii siitä, että saat lehtesi aina niiden ilmestyttyä – niin kauan kuin haluat.
5. Seuraavat tilausjaksot saat kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituisen määräaikaistilauksen hinta. Aina kun sinulla on voimassa oleva MikroBITIN tilaus, saat C=lehden hinnasta sisarlehtialennuksen. Lasku lähetetään uuden tilausjakson alettua.
6. Sinulla on oikeus muuttaa säästötilauksesi määräaikaiseksi tai lopettaa se milloin tahdot joko kirjeitse tai soittamalla tilaajapalveluun, puh. (90) 120 670.

Osoite: C=lehti, Tilaajapalvelu, PL 35, 01771 VANTAA, puh. (90) 120 670.



PELIEN SYNTY

Alussa maa oli autio ja tyhjä, ja Elektroniikan henki liikkui lautapelien päällä. "Tämä ei vetele", mietti henki ja sanoi:"Tulkoon elektronipeli!" Ja elektronipeli tuli.

CHARLES NIRWIN

Tietokonepelit ovat aina olleet jonkinnäköisiä ei-toivottuja lapsia tietokoneympyröissä. "ATK-ammattilaiset" pitävät pelien kanssa tuhertelua lapsellisena ajanhukkana, mutta silti joka koneympäristöstä joku peli löytyy. Massaviihde- muotona tietokonepelit ovat kohtalaisen uusi ilmiö, mutta ilmiö, joka on jo vakiinnuttanut asemansa. Mistä tämä kaikki on saanut alkunsa?

Alussa oli...

Kerran oli aika, jolloin tietokonepelejä ei ollut, niin uskomattomalta kuin se kuulostaakin. Jos ihmiset halusivat pelata joutuivat he käyttämään erilaisia mekaanisia apuvälineitä kuten "noppia" ja "pelikortteja".

Mutta koitti vuosi 1974 ja mikroprosessorien maailma. Baarien tupakansumuiseen viidakkoon ilmestyi hämmästyttävä laite, jossa valkoinen kuutio pomppi kahden mailan välissä. Monen monta kolikkoa syöksyi rahareiästä alas tehden **Pongin** tekijäfirmasta **Atarista** suuren firman. Jatkoa seurasi.

Breakout kehitti Pongin teemaa. Kotiin ilmestyivät TV-pelit, joissa saattoi pongin lisäksi olla jopa squash ja jääkiekko. Gasp!

Videopelien aika

Arcadepelit kehittyivät nopeasti. Kuuluisin koskaan tehty videopeli **Pacman** pääsi jopa Newsweekin kanteen ja poiki miljoonia jäljitelmiä. Huvittavaa kylläkin, pelin isä Toro Iwatani ei hyötynyt luomuksensa menestyksestä penniäkään.

Toinen legenda **Space Invaders** huohotti rahankeräyksessä Pacin niskaan. Tulevien pelien perusmuodot kehittyivät. **Donkey Kong** perustui taso-hyppelyyn, **Defender** oli scrollaavien ampumapelien kantamuoto ja **Centipede** kehitti Space Invaders-linjaa. **Robotronin** nimen pitäisi olla Rambotron.

Ja mitä isot ulkona sitä pienet kotona. 1977 Atari toi markkinoille Atari 2600-järjestelmänsä. Muita ajan yrittäjiä olivat **Mattel Intellivision, Coleco** ja **Philips Videopac**. Yksi asia oli yhteinen: karmiva grafiikka. Vasta Colecon pelit alkoivat näyttää muultakin kuin Legojen taistelulta. Atari kasvoi ja pikkufirma **Activision** keräsi rahaa siivellä.

Vuosina 1978 – 1981 videopelibusiness kukoisti, mutta tuho vaani jo nurkan takana...

Tietokone – pelikone

Lännen ihmemaassa USA:ssa oli jo kelvollinen kotikone **Apple**. Missä kone, siinä peli. Hintaa oli kuitenkin sen verran, etteivät videopelimarkkinat nähneet painajaisia. Clive Sinclairin esiAmigat **ZX-80** ja **ZX-81** eivät myöskään halvasta hinnastaan huolimatta, olleet pelikoneina mistään kotoisin.

Tilanne muuttui kun **Commodore VIC-20** ilmestyi. Värigrafiikka ja kelvolliset äänet yhdistettynä siedettävään hintaan aloittivat pelien vyöryn. Pelit nyt olivat samaa kamaa, jota oli jo videopeleissä, mutta taso oli toista luokkaa. Eikä pidä unohtaman Jeff Minterin outoja psykopelejä. **Attack of The Mutant Camels** jopa kopioitiin suoraan Atari 2600:aan nimellä **Empire Strikes Back**. Pelit tulivat yleensä totutusti moduuleina ja saihan sillä tekniikalla jo 16 kilon megapelin mahtumaan 5 kilon koneeseen. Vielä näinäkin päivinä moni VICcari vannoo muinaismuistonsa nimeen ja väittää, että "silloin pelit olivat Pelejä." Nostalgista harha-ajattelua, sanon ma.

Vähän VICin jäljessä seurasi näihin päiviin asti kestänyt matolaatikko **Spectrum** ja kun **Commodore 64** vielä lahjoitettiin taivaista oli videopelien kohtalona tuonpuoleisuus. Tämä oli tilanne uudenvuoden aattona 1982.

1983 – pimeä keskiaika

Uusia pelifirmoja syntyi ja kuoli. Jokainen konekielen auttavasti tunteva rykäisi pelin markkinoille oman firmansa tukemana. Taso kuitenkin oli jotain nykyisten ohjelmalistausten luokkaa. Kun sitten teini-ihme Matthew Smith ohjelmoi Specuun **Manic Minerin**, oli kansa ihmeissään.

Manic Miner oli jotain valtavaa kaksinekymmenine kenttineen ja Miner-Willyineen, joka ajan hengen vastaisesti EI koostunut yhdestä grafiikkamerkistä. Valtava Miner-kloonien tulva alkoi piljoonien pikkumiesten pomppiessa tasolta tasolle ja kerätessä outoja esineitä.

Siihen aikaan tämä olikin vaihtelua kvadriljooniin pacmaneihin, centipedeihin ja muihin tyhjiksi-imettyihin aiheisiin.

Matthewista tuli hetkessä julkkis. Nykyään ketään tuskin kiinnostaa kuka on ohjelmoinut mitä. Uudet renkaat Porscheen Matthew tienasi **Jetset Willyllä** vuotta myöhemmin.

Toinen kohuttu uutuus oli **Melbourne Housen The Hobbit**, uraa- uurtava tekstiadventure. Yhdistetty teksti ja grafiikka sekä mahdollisuus "keskustella" muiden hahmojen kanssa tekivät Hobbitista hitin. Hobbitilla on myös kyseenalainen kunnia olla ainoa tekstipeli, jota minäkin olen jaksanut pelata. Mahtoiko syynä olla se, että Hobbit oli ainoa pelini? Mene ja tiedä.

Hobbitin jälkeen englantilaiset tekstipelit eivät olekaan eteenpäin menneet, **Pawnia** lukuunottamatta. Amerikkalainen **Infocom** näyttääkin miten tekstipeli tehtiin, tehdään ja tullaan tekemään. Jopa Infocomin vanhatkin teokset kuten **Zorkit** ovat edelleenkin kuranttia kamaa ja ovat synnyttäneet jopa fanclubeja.

Videopelit vetivät viimeiset kaupalliset henkäyksensä kotikoneiden hintojen koko ajan laskiessa ja kerran niin mahtava Atari oli konkurssin partaalla. Jopa VICin suosio kääntyi laskuun. Amerikkalaiset olivat näihin aikoihin muutenkin brittejä edellä ainakin 64:n peleissä. **Electronic Arts**, **Synapse**, **Broderbund** ja **Epyx** pitivät Commodore-lippua ylhäällä. Sellaiset klassikot kuten **Archonit**, **Lode Runnerit**, **Blue Maxit** ja **Temple Of Apshai** olivat aikalaillakin edellä englantilaisia 64-pelejä. Tämä johtui lähinnä Spectrumin valtaisasta suosiosta kyseisessä Monty Pythonin emämaassa. 64 paini samassa sarjassa sellaisten huippukoneiden kanssa kuin **BBC**, **Oric** ja **Texas**. Little did they know!

Historiallisesti vaikuttavia teoksia tuli monia. **Ultima II** käännettiin 64:lle, tuhoontuomitun BBC:n omistajat lohduttautuivat pelaamalla **Eliteä**.

1984 – selkiytyminen

Tilanne alkoi selkiytyä. Pienimmät rupufirmat alkoivat tippua kuin jääpuikot syksyllä.

64:n hinta laski samaa tahtia kuin myynti ja pelien taso nousi. Eräs ei lainkaan vähäpätöinen seikka oli uuden softatalon perustaminen Englantiin. Vihdoinkin jenkkipelejä sai Britanniasta vain murto-osalla import-pelien hinnasta.

Firman nimi oli **U.S.Gold** ja ensimmäisiin megahitteihin kuuluivat **Forbidden Forest** ja **Beach Head**. Tämä pakotti myös englantilaisen ohjelmoinnin parantamaan tasoaan. Spectrumia ja kuusnelosta lukuunottamatta käytännöllisesti katsoen kaikki muut konemerkit alkoivat hävitä.

Vuoden suuriin peleihin kuuluu eittämättä Epyxin **Summer Games**. Tämä graafisesti loistelias urheilupeli myy edelleenkin hyvin ja jokavuotinen Games tai pari on jo traditio. Summer Games aloitti myös levypelien pakko- vääntämisen kammottaviksi multi-load-kaseteiksi. Vaan eipä Spectrum-kansa kavahtanut, vaan latasi **Ultimaten Knightloren** innovatiivisine sarjakuvamaisine kolmiulotteisine grafiikkoineen. Näinä päivinä moista ilmiötä näkee jo budjettipeleissäkin.

Englannin peleissä pääpaino lepäsi arcadeadventureissa, yleensä siinä tyypissä, jossa kävellään, hypitään ja kerätään tyhmiä esineitä sekä suoraviivaissa ampumapeleissä.

Tekstipeleissä kuvitus oli jo vakio vain **Level-9:n** poiketessa myyvästä kaavasta. Amerikassa alkoi painopiste muuttua.Kasettiasemahan on Reaganilassa melko tuntematon vempele, joten pelit alkoivat kehittyä megadisc-/megaload-suuntaan.

Lord Britishin **Ultima III: Exodus** näytti taas RPG:n tason ja **Electronic Artsin Seven Cities of Goldissa** oli mahdollista löytää Amerikka toiseen kertaan. Jos niin halusi, Amerikan mantereen pystyi uudelleen muotoilemaan säilyttäen kuitenkin seismisen realistisuuden.

Flight Simulator II pysyi (ja pysyy) listojen kärjessä jenkkien halutessa mahdollisimman aitoa lentokokemusta. Turha sanoakaan, kasettiasemien Eldoradossa Englannissa nämä pelit eivät menestyneet ja tuskin menestyisivät vieläkään.

Suomessakin alkoi tilanne parantua. Pelejä tuotiin maahan yhä kasvavassa määrin, joten metsien miestenkin koneissa vilkkuivat tutut hahmot. Ensimmäinen **Game Station** toi laajat valikoimat stadin kundien ulottuville.

1985 – rahasammon synty

Markkinat kaipasivat uusia kikkoja ja niitä löytyikin. Pelimyyntiä siivittämään ostettiin joku tunnettu henkilö, esimerkkejä: **Daley Thompson's Decathlon**, **Frank Bruno's Boxing**, **Neil Armstrong's Space Invaders**...

Activision räjäytti pankin ohjelmallaan **Ghostbusters**, joka myi lähinnä loistavalla äänellään (vain 64) ja elokuvasidon- naisuudellaan uskomattomia määriä. Uusi ilmiö villitsi pelintekijät: li$en$$i! **Domarkin A View To A Kill** oli tyypillinen lisenssipeli: surkea grafiikka, mitätön pelattavuus eikä koko peli liittynyt kuin satunnaisesti jäljiteltyyn James Bondin elokuvaan. Kansi marssitti taskurahoja kassakoneisiin. Koko homma kulminoitui **Oceanin** megamyyjässä **Rambossa**, joka kamppaili joulumyynnissä tasapäisesti **Winter Gamesin** ja **The Way of The Exploding Fistin** kanssa.

Melbournen Way Of... aloitti karatepelien vyöryn. Kloonia paiskattiin liukuhihnalta peli pelin jälkeen vielä pitkälle seuraavaa vuotta. Alkuvuodesta suositut nyrkkeilypelit lopahtivat kuin kansanedustaja vaalien jälkeen.

Urheilupelit olivat myös in. **Summer Games II**, Win-

ter Games ja **Hypersports** kävivät kaupaksi. Edes vuoden tärkein tapahtuma, Eliten käännösten ilmestyminen **Firebirdiltä** ei tarjonnut vastusta.

MSX-järjestelmästä kohuttiin ja lupailtiin uutta standardia. Varsin nopeasti huomattiin että standardeja oli monia eikä MSX kerännyt jonoja kauppoihin.

Muita tärkeitä uudistuksia olivat budjettipelien ilmestyminen. **Mastertronic** aloitti pelien myynnin tosi pikkurahalla ja vaikka taso ensin alkuun hipoi lattiaa todisti myynti, että markkinarakoa löytyy.

Suomen tilanne parani entisestään Rautakirjan Game Station- pelimyymäläketjujen laajentamisen myötä. Kuinka ollakaan, varsin nopeasti ne siirtyivät ajasta ikuisuuten tulosten ollessa kreditissä.

1986 – lisenssihirviö iskee

Konepuolella 64 nousi kiintotähdeksi Spectrumin loisteen alkaessa sammua ja **Amstradin** noustessa Z80-taivaan jumalaksi. MSX-alamäki jatkui maailmalla järjestelmän ollessa floppi kaikkialla muualla paitsi Japanissa ja Suomessa. Turhaan ei Suomea sanota Pohjolan Japaniksi.

Budjettipelien myynti kasvoi räjähdysmäisesti uusien yrittäjien tunkiessa mukaan. Budjettipelien taso vaihteli kelvottomasta roskasta huippupeleihin, **Spellbound** ja **Thrust** pari mainitakseni. Ylitse muiden kohosivat Mastertronic ja Firebirdin **Silver Range**.

Lisenssipelien osuus pelitarjonnasta kasvoi jatkuvasti. Yksikään menestyselokuva ei jäänyt paitsi bittivastikettaan. Taso ei ollut mitenkään hääppöinen pelien ollessa parhaimmillaan keskinkertaisia. Vuoden kammottavin ilmestys oli etukäteen kohuttu Oceanin **Knight Rider**, joka oli joka suhteessa avuton esitys. Kaiken roskan vastapainoksi ilmestyi joukko loistaviakin pelejä. **Ultima IV**, **Zoids**, **Alter Ego**, **PSI-5** ja **Leaderboard** muitten muassa loistivat kuin tähdet keskinkertaisuuden tyhjyydessä.

Eräs varma syy pelien konsensukseen oli peliyhtiöiden keskittyminen yhä harvempiin käsiin ja ryhmätyön esiinmarssi. Peliteollisuus muistuttaa yhä enemmän levyteollisuutta päivän hitteineen, jotka pian ilmestyvät kokoelmakasetilla.

Arcadepelien kääntö kotikoneisiin kasvoi myös räjähdysmäisesti Eliten **Commandon** todistaessa uuden markkinaraon tuottavuuden. Arcadekäännösten taso olikin yleensä valovuosia edellä elokuvapeleistä, mutta valovuosia jäljessä arcadeversioista. Tosin sellaiset pelit kuin **Gauntlet** pystyivät säilyttämään alkuperäisen pelattavuutensa vaikka grafiikka kärsikin.

Suomalaisittain vuoden ilmiö oli **Stavros Fasoulas**, jonka **Sanxion** keräsi mainetta ja kunniaa ja ylistystä syrjäiselle tasavallallemme.

Pelimarkkinoita vaivaa vahva konsensus-henki. Pelit ovat toistensa klooneja ja omaperäiset teokset ovat harvinaisia kuin punainen etana.

1987 – mitä tulevaisuus tuo tullessaan

Edellisenä vuonna alkanut 16-bittisten superkoneiden (Atari ST, Amiga) valloitusprosessi jatkunee eivätkä kotiPC:t ainakaan pelirintamalla pystyne tarjoamaan vastusta. 64:n valta-asema pelikoneiden IBM-PC:nä tuskin horjuu.

Alkuvuodesta päätellen lisenssi- ja arcadekäännökset säilyttävät asemansa. Yksittäiset valonpilkahdukset, **Sentinel** etunenässä, läikehtivät positiivisina poikkeuksina.

Nähtäväksi jää pystyvätkö uudet parannetut videopeliterminaalit muuttamaan pelikoneiden kärkeä vai jääkö kohuttu uudistus jonnekin MSX-räjähdyksen tasoiseksi pamahdukseksi. 1987 huvittavimpia ilmiöitä on vanhan kunnon **Breakoutin** uuden version ilmaantuminen arcadehalleihin ja kotikoneisiin. Some things never die. ■

TRIOSOFTISTA PELIT JA VEHKEET

Muista Triosoft ensimmäisenä pelihankintoja miettiessäsi. Miksi?

- kaikki Triosoftin hinnat ovat kuin tarjouksia: ovh-hintoja 109 ja 120 mk vastaavat Triosoftin hinnat 59 ja 70 mk (eli jos ostat vuodessa 10 peliä ovh-hinnalla, saat niitä Triosoftista samalla rahalla 17 kpl!)
- Triosoftissa uutuudet ovat samaan aikaan kuin kaupoissa – tai aikaisemmin
- Triosoftin pelit ovat täyttä tavaraa eikä mitään poistomyynnin pinonpohjimmaisia
- toimitamme varastosta heti (joskus meiltäkin loppuu kesken – mutta täydennyksiä tulee pari kertaa viikossa)

TRIOSOFT MYY AMIGAT
ja lisälaitteet: levyasemat, muistikortit, skannerit, MIDI Interfacet, samplerit ja hyötyohjelmat!

Meillä on yli 100 levykkeellistä julkisohjelmia Amigaan – pyydä luettelo.

Pyydä tarjouksemme: mahtava ohjelmapaketti jokaisen Amigan mukana.

Lisäksi meillä on koko ajan vaihtuva valikoima huippupelejä tyrmäävin tarjoushinnoin. Juuri nyt mm. Tag-Team Wrestling (C64) 40:–, Tenth Frame (MSX) 40:–, Shoot Em Ups (C64) 40:–, Cyberun (MSX) 40:–, Best of Beyond (C64 disk) 40:– ... ja muutamia kymmeniä muitakin.

Esimerkkejä uudesta listastamme:

C64		Amiga:		MSX	(modum)	Atari ST	
California Games	70:–	Plundered Heart	187:–	Maze of Galious	139:–	Indiana Jones	187:–
Indiana Jones	70:–	Ogre	187:–	Nemesis II	139:–	Gauntlet	187:–
Star Wars	70:–	Flight Simulator II	414:–	Penguin Adventure	139:–	Star Trek	146:–
Supersprint	70:–	Faery Tale	380:–	Angleball	28:–	Barbarian Ultimate Warrior	146:–
Bubble Bobble	59:–	Cruncher Factory	70:–	Deathwish 3	59:–	Tai-Pan	146:–

ja satoja muitakin...

TRIOSOFT PL 14, 33521 TAMPERE
PUH. 931-177 485, 484 490, 461 021





NIKO NIRVI

Petteri ja pelikaupan

Pieni käsi ojentaa tiskille Cobra-kasetin ja tukun ryppyisiä seteleitä. Kauppiaan ahnas käsi tempaa rahat. Mutta miten peli on kauppaan päässyt? Mistä muodostuu pelien huima hinta? Miksi hintaa on Suomessa tuplaten? Miksi pelin nimi on Cobra? Miksi joku peli myy, toinen ei? Miksi...?

Olipa kerran Petteri. Niinkuin tuhansilla muilla pettereillä myös hänellä oli tietokone ja tukku pelejä. Petterillä oli myös jotain muuta: kunnianhimoa. Hän halusi ansaita pelitietämyksellään ja väikkyipä hänen silmissään kuva siististä myymälästä, jonka näyteikkunan ylle neonvalot piirtävät nimen "Mikropetteri".

Pelien myyminen ei vaadi ainoastaan pääomaa. Se vaatii myös tietämystä. Siispä Petteri haki kausimyyjän paikkaa Pasin Softasta ja sen saikin.

Aamukahvia nauttiessa kysäisi Petteri ohimennen:" Miten tämä pelibusiness oikein pyörii?" Wanha liikkeenharjoittaja, itse Iki-Pasi, kohotti katseensa ja avasi suunsa...

Alussa on idea?

"Vai peleistä haluat tietää. Hauskaa, että satuit kysymään, asia sattuu olemaan lähellä sydäntäni. Olen vuosinani nähnyt monen pelin tulevan, monen menevän ja harvan jääneen. Mutta asiaan!

Pelin elämä alkaa ideasta, mieluiten Ideasta. Oma idea on kiva muttei välttämätön. Hyvien ideoiden keksiminen on työn ja tuskan takana, ja kuinka ollakaan: monet pelit voisivat olla veljeksiä.

Aivotyön jälkeen on varsinainen koodaus enää pelkkä muodollisuus. Ohjelmointityökin on muuttunut aikojen saatossa. Enää ei peli synny yhden henkilön lapsena tämän munkinkammiossa, vaan ryhmätyö on vallitseva käytäntö. Poikkeuksiakin tosin löytyy.

Yksi ryhmä vääntää grafiikan, toinen koodin ja musiikki tilataan ammattilaiselta, kuten Rob Hubbardilta, Martin Galwaylta tai W. A. Mozartilta. Tämä on nopeaa, mutta maksaa. " Petteri innostui:"Maksamisesta puheenollen, miten kun tyhjä kasetti maksaa vain muutaman markan niin täysi maksaa satakakskymmpiä?" "Kysyppä sitä myöhemmin," sanoi Iki-Pasi ja siemaisi varovasti kuumaa kahvia.

Tervemenoa markkinoille

"Kun peli on valmis täytyy se saada markkinointikuntoon. Otetaanpa esimerkiksi vaikka Firebirdin Rasputin. Pelin hinnaksi päätetään pistää noin 8 puntaa eli kierosti 7.99. Jälleenmyyjä saa tästä yli puolet joten Firebird nettoaa vain vähän yli kolme



salat

Isot rahat vaihtavat omistajaa kiivaaseen tahtiin pelikaupassa. Mutta mistä itse asiassa ostaja maksaa? Itse pelin osuus hinnasta on hyvinkin pieni.

puntaa. Tästä valtavasta summasta täytyy vielä maksaa monistus, etiketit, kasetti ja pakkaus. Pakkaus on erittäin tärkeä, sillä sillä peli myydään. Pelin pitäisi hypätä ostajan silmille satojen samannäköisten joukosta ja olla muutenkin ostohalua herättävän näköinen. Ocean kieltämättä hallitsee pakkaamisen taidon.

Tähän kaikkeen uppoaa noin punnan verran. Jäämistöllä pitää maksaa vielä markkinointikulut ja henkilökunnan palkat veroista puhumattakaan. Punnan verran jää voittoa. " "No onko se markkinointi niin tärkeää? Ja mitä sitäpaitsi mainos pari lehdessä maksaa? Ei varmasti paljoakaan", markkinointiekspertti Petteri pääsi iskemään.

Iki-Pasi tärähti. "Siis nythän on näin, että markkinointi on ehkä tärkein osaalue. Siihen kuuluu paitsi lehtimainonta niin myös kaikenmoinen PR-materiaali, lehdistötiedotteet, toimittajien kestitys ja sen semmoinen. Tämä ruljanssi täytyy usein aloittaa ennenkuin pelistä on bittiäkään koodattu, joten usein käy kuten Knightriderin kävi. Julkaisu venyy ja venyy eikä peli välttämättä ilmesty lainkaan. Keskimääräinen mainosbudjetti pyörii siinä sadan tonnin nurkilla, joten pelin täytyy myydä noin 10.000 kappaletta, että edes markkinointikulut peittyvät. Ja näin on poikaseni, että usein tähän ei pystytä vaan takkiin tulee. " "Kuinka hirveää", kauhistui Petteri. "Älä huoli, kyllä firmat omansa ottavat vaikkei miljarditasolla liikutakaan", lohdutteli Iki-Pasi.

Matka Suomeen

"Nyt kun tuote on valmis myydään se tukkumyyjille tai suoraan vähittäismyyjille. Mutta tänne Suomeen vaaditaan vielä yksi porras ennen kaupanhyllyä ja se on maahantuoja. He ostavat suuret määrät yhtä peliä ja yrittävät myydä sitä eteenpäin kauppiaille.

Henkilökunnan pitää saada palkkansa, etteivät he kuole nälkään ja valtion pitää saada veronsa, etteivät kansanedustajat kuole nälkään. Laskut pitää maksaa ja jossain välissä tempoa hiukan voittoakin, joten pelin hinta nousee jälleen.

Ongelmana on tietysti sekin, että kaikki pelit eivät suinkaan mene kaupaksi vaan jäävät mätänemään varastoon. Näiden aiheuttamat tappiot korvaa, jos korvaa jonkun hittipelin massamyynti. Kun tätä suuntausta jatkuu alkaa valikoima kärsiä. Miksi tilata jotain monimutkaista hienoa strategiatai seikkailupeliä, kun cobrakannellinen tusinatuote myy sata kertaa paremmin?" "Jummi," älähti Petteri puolisyyllisen näköisenä.

Ostaja horisontissa

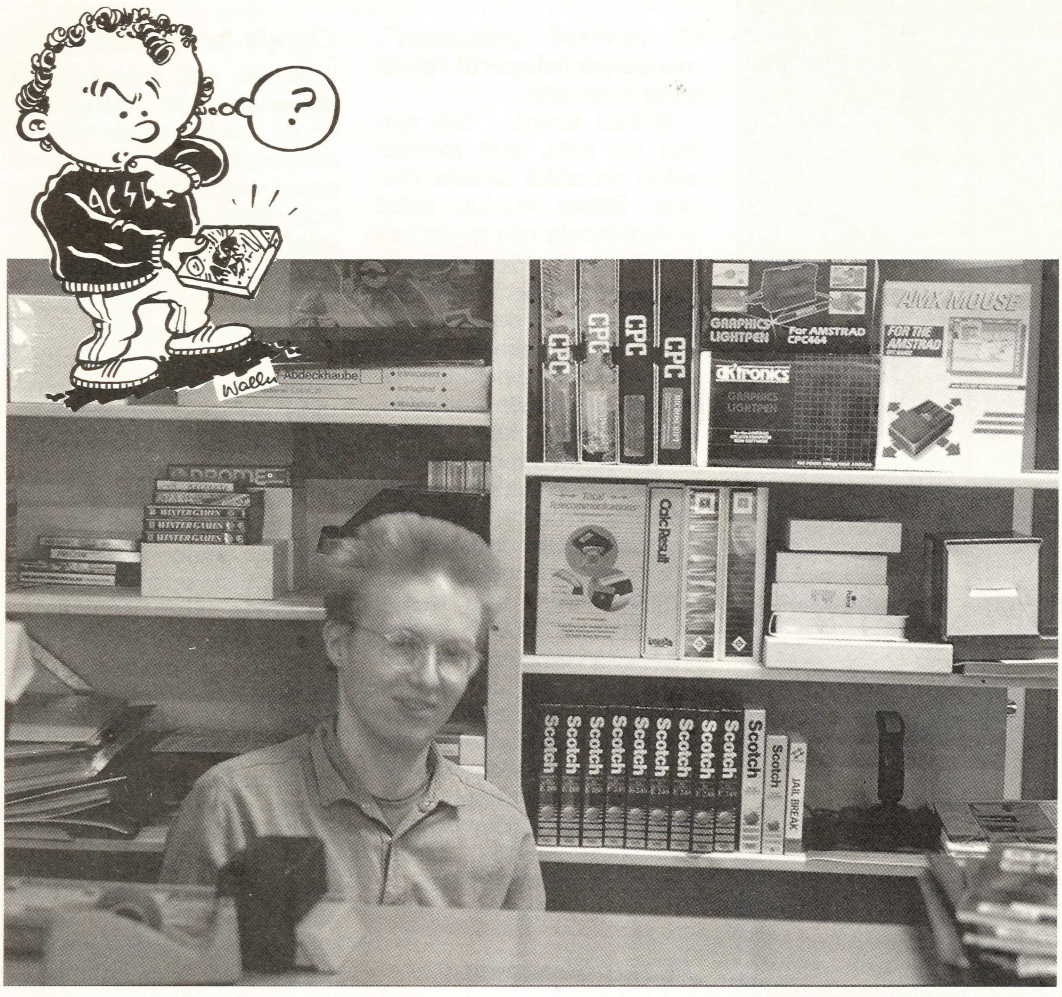
"Nyt siis peli kuitenkin on kaupassa. On kauppiaan vuoro saada peli onnelliselle omistajalle. Hän lisää vielä oman voittotavoitteensa hintaan, joten näin päästäänkin sellaiseen reippaaseen 120 markkaan. Ei mikään pikkusumma viikkorahoistaan säästävälle pelaajalle!

Pettymysten välttämiseksi meidän kauppiaiden pitäisikin omata edes jonkinlainen tietämys tuotteistamme ja näinhän ei useinkaan ole. Monesti pelit ladotaan hyllyyn eikä sisällöstä tiedetä mitään, usein ei senkään vertaa. Ostajaparat ovat täysin oman ymmärtämyksensä armoilla ja Elite jää hyllyyn kun monimutkaisen pelin salat eivät heti aukea. " "Elite onkin ihan mölö. Jakke antoi mulle kopion ja emmä osannu pelata!", totesi Petteri kylmän kriittisesti. Iki-Pasi muljautti silmiään ja totesi kyllästyneenä "Siinä eräs vähemmän keskusteltu piratismin haitta. Koska käyttöohjeet eivät leviä samaan tahtiin kuin pelit, saattaa monimutkainen peli turhaan saada huonon pelin maineen. On kultainen sääntö: kritisoi vain sitä mitä ymmärrät. "

"Asiaan...", haukotteli maustaan varma Petteri. Iki-Pasi jatkoi: "Kaupassa on vielä se yhteinen ongelma, että joitain pelejä ei osta kukaan, joten ne on pakko kaupata polkuhintaan ja paikata tappio jollain megamyyvällä tuotteella ja sitäpaitsi...", aloitti Iki-Pasi valittavalla äänellä, kun Petteri tempaisi alan veteraanin offlineen toteamalla "Taitaa olla oma lehmä ojassa?" Iki-Pasi vaikeni ja lisäsi vahingossa liikaa sokeria.

Mitä kansa ostaa...

"Mutta asiaan... Mitkä pelit luulet, että täällä Suomessa myyvät parhaiten?" "Ööö... hyvät?", yritti Petteri varman päälle panostaen. Iki-Pasi niin hyvänsuovasti kuin liioittelematta pystyi: "Hyvät? Mitä tekemistä sillä on menekin kanssa? Muistanet vielä pelin Ghostbusters? Voitko vakavin naa-



moin väittää sitä hyväksi peliksi? Etenkin karmivaa Spectrum-versiota? Ghostbustershan aloitti elokuviin pohjautuvien lisenssipelien vyöryn ja syy oli yksinkertainen: se myi järjettömästi. Pelkästään Englannissa, missä hittiraja on 50.000, myi Ghostbusters 300.000.

Pelin nimeäminen elokuvan tai TV-sarjan mukaan on takuuvarma keino. Toinen tapa on liittää pelin nimeen joku julkkiksen nimi. Keke Rosbergs Car Race myy varmasti paremmin kuin Car Race. Asian varjopuoli on se, että lisenssi maksaa, joskus todella paljon. Siispä vähemmän rahaa ohjelmoijalle, joka ei ehkä viitsi tehdä niin hyvää työtä. Puhumattakaan siitä, että pelissä ei saa välttämättä käyttää mielikuvitustaan, koska lisenssin myynyt yhtiö ei halua sankariaan käsiteltävän kovin luovasti. Arcadekäännökset lisääntyvät myös koko ajan eikä se ihme olekaan sillä onhan alkuperäiset jo testattu ja suunnitteluvaiheeseen ei kulu paljoa rahaa. Ilmaista mainostakin on jo etukäteen. Ja mitäs pahaa siinä niin kauan onkaan kun käännökset maltetaan tehdä hyvin. Todellisuudessa jokaista hyvää käännöstä vastaa kaksi kehnoa. Osasyy on se, että arcadekäännöksessä ei ohjelmoija saa missään tapauksessa käyttää mielikuvitustaan, koska tarkoitus on tehdä niin näköinen kopio kolikkokoneesta kuin mahdollista.

Urheilupelit muodossa tai toisessa myyvät myös takuuvarmasti. Huippuvarmuus saavutetaan, jos niissä on useita lajeja ja valmistaja on Epyx.

Hittipelit voidaan jakaa kahteen ryhmään: päiväperhot ja klassikot. Päiväperhot myyvät myyvät hetken eli kuukauden tai pari ja sitten ne häipyvät Suureen Tuntemattomuuteen tai vaihtoehtoisesti kokoelmakasetille. Hyvä esimerkki tästä ryhmästä on Knight Rider. Klassikot taas myyvät vuodesta toiseen tasaisesti. Epyxin Summer Games I myy edelleenkin vaikka onkin jo yli kolme vuotta vanha.

...ja ei osta

Tietysti on peliparkoja, jotka eivät kotia suomalaisesta pelikokoelmasta juuri löydä. Kysymys ei useinkaan ole siitä, että peli olisi kelvoton. Epäkiinnostavan näköinen strategiapeli paksuine ulkomaankielisine ohjekirjoineen ei jaksa viehättää kirkkaita värejä, nopeasti liikkuvia kuvioita ja äänimassoja etsivää pelimiestä.

Suurimmat häviäjät ovat tietysti tekstiadventuret. Se tuskin ihmetyttää ketään, koska pelit on suunnattu anglosaksisiin maihin ja mitoitettu vaikeudeltaan niihin. Kymmenen sanan sanavarastolla niitä ei tosiaankaan pahemmin ratkota.

Huvittavaa on, että lisenssi yleensä auttaa tässäkin asiassa. Englantilainen tyyli on mättää kauniita kuvia yhdistettyinä kahden sanan parsereihin, jolloin häviäjä on tietysti kuvaton megaparseripeli.

Huonon näköinen pakkaus karkottaa valistuneen ostajan vähintään yhtä nopeasti kuin paksu ohjevihkonen. Hewsonin Paradroid on mainio esimerkki. Designabortio kannessa ei kerro mitään siitä loistavasta pelistä, joka pinnan alla piilee. Paradroidia ostivatkin lähinnä ne, jotka englanninkielisistä lehdistä olivat ylistystä lukeneet.

"Vaikuttavatko lehdet menekkiin?", yritti Petteri haukotusten lomasta keskeyttää puhetulvaa.

"Kiertääkö Maa Aurinkoa? Tottakai! Lehdethän ovat pullollaan mainoksia tulevista ihanuuksista, ei Suomessa tosin, ja peliarvostelut myös lisäävät mielenkiintoa peliä kohtaan. Mikrolehdistö onkin tavallaan avainasemassa. Mainoksiin et voi luottaa etkä myyjän kehuihin, mutta lehtiin kyllä. Tietysti edellyttäen, että luet tarpeeksi monia, jolloin arvostelijoiden henkilökohtaiset mieltymykset tasaantuvat ja objektiivinen totuus suodattuu subjektiivisten näkemysten läpi. Muista tämä, lapseni, niin taskurahasi eivät kulu turhaan!" Petteri nyökkäili uupuneesti.

Lorun loppu

"Vaan sanopa, nuorimies, mistä tämä yht'äkkinen kiinnostus? Et kai suunnittele oman liikkeen avaamista, hah-hah!" "Itse asiassa kyllä!", löi Petteri kortit pöytään. Pasin silmät kapenivat. "Teen sinulle tarjouksen, josta et voi kieltäytyä!", jatkoi Petteri ja kuiskasi Iki-Pasin korvaan jotain. Pasi hymyili, miehet löivät kättä päälle ja kaatoivat toisen kupin kahvia, hakipa lähetti vielä mehevät viineritkin. Lähikuukausien aikana "Mikropetteri & Pasi" laajeni. Ensin se valtasi Suomen, sitten Euroopan, kunnes eräs kaunis kevätpäivä näki liiketjun maailman ainoana pelimyymälänä. Yhteistyössä NASAn kanssa alkoivat liikemiehemme harkita jatkoa... Yht'äkkiä Petteri heräsi, sammutti virran niin koneesta kuin monitoristakin ja meni vaihteeksi sänkyyn nukkumaan, sillä seuraava päivä oli maanantai. Ja maanantain kanssa ei leikitä. ■

TOIMINTAA - JÄNNITYSTÄ - PELIHETKIÄ
HAE JÄLLEENMYYJÄLTÄSI

JACKAL™

© KONAMI 1986

KONAMI

Win an Actual Jackal Arcade Machine
See pack for details

JÄLLEEN UUSI VOITTAJA NEMESIKSEN TEKIJÖILTÄ

	kasetti	levy
AMSTRAD COMMODORE SPECTRUM	109.-	153.-



BOB

DECKAR

GREY

QUINT

Jälleenmyyjät: Info-kirjakaupat, Sokos tavaratalot, Musta Pörssi ja Expert myymälät sekä muut hyvinvarustetut erikoisliikkeet

Maahantuoja:

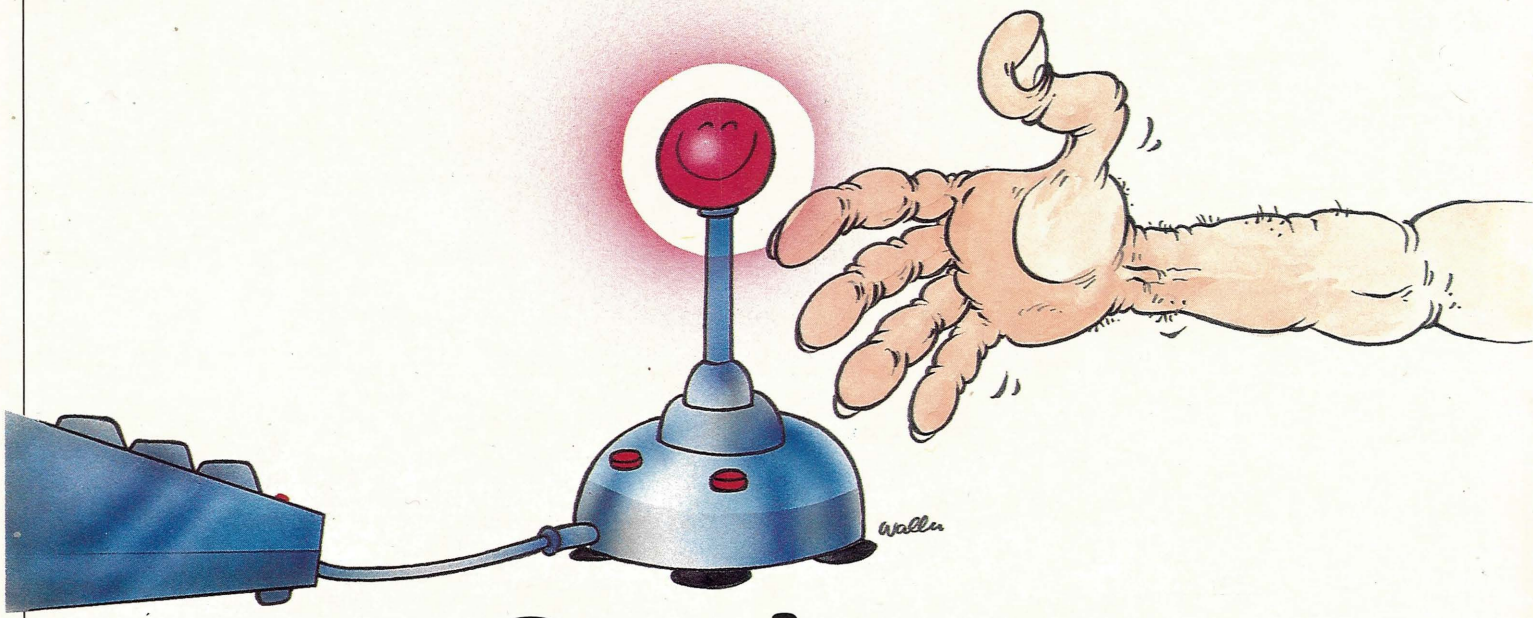
KONAMI

Toptronics

Nuppulantie 35, 20310 TURKU
puh. 921-546 666, telex 62699 TOP, telefax 921-546 777

KONAMI SOFTWARE CLUB
KONAMI HELPLINE...0626 56789

KONAMI HELPLINE
0626 56789



Onni on kunnon peliohjain

Peliohjaimetko muka vain liittimiä pelaajasta mikroon? Ehei, ne ovat itse asiassa laitteita, joilla pelaaja ja tietokone kytketään yhteen pelin ajaksi. Pelin kulku määrää sen, miten tietokoneen jatkeena oleva ihminen reagoi. Pelaajan omalla tahdollahan ei ole paljoakaan merkitystä. Vai onko?

Joystick eli peliohjain on jokaisen vähänkin enemmän pelaavan tärkeä työväline. Joitakin pelejä voi pelata myös suoraan näppäimistöltä, mutta kunnon joystick helpottaa ratkaisevasti pelaamista.

Joystickin hankinta ei ole kovin kallis investointi verrattuna tietokoneeseen, monitoriin tai nauhuriin. Kovin usein ei sitäkään kuitenkaan viitsi hankkia. Hyvä joystick kestää kovaa pelaamista jopa parisen vuotta, kun taas heikommilla mekanismi pettää parin-kolmen kuukauden kuluessa. Yksilöllisiäkin eroja on samanmerkkisissä ohjaimissa, mutta käyttökokemusten ja palautteen mukaan joystickit voi asettaa paremmuusjärjestykseen.

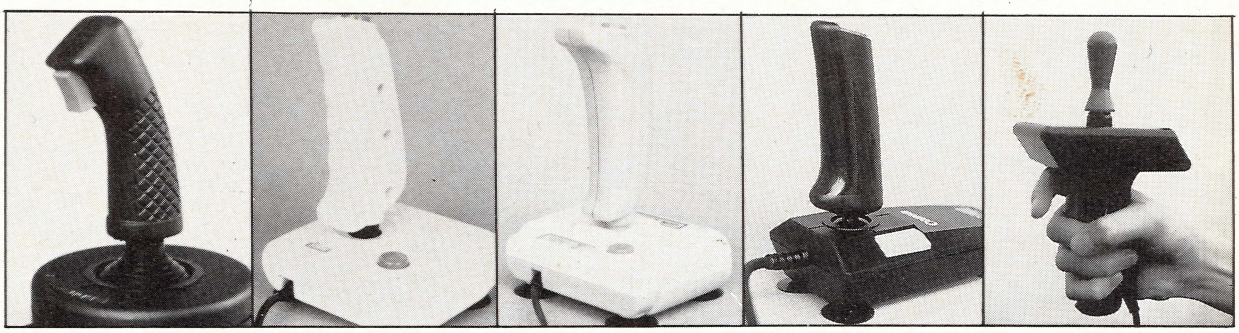
Paremmuudesta voidaan sitten olla monta mieltä. Jonkun pelaajan mielestä loistava ominaisuus on imukupit tikun pohjassa, toinen ei tarvitse niitä lainkaan.

Varsin yleinen ominaisuus tikuissa on automaattitulitus eli autofire. Sen päälle kytkemällä vapautuu jatkuvasta tulittamisesta ja voi keskittyä vaikkapa avaruusaluksen ohjailuun. Aikaisemmin suurin osa ohjaimista oli varustettu ns. kertakäyttö- eli kalvokytkimillä, joista yleensä joku petti ennen pitkää. Nykyisin suositaan mikrokytkimin varustettuja ohjaimia, joiden kestävyys onkin selvästi parempi ja hintakin sitten tietysti sen mukainen.

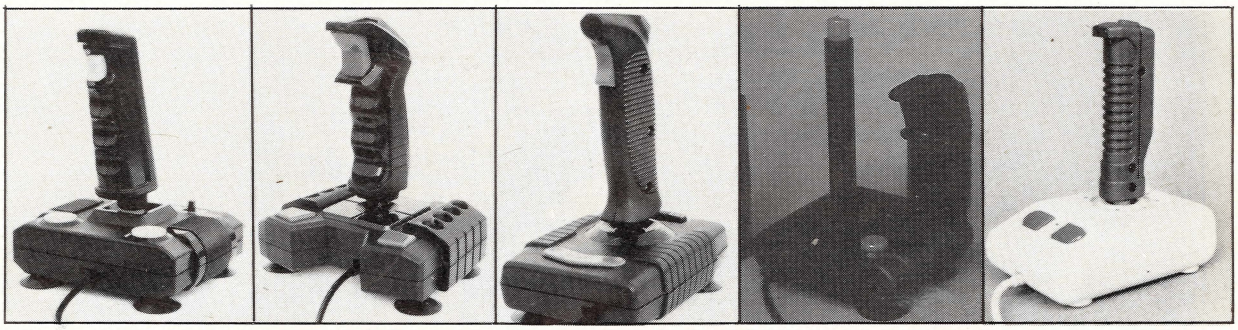
Uusimmissa malleissa on kiinnitetty huomiota myös ampumismukavuuteen ja -helppouteen. Kun aikaisemmissa ohjaimissa oli vain yksi nappula ampumista varten, on niitä nykyään jopa kolme tai neljä kappaletta.

Runsas varustelu ja lukuisat nappulat eivät kuitenkaan välttämättä tee tikusta huippuohjainta, mutta ainakin tällaisessa tikussa on valinnanvaraa jokaisen pelaajan omien mieltymysten mukaan.

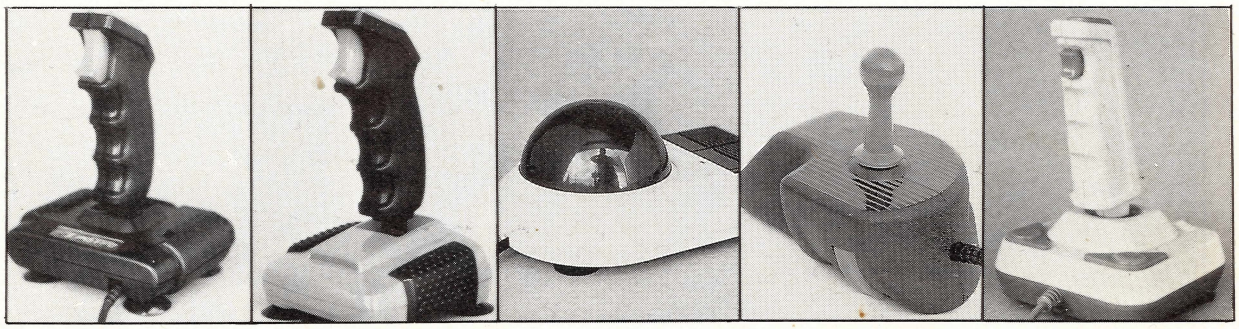
Miltei kokonaan ovat markkinoilta poistuneet paddle- eli mailaohjaimia käyttävät pelit. Nämä yksinkertaiset ohjaimet mahdollistivat vain yksisuuntaisen liikkeen esimerkiksi suoraan kuvaruudun poikki.



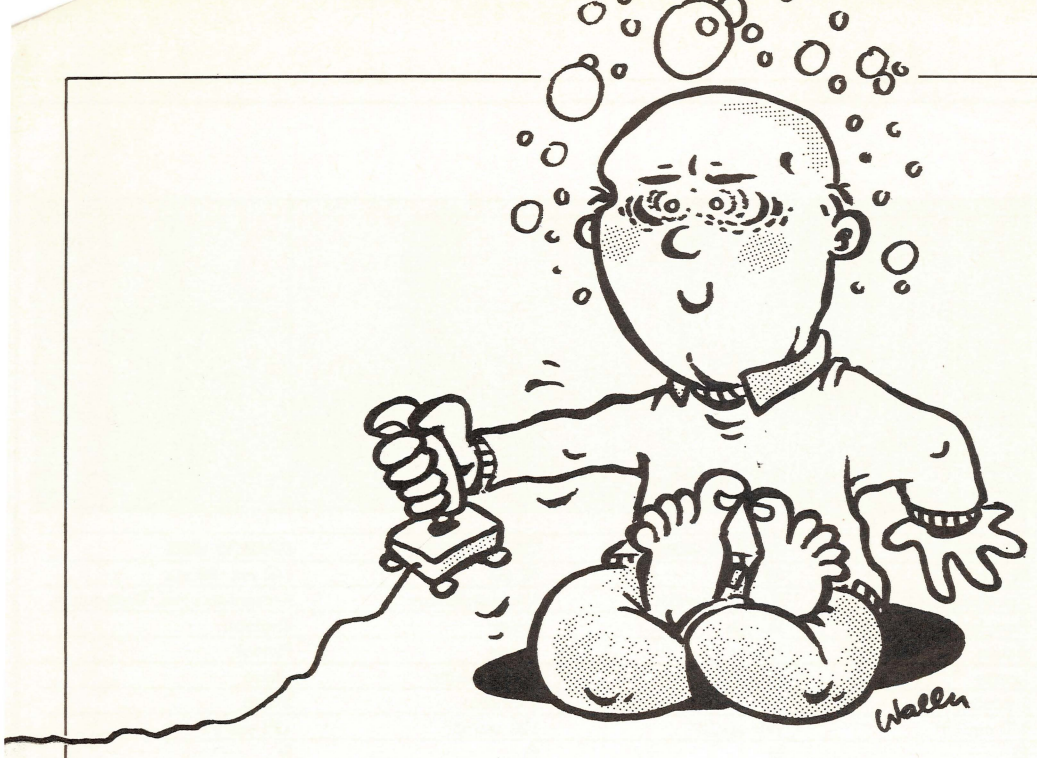
Peliohjain	MOONRAKER I	QUICKSHOT I	VULCAN GUN SHOT	CANON VJ-200	PHASOR ONE
Hinta	39 mk	49 mk	49 mk	79 mk	142 mk, 89 mk
Maahantuoja	Komentokeskus	Komentokeskus	Komentokeskus	Komentokeskus	Komentokeskus, Toptronics
Valmistusmaa	—	Hongkong	Taiwan	Japani	Englanti
Tyyppi	Kahva	Kahva	Kahva	Kahva	Pistooli
Liikekytkimet	Liuska	Liuska	Liuska	Potentiometri	Mikro
Tulituskytkimet	2 × kalvo	2 × kalvo	2 × kalvo	2 × mikro	Mikro
Johto/liikealue	130 cm/10°	120 cm/15°	140 cm/10°	120 cm/45°	120 cm/15°
Automaatti	Ei	Ei	Ei	Ei	Ei

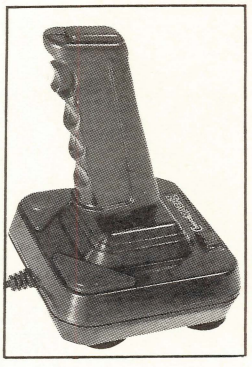


Peliohjain	VG-115	COBRA 2	GENERAL DE LUXE	QUICKSHOT IV	TAC 3
Hinta	95 mk	98 mk	98 mk	99 mk	99 mk
Maahantuoja	Oy PCI-Data Ab	Toptronics Ky	Toptronics Ky	Komentokeskus	Komentokeskus
Valmistusmaa	Taiwan	Kiina	Kiina	Hongkong	Taiwan
Tyyppi	Kahva	Kahva	Kahva	Vaihtokahva	Kahva
Liikekytkimet	Kalvo	Mikro	Liuska	Liuska	Liuska
Tulituskytkimet	2 × kalvo + 2 × liuska	4 × mikro	4 × kalvo	Kalvo + liuska	3 × mikro
Johto/liikealue	110 cm/12°	115 cm/15°	120 cm/10°	115 cm/15°	140 cm/20°
Automaatti	Jatkuva	Liipaiseva	Liipaiseva	Ei	Ei

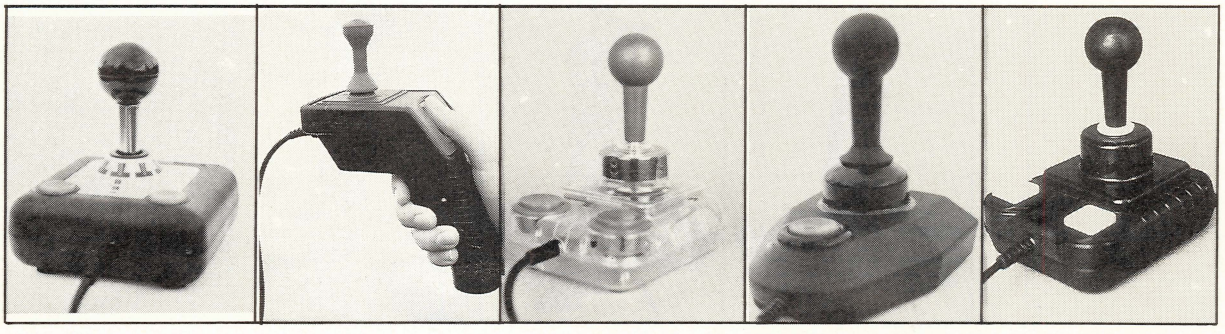


Peliohjain	QUICKSHOT II PLUS	QUICKSHOT II TURBO	QUICKSHOT IX	SPEED KING	VG-200
Hinta	99 mk	109 mk	119 mk	149 mk, 119 mk, 120 mk	139 mk
Maahantuoja	Komentokeskus	Komentokeskus	Komentokeskus	Komentokeskus, Sanura Suomi, Toptronics Ky	Oy PCI-Data Ab
Valmistusmaa	Hongkong	Hongkong	Hongkong	Englanti	Taiwan
Tyyppi	Kahva	Kahva	Outo	Kämmen	Kahva
Liikekytkimet	Mikro	Mikro	Mikro	Mikro	Mikro
Tulituskytkimet	2 × mikro	2 × mikro	2 × mikro	Mikro	2 × mikro + 2 × kalvo
Johto/liikealue	120 cm/15°	120 cm/15°	120 cm/—	165 cm/15°	115 cm/25°
Automaatti	Pulssi	Jatkuva	Jatkuva	Ei	Pulssi

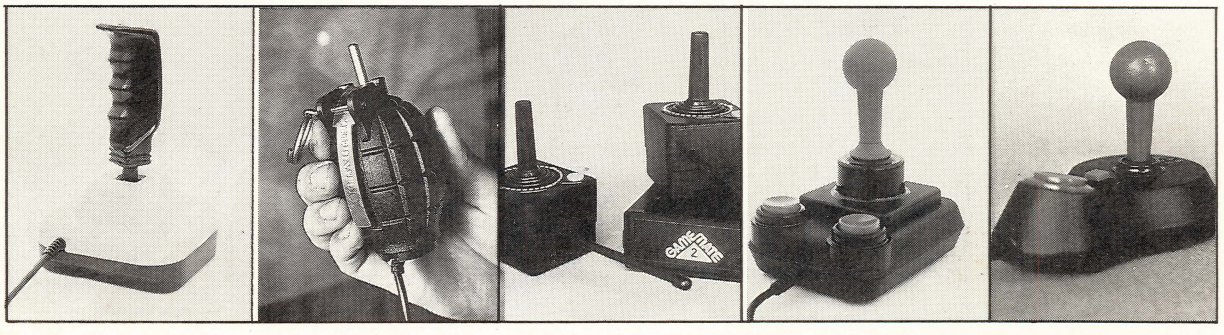




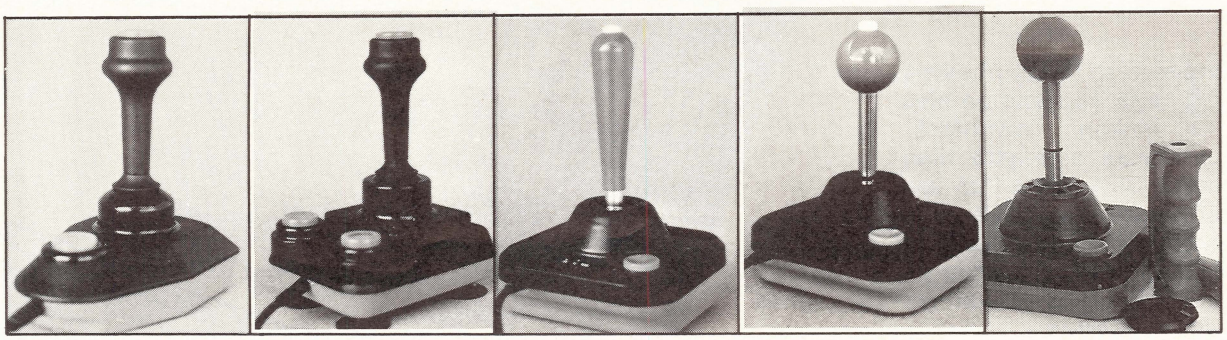
Peliohjain	CHEETACH MACH I+
Hinta	149 mk
Maahantuoja	Komentokeskus
Valmistusmaa	Taiwan
Tyyppi	Kahva
Liikekytkimet	Mikro
Tulituskytkimet	2 × mikro + 2 × kalvo
Johto/liikealue	115 cm/25°
Automaatti	Pulssi



Peliohjain	TAC 2	MAGNUM	COMPETITION PRO 5000	THE ARCADE	EUROMAX PROFESSIONAL
Hinta	139 mk	142 mk	150 mk	165 mk	169 mk
Maahantuoja	Sanura Suomi	Toptronics Ky	Komentokeskus	Sanuri Suomi	Komentokeskus
Valmistusmaa	USA	Englanti	Englanti	Hollanti	Englanti
Tyyppi	Pallo	Pistooli	Pallo	Pallo	Pallo
Liikekytkimet	Pallo	Mikro	Mikro	Mikro	Mikro
Tulituskytkimet	2 × kosketus	Mikro	2 × liuska	Liuska	2 × mikro
Johto/liikealue	155 cm/15°	200 cm/10°	150 cm/10°	130 cm/10°	120 cm/12°
Automaatti	Ei	Ei	Ei	Ei	Ei



Peliohjain	THE BOSS	TERMINATOR	GAME MATE 2	PROF COMPETITION 9000	EUROMAX ELITE
Hinta	175 mk	175 mk	195 mk	199 mk, 150 mk	199 mk
Maahantuoja	Toptronics Ky	Toptronics Ky	Komentokeskus	Komentokeskus, Sanura Suomi	Komentokeskus
Valmistusmaa	USA	Tanska	Korea	Hollanti	Englanti
Tyyppi	Kahva	Kranaatti	Kauko-ohjattava	Pallo	Pallo
Liikekytkimet	Liuska	Mikro	Kalvo	Mikro	Mikro
Tulituskytkimet	Liuska	Mikro	Kalvo	2 × liuska	Liuska
Johto/liikealue	165 cm/30°	150 cm/20°	—/15°	130 cm/10°	130 cm/10°
Automaatti	Ei	Ei	Ei	Ei	Pulssi



Peliohjain	THE ARCADE TURBO	PROF COMPETITION 9000 DE LUXE	COMMAND CONTROL BAT HANDLE	COMMAND CONTROL RED BALL	WICO THREE WAY
Hinta	245 mk	245 mk	290 mk	290 mk	380 mk
Maahantuoja	Sanura Suomi	Sanura Suomi	Toptronics Ky	Toptronics Ky	Toptronics Ky
Valmistusmaa	Hollanti	Hollanti	USA	USA	USA
Tyyppi	Pallo	Pallo	Pallo(?)	Pallo	Vaihtokahva
Liikekytkimet	Mikro	Mikro	Liuska	Liuska	Liuska
Tulituskytkimet	Mikro + liuska	3 × liuska	2 × liuska	2 × liuska	2 × liuska
Johto/liikealue	130 cm/10°	130 cm/10°	150 cm/30°	150 cm/30°	155 cm/30°
Automaatti	Ei	Säädettävä	Ei	Ei	Ei

Miten peliohjain toimii

Ilotikku, tuo jokaisen pelimiehen perustyökalu on juurtunut siinä määrin jämäkästi bitinnyplääjien pieniin karvaisiin kännyihin, että harva Eliten orja tulee edes ajatelleeksi, miten se härveli oikein loppujen lopuksi toimii.

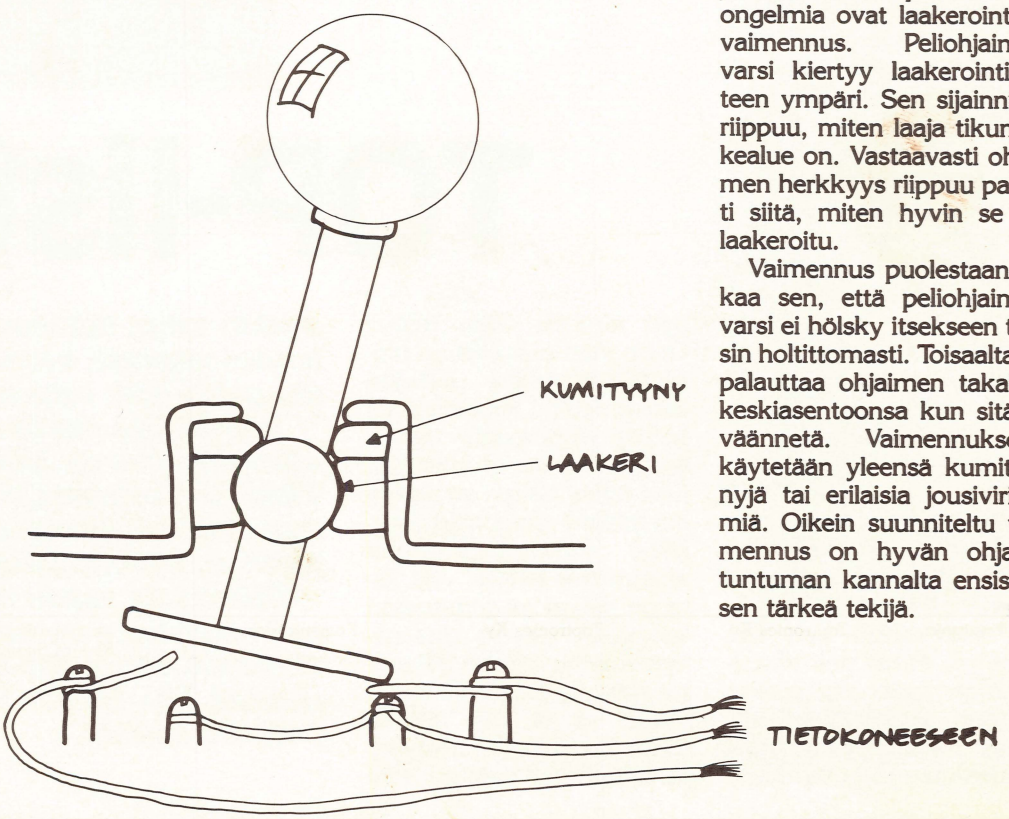
JYRKI J. J. KASVI

Peliohjain on itse asiassa vain läjä kytkimiä. Jokaista liikesuuntaa vastaa yksi kytkin, jonka lävitse ei normaalisti kulje virtaa. Kun kytkin kytkeytyy, virta alkaa kulkea ja tietokone tietää, että näyttöruudulla hiippailevaa kaveria pitäisi siirtää kyseistä kytkintä vastaavaan suuntaan. Myös tulitusnäppäin toimii samalla tavalla.

Yksinkertaisimmillaan peliohjain voitaisiin siis rakentaa viidestä painonapista, mutta jotta saataisiin paras mahdollinen ohjaustuntuma, kytkennät tehdään yleensä vipuvarren avulla. Kun varren (ilotikun) yläpäätä väännetään, sen alapää vääntyy vastakkaiseen suuntaan ja painaa kytkintä.

Kytkintyypit vaihtelevat ohjaimesta toiseen. Vanhat kalvokytkimet, joissa kytkentä tapahtuu kuperaksi jännitetyn kalvon muljahtaessa ympäri, ovat katoamassa kestävyysongelmien seurauksena. Kosketuskytkimissä virta kulkee kahden toisiaan koskettavan metallin kautta.

Inhasti naksuvat mikrokytkimet ovat uusimmat tulokkaat. Niissä jousi pitää kytkintä auki kunnes kytkintä painetaan. Tällöin samainen jousi vastaavasti pitää kytkintä kiinni. Joitakin muitakin ratkaisuja toki löytyy, mutta ne ovat varsin harvinaisia.



Kytkimien jälkeen peliohjaimen tärkeimpiä teknisiä ongelmia ovat laakerointi ja vaimennus. Peliohjaimen varsi kiertyy laakerointipisteen ympäri. Sen sijainnista riippuu, miten laaja tikun liikealue on. Vastaavasti ohjaimen herkkyys riippuu paljolti siitä, miten hyvin se on laakeroitu.

Vaimennus puolestaan takaa sen, että peliohjaimen varsi ei hölsky itsekseen täysin holtittomasti. Toisaalta se palauttaa ohjaimen takaisin keskiasentoonsa kun sitä ei väännetä. Vaimennukseen käytetään yleensä kumityynyjä tai erilaisia jousiviritelmiä. Oikein suunniteltu vaimennus on hyvän ohjaustuntuman kannalta ensisijaisen tärkeä tekijä.

TOP-listat

Tietysti täytyy muistaa, että Top-lista on aina hiukan "myöhässä" eli kuvaa mennyttä tilannetta. Sillä aikaa kun lista on koottu, tarkistettu, painettu ja sen jakelusta on huolehdittu, on tilanne pelirintamalla jo jonkin verran muuttunut.

Pienistä muutoksista huolimatta erilaiset listat antavat yleensä melko luotettavan kuvan tiettyjen pelien suosiosta. Ne eivät kuitenkaan ainakaan yhdellä kerralla voi kertoa, onko peli välttämättä hyvä (ja jos on, niin kenen mielestä?).

Huonokin peli saattaa nousta aivan listan kärkeen, johtuen mm. kovasta ennakkomainonnasta tai odotuksista. Mainio esimerkki tästä on talvella 86/87 eri listojen kärkitiloja hätyytellyt Knight Rider, joka useimpien ostajien mielestä osoittautui varsinaiseksi limboksi. Enpä muista vähään aikaan niin monen ostajan kyselleen vaihto- tai palautusoikeutta pelilleen.

Listoja tutkimalla huomasikin pian, että jo seuraavalla kerralla kyseinen peli oli pudonnut pois myyntitilastosta. Sana oli kiertänyt ja vaikuttanut.

Vastaavasti käy oikeastaan valitettavan usein niin, että todella hyvä peli ei löydä tietään ostajien suosioon, vaan poistuu markkinoilta huomaamatta. Tietokonepeleissä kun tuntuu tuo jonkinlainen mainonta ja erityisesti tunnettujen nimien käyttö vetävän ostajia kuin tutkimaton luola seikkailijoita.

Pienelläkin järjellä saattaa huomata, ettei TV:stä tai elokuvasta tutun nimen käyttö mitenkään tee pelistä huippulaatuista. Pikemminkin päinvastoin. Ja onhan tuo selvää kun itse ajattelee. Miksi peli nimeltä Knight Rider olisi yhtään parempi grafiikaltaan, ääniltään, pelattavuudeltaan tai idealtaan kuin vaikkapa peli nimeltä Ollin Rellu? Onko vain niin että on hienompaa pelata tuttujen sankareiden mukana tai heidän roolissaan? Aivan tarkkaa kuvaa ei yksikään lista pysty pelien suosiosta antamaan. Ensinnäkin erilaiset kokoamisperusteet aiheuttavat tämän. Jos lista on pelien maahantuojan kokoama, saattaa siitä näkyä kuinka paljon jälleenmyyjät ovat peliä tilanneet. Mutta se ei näy kuinka moni ko. pelistä on myyty asiakkaille ja kuinka moni

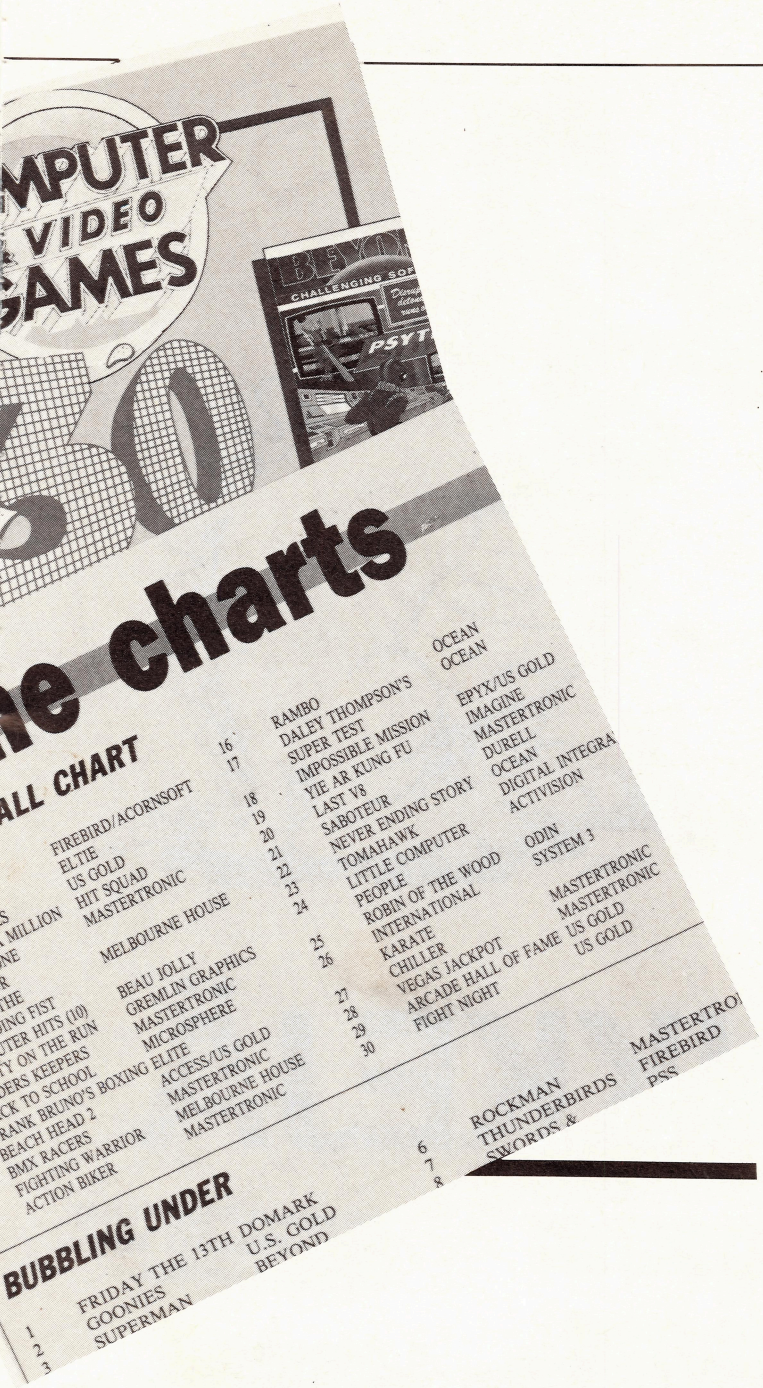


Eri lehtien ja maahantuojien julkaisemat Top-listat ovat hyvinkin erilaisia sisällöltään. Yksinkertaisimmissa listoissa on vain tietty määrä pelejä "paremmuusjärjestyksessä". Useissa listoissa on lisäksi myös pelin valmistajan nimi. Harvinaisen paljon tietoa löytyy MikroBITIN Top-listaa tutkimalla. Siitä selviävät pelin nimi ja valmistaja, koneet, joihin ko. peliä saa, saako sitä kasettina vai diskettinä ja mihin hintaan, edelliskertainen sijoitus sekä arvio pelin seuraavankertaisesta Top-listakohtalosta. Useimmille lukijoille kuitenkin riittää pelkkä pelin nimi ja sijoitus. Muu on vain lisuketta.

Jonkin tutun tietokonepelin "hyvyyden" kuulee nopeasti kavereilta ja tutuilta jotka ko. peliin ovat tutustuneet.

Toinen tapa saada selville kyseisen pelin kiinnostavuus on hankkia se itselleen. Tämä on kuitenkin joskus hiukan huono tapa, koska yleensä pelin hankkiminen maksaa, ainakin jotakin.

Kolmas tie saada informaatiota halutun pelin suosiosta on tutkia eri lehdissä ja liikkeissä olevia Top-listoja, joilta löytyy yleensä 10—50 sen hetken suosituinta peliä tietoineen.



pölyttyy hyllyllä.

Jos listassa on pelkästään tietokone- ja kirjakauppojen myyntiin perustuvat luvut, eivät nekään välttämättä kerro totuutta. Saattaahan olla, ettei jollakin paljon pelejä myyvällä kauppiaalla olekaan valikoimissaan kaikkia suosikkipelejä. Näin jonkin huippupelin myynti olisi kyseisessä liikkeessä tasan nolla kappaletta, vaikka peliä kyllä menisi jos olisi!

Lisäksi eri pelien välisiin sijoituksiin vaikuttanevat hiukkasen myös ns. kaupalliset intressit. Eli jos jotain peliä on varastossa paljon ja myyntiä pitäisi lisätä, niin laitetaanpa peli listan kärkeen ja johan kysyntä kasvaa!

Kaikista näistä tekijöistä huolimatta ovat ainakin suomalaiset Top-listat luotettavia. Eikä sillä nyt toki käytännössä liene kovin paljon merkitystä, onko peli XYZ listalla seitsemäs vai kahdeksas. Se saattoi olla seitsemäs viikko sitten ja voi olla kahdeksas viikon kuluttua.

Listalla keskimäärin viisi kuukautta

Hyvän tietokonepelin listalla pysymisaika on keskimäärin viisi kuukautta. Siinä ajassa se nousee suosionsa huipulle melko nopeasti, pysyy siellä hetken, ja poistuu pikkuhiljaa ja arvokkaasti. Uudet tulokkaat valtaavat listan eikä huippupelikään enää pysty pysyttelemään kärjessä.

Laittomat ja lailliset kopiot vaikuttavat osaltaan pelin listasijoituksiin. Jos jonkin pelin kopioiminen on helppoa tai jos sitä jo aikaisemmin on ollut liikkeellä ulkomailta tulleena kopiona, ei sen myynti koskaan nouse kovin suureksi. Olkoon peli sitten kuinka hyvä tahansa.

Vanha kunnon Boulder Dash ei koskaan tainnut käydä aivan huippusijoilla, mutta silti se löytyy lähes jokaiselta alan harrastajalta. Ja useimpien mielestä se on edelleenkin hyvä peli. Todistaahan tätä jo kakkos-, kolmos- ja nelososan ilmestyminenkin?

MikroBITIN Top Twenty sisältää nimensä mukaisesti kaksikymmentä peliä. Se on sopiva määrä tilanteen hallitsemiseksi. Jos listalla olisi kolme- tai neljäkymmentä peliä, menisi loppupään sijoittelu kuitenkin arvausleikiksi. Kukaan ei varmasti pysty selvittämään tarkasti onko peliä n:o 39 myyty tosiaan yksi kappale enemmän kuin peliä n:o 40! Lisäksi noilla alemmilla sijoilla majailisivat tutut entiset listahuiput pitkään, ja uusien nimien sijoittuminen listan alapäähän ei vielä kovasti niiden suosiota kasvattaisi.

Meidän huippupeliemme listasijoitukset vastaavat aika pitkälle tilannetta muissa maissa, esimerkiksi Englannissa ja Ruotsissa. USA:ssa tilanne on jo hiukan toisenlainen, johtuen valikoiman erilaisuudesta. Yleisesti voi todeta, että kun jokin uusi peli kipuaa brittien listan kärkeen, on se meidän listoillamme noin parin kuukauden kuluttua. Joskus nopeamminkin, ja joskus taas ei milloinkaan. Commodoren pelit Eidolon ja Boulder eivät meillä koskaan kohonneet kovin korkealle, kun taas Englannissa ne olivat viiden suosituimman pelin joukossa. Myöskään monet Mastertronicin pelit eivät meillä saa osakseen sitä hyväksyntää kuin Brittein saarilla. Lieneekö niitä kaikkia edes meille tullutkaan?

Ruotsin kanssa olemme lähes tasoissa ajankohtaisuutemme osalta. Tietysti listoilla on eroja, jotka perustuvat kummankin kansakunnan mieltymyksiin. Meillä tuntuvat menestyvän paremmin tiukat sotaja taistelupelit, svenssonit taas kaipaavat avaruuteen, joko lentelemään tai taistelemaan.

Yhdysvalloissa listojen koostumus poikkeaa aika tavalla eurooppalaisista. Kyllähän sieltäkin monet tutut pelit löytyvät, mutta myös suuri joukko sellaisia joista täällä ei ole ikinä kuultukaan. Tai joista kuulemme vasta vuoden kuluttua.

Mainio sokkelopeli Oil's Well ilmestyi tänne vasta puolitoista vuotta suosiohuippunsa jälkeen. Samoin monet hyvät seikkailut ovat viipyneet Atlantin ylitysmatkalla pitkiä aikoja, tai sitten ilmeisesti vallan hukkuneet.

Amerikkalaisten pelien saatavuutta paransi aikoinaan paljon US Goldin ilmaantuminen. Sen kautta saapuivat ja saapuvat edelleenkin lukuisten eri valmistajien parhaat pelit Euroopan mantereelle. Huomattakoon tässä vielä kerran, että US Gold ei siis valmista pelejä, vaan toimii jonkinlaisena yhteisenä markkinointiyhtiönä yhdysvaltalaisille pelivalmistajille.



PELIVINKKEJÄ

"Olen yrittänyt jo kaikkea, mutta miksi kurja lohikäärme ei päästä minua ohi?! Kirous ja kuolema!"
Mahtavinkin joystick-soturi, viisainkin adventurevelho joutuu joskus tilanteeseen, jolloin omat taidot eivät riitä nakertamaan koloa eteen kohonneeseen seinään. Kello tikittää, ulkona kukko jo selvittelee kurkkuaan. Valtakunta pelivinkistä!!

Pelivinkit voidaan jakaa kolmeen ryhmään. Ensin tulevat reilut neuvot siitä, kuinka pelin tietystä kohdasta selviää eteenpäin tai kuinka pääsee tavoitteeseensa. Tällaisia neuvoja pystyy antamaan jokainen, joka itse on selvittänyt kyseisen kohdan.

Toiseksi tulevat eräänlaiset jipot, eli temput, jotka ovat aivan sallittuja, mutta jotka eivät oikeastaan kuulu pelin tai pelaamisen henkeen. Sellaisia ovat esimerkiksi tietyt näppäimet, joilla saavuttaa lisäelämiä tai selviää joistakin ongelmista. Myös jokin tietty kikka hurjien pisteiden saamiseksi kuuluu tähän ryhmään. Joissakin urheilupeleissä saa huipputuloksia täysin väärillä suorituksilla. Periaatteessahan kaikki keinot ovat sallittuja pisteiden keräämisen kannalta, mutta reilun urheiluhengen mukaista ei ole napata voittopisteitä riman alituksella.

Monesti tällaiset jekut perustuvat joko tahattomaan tai tahlliseen virheeseen ohjelmassa. Joskus pelintekijä itsekin on järjestänyt hauskoja yllätyksiä tietyn koodin löytäjälle.

Kolmannen ryhmän muodostavat vinkit, jotka vaikuttavat itse peliohjelman rakenteeseen, eli erilaiset poket ja muut muutokset. Näitä käyttämällä on mahdollista sotkea koko ohjelman mielensä mukaiseksi, mutta siististi käyttämällä niistä on juuri riittävästi apua pelin jännityksen häviämättä.

Terävä nikkari keksii pokeiluja itse tai löytää niitä mm. alan lehdistä.

Näiden ryhmien välimaastoon sijoittuu seuraava vinkki, jonka nokkela pelaaja itsekin huomaa diskettiä tutkimalla:
Infiltratorin diskettiversiossa pääsee suoraan vihollisen tukikohtaan lentämättä, kun lataa levyn B-puolelta jonkun kentistä **SNDMXT.DAT**, **GRPH**, **GMSG.DAT**. Muuten peli toimii normaalisti.

Ammu tuo!

Ensimmäisen ryhmän yleisvinkkejä on luonnollisesti yhteenkin peliin valtava määrä. Lähes joka käänteessä voi antaa vinkin: tee sitä, vältä tuota, ammu tämä. Hyödyllisiä neuvot ovat silloin, kun kyseisessä kohdassa vaadittu toiminta ei ole itsestään selvää. Esimerkiksi **Boulder Dashissa** on turha antaa neuvo 'kerää timantteja'. Sehän on jo muutenkin pelin tarkoituksena. Sen sijaan parempi neuvo on vaikka 'taikaseinän (magic wall) alle kannattaa raivata tyhjää tilaa, jotta sen päälle pudotetut kivet muuttuisivat timanteiksi'.

Strike Force Harrierissa auttaa neuvo 'lennä aivan alueen reunassa kohtisuo-

raan ylöspäin kartan mukaan ja pidä korkeus mahdollisimman pienenä. Näin ei törmää vuoriin eikä kärsi vihollisista. Mutta miten sitten myöhemmin menettelee onkin jo toinen juttu.

Kursori ja space pohjaan

Toisen ryhmän vinkkeihin kuuluu mm. **Frakin** tuttu American Express -naputtelu resetoinnin jälkeen, mikä tekee liikkumisen vapaaksi. **JetSet Willyyn** löytyy jos jonkinlaista neuvoa ja pokeilua. MSX-versiossa Willy II:sa kun painaa kursori- ja spacenäppäimet yhtä aikaa pohjaan kysyy kone koodia. Tähän kun kirjoittaa CAVEMAN ja kokeilee funktionäppäimiä yllättyy taatusti.

Kolmannen ryhmän pokejutuista käy esimerkiksi vaikka **Hunchback**. MSX-versiossa latausohjelmalla

```
10 BLOAD"CAS:"
20 POKE-28370,0
30 DEFUSR
=&H9000:A=USR(0)
```

saa peliin 255 miestä.

Kuusnelosen peleissäkin on uskomaton määrä erilaisia pokeja.

Fort Apocalypsessä POKE 36339,153 antaa 98 pilottia, **Motor Maniassa POKE 8646,255** antaa huisisti autoja ja **Quo Vadisissa Reset POKE 24709,234 POKE 24710,234 SYS 3488** pitää sinut hengissä vaikka energia loppuisikin, paitsi laavakuopissa.

Tämän tapaisia vinkkejä löytyy tuhansia ja taas tuhansia.

Lue lisää seuraavilta sivuilta.



Kun olet löytänyt toisen käärön, mene vasemmalle ja tikkaat alas. Jatka oikealle ja ensimmäisistä tikkaista ylös. Varo ninjaa. Jatka putouksesta oikealle alas ja varo kissoja. Mene oikealle, tikkaat ylös ja taistele! Sama taas, oikealle, ylös ja taistele. Nyt kulje oikealle, ensimmäisistä tikkaista alas. Jälleen samoin oikealle ja tikkaita alas. Kun menet vasemmalle, tulet rukoushuoneeseen. Sieltä saat lisävoimaa. Paina nappia, oikealle ylös. Hieman oikealle ja taas ylös. Nyt olet jo lähellä kääröä...



Lajit on helppo kopioida levyltä kun lataa pelkän lajin ja kirjoittaa sitten **sys 4096.** Ainakin osa lajeista on kopioitavissa tällä tavoin vaikka kasetille.



Satelliittien turvatarkastuskoodit ovat seuraavat: **1. MAGMA, LTD, 2. AXD-0314479, 3. HYDRAULIC, 4. AUSTRALIA.**

Zork 1

Missään tapauksessa älä ole liian ahne! Joihinkin huoneisiin pääsee vain toistamalla sen nimeä. Älä kokeile kaikkia Maintenanse Roomissa olevia namikoita. Bat Roomissa olisi hyvä jos olisi jokin kynsi mukana. Matkantekoa nopeuttavat mm. peilien sottaaminen ja liu'un laskeminen. Alttarilla kannattaa harrastaa hartautta, jos mukana on muumion arkku... Entrance to Hades'issa sinulla täytyy olla jotain jota soittaa, jotain jota lukea ja jotain 'elävää' tulta!

Viimeistä aarretta ei kannata hakea turhan kaukaa, ehkäpä se on jo mukanasi. Päätä seikkailu sinne mistä aloititkin.

Zork 2

Tiny Roomissa tarvitset vain jotakin terävää ja jotakin lituskaista...

Dragon Roomissa kannattaa miettiä mitä luonnonilmiötä lohikäärme ei ole koskaan nähnyt.

Guarded Roomin elukalle syötät jotakin, mutta Tea Roomissa älä syö kaikkea. Robotille on käyttöä Dingy Closetissa.

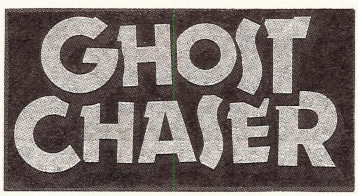
Dusty Roomissa auttaa jos tietää jotakin räjähteistä...

Carousel Roomin karuselli olisi pysäytettävä, mutta miten?

Painter boy

Maalattavia paikkoja ja tarvittavia maaleja:

Rautatieasema	— Pika-Teho
Omakotitalo	— Vinha
Kartano	— Teho-öljymaali
Kerrostalo	— Yki-Yki
Rantasauna	— Valtticolor extra
Puukirkko	— Teho-öljymaali



Jos näppäilet FANDA, pääset salaiseen kenttään.



Myy ensin kaikki Mechanoidien ostamat tavarat, ennenkuin myyt Mechanoidin! Vasta sen jälkeen rupea myymään Palyardeille. Mechanoidit tarjoavat tavaroista enemmän rahaa, mutta Palyardit ostavat enemmän.

Ovet Mercenaryssa aukeavat samanmuotoisilla avaimilla, esim. kolmionmuotoinen ovi aukeaa kolmio-avaimella.



Mene oikealle niin pitkälle että tulet kuilulle. Tiputtaudu alas ja mene oikealle ja hissillä alas. Vasemmalle, ja löydät energiaa. Taas oikealle niin kauan kuin pääset ja ylös. Löydettyäsi SEN mene alas hissillä. Vasemmalle seinään asti ja pommin löytöpaikkaan. Vasemmalle ja olet kakkosessa.



Camp Compendiumissa hankkiudu punertavapukuisen kenturion puheille leirin sisäänkäynnillä. Kun joudut taisteluun, älä liiku lainkaan. Joudut vankilaan. Odota hetki, ja ovi avautuu. Ulkona ota taikajuoma ja tapa Gladiaattori. Pääset pois areenalta. Mene oikealle ja löydät avaimen tieltä. Hankkiudu takaisin vankilaan ja voit avaimen avulla tutkia sellejä.



Radiolla ja korvalapuilla kuulet musiikkia. Patteri sammuttaa tietokoneet Just Microssa. Luottokortti sekoittaa pankin automaatin. Disketti auttaa Technology Researchissa. Launderetessa pyykkipulveri tekee hämminkiä. Liima auttaa pysäyttämään tekarit Gummos Chomping Molarissa.

Myrkkypullot tekevät 'hyvää' puiston kukille. Pommin avulla voit vapauttaa vangit. Kissan saat pelästymään torvea töräyttämällä.



Lähes jokainen olento tietää jotakin erityistä, joten kannattaa aktiivisesti jutut-

taa vastaantulijoita. Älä unohda kysellä terveyteen ja ulkonäköön liittyviä asioita. Jokainen kaupunki edustaa omaa hyvettä ja rotua. Selvitä mantra, runen, shrinen ja stonen sijainti sekä henkilö joka lähtee matkaasi jokaisessa kaupungissa. Uusi henkilö voi liittyä seurueeseen vasta kun olet samalla tasolla kuin uuden henkilön järjestysnumero.

Uudet kaupungit, kylät, linnat ja sokkelot kannattaa kartoittaa gemillä, koska salakäytävät jäävät muuten helposti huomaamatta.

Kaupunkien laita-alueilla lymyilee usein väkeä, tutki ne seudut myös tarkoin.

Ilmapallolla voit lennellä ympäri valtakuntaa niin saat nopeasti kuvan eri alueista.

Avatarin rahahuoliin auttaa Mystic Weaponeiden ja Armourien myynti.

Blink-loitsu auttaa matkustamaan mm. saarille ilman laivaa. Abyssissa voit käyttää vain taika-aseita.

King Arthur

Alku linnan eteisessä: Ota kilpi, p, p, ota rautatanko. E, l, p, irroita kivi, l, ota lantaa, jätä lantaa, ota kirves, l, ota entraushaka, i, i, e, i. Olet saapunut linnan pihalle. E, a, tuhoa viinitynnyri. E, ota pahnat, jätä pahnat, irroita kivilaatta, ota krusifiksi, p, mene portaikkoon, ota köysi. Ota ritariviiri, p, ota tuluskivet. E, a,a, y ja sinun pitäisi olla linnan eteisessä. Näillä pääset alkuun ja käyttämällä sinulla olevia esineitä pystyt jatkamaankin jonkin aikaa . . .

Parallax

Kenttien tunnussanat jotka syötetään päätietokoneelle: 1. stack, 2. jewel, 3. barch, 4. salon, 5. globe.

GHOSTS'N GOBLINS

Jos sinulla on RUN:lla käynnistettävä versio, saat lisäeläimiä 255 kpl seuraavasti: POKE 2358, 234/ POKE 2359, 234/ POKE 2360, 234/ RUN/.

The Three Musketeers

Kun pieni harmaa mies pyytää rahaa, muista antaa! Kun herttua antaa laatikon jossa on timantteja, niin katso laatikkoon!

Salasana on FORWARD.

Classic Adventure

Käärmeen saa lannistettua huilun ja linnun avulla. Kun olet selvinnyt lohikäärmeestä paljain käsin voit kastella kuilun pohjalla olevaa taikapapua. Tee se kahdesti ja voit kiivetä sen vartta pitkin ylös. Kolmijalka auttaa kun koetat avata simpukkaa.

Castle of Terror

Auta peltomiehiä, saat kolikon. Kolikolla voit ostaa olutta ukolle jolta saat tällä tavalla avaimen. Veitsen saat pöydältä. Tikapuista voit ottaa puisen puolan. Myllystä saat köyden ja lampun. Tynnyrissä on piikivi. Kirkon raunioista löydät ristin. Hautausmaalta saat luun.

BOULDER DASH

J-kenttä: Tee sokkelin ulkopuolelle mutkitteleva käytävä. Ota saatavilla olevat timantit talteen. Muista, että ötökät kääntyvät aina vasempaan, eli vapauta ensin ulommaisena oikealla oleva olio ja hae timantit.

Keskuskammiossa avaa kammio juuri kun oliot ovat käyneet sen suulla. Käänny heti oikeaan! Itikat vilistävät ohitsesi ja loppu pitäisi olla helppoa . . .

Telebunny

1. kentässä tee kuoppa käärmeen kolon yläpuolelle. Mene itse vesikuopan alapuolelle. Kun käärme putoaa kuoppaan, tee heti uusi kuoppa sen eteen. Näin saat sen pois kuvasta kokonaan.

Jos nyt otat porkkanan käärme voi tulla takaisin.

Cavelon I

Paina alas D, F, R, T, K, I ja L ja pidä niitä alhaalla kunnes näyttöön ilmestyy teksti: 'Hi Chris, what do you want'. Paina sen jälkeen sen tason numeroa, johon haluat siirtyä.

Lode Runner

Control ja U = siirryt seuraavaan kenttään
Control ja F = lisää eläimiä
Control ja A = vähentää eläimiä!
Control ja R = peli alkaa alusta

Planetoids

Siirry hyperavaruuteen H:ta painamalla. Jos aluksesi uuteen paikkaan ilmestyessään on tumma, toista temppu. Jatka kunnes alus on kirkkaan vaalea, ja kahdessa osassa kuvaruudulla. Sen jälkeen odota, että meteori osuu toiseen puoliskoon. Alus ei hajoa. Se vain muuttuu näkymättömäksi, eikä osuma vahingoita sitä. Kuitenkin voit itse ampua ja kerätä pisteitä.

Jet Set Willy

Editointi käy parhaiten esim. dissasembler editorilla (riko data) tai jollain muulla konekielimonitoriohjelmalla. (Max 4 k) Kirjoita Spectrumiin clear 32000 ja lataa JetSet Willy kirjoittamalla load" code 32768, 32768. Huom! Kasetin alku ei mene, mutta ei sen tarvitsekaan mennä!!. Ja sitten asiaan.

JetSet Willyssä kukin huone koostuu 256 bytestä, joista ekat 128 kertoo sen, millainen huone on.

Huone koostuu 16 rivistä ja 32 sarakkeesta. Koska käytössä on vain 128 byteä on homma ratkaistu siten, että 1 byte vastaa kuvaruudulla aluetta, joka on 1 rivin korkea ja 4 saraketta leveä. Eka byte on alue, joka alkaa positiosta 0,0 ja loppuu positioon 0,3. Tällä tavalla jatketaan kunnes kaikki 128 byteä on käytetty. Näin on saatu huone rakennettua sellaiseksi, kuin halutaan. Kullakin 1 × 4 'tiilellä' on oma heksa-arvonsa, joka kuitenkin saattaa vaihdella. (Riippuu siitä minkä huoneen on ottanut pohjaksi).

Naapurihuoneet näkyvät seuraavasti:
XXE9 — huone vasemmalla
XXEA — huone oikealla
XXEB — huone ylhäällä
XXEC — huone alhaalla

Kun Willy siis toikkaroi kämpässään siellä täällä keräämässä laseja koneessa tapahtuu seuraavaa.

Willy on esim. huoneessa top landing (taulukossa osoite = E200). Huone kopioidaan ns. työtilaan hex-osoitteeseen 8000, josta kaikki örkkien liike yms. asiat hoidetaan ja näin alkuperäinen 'pohja' pysyy muuttumattomana. Kun Willy sitten päättää poiketa esim. bathroomiin niin käy näin:

Osoitteessa E2EA (siis E2 = top landing ja EA ilmoittaa, mikä huone on oikealla) on hex-arvo 21. Kun tähän arvoon lisätään hex co, saadaan uudeksi hex-arvoksi E1 ja kun tähän uuteen arvoon konkatenoidaan perään '00', saadaan tulokseksi hex-osoite E100, joka on bathroomin osoite.

Muistipaikat XXFO — XXFF ilmoittavat kaikki liikkuvat örkit ja mummot joita pelissä esiintyy. Pokkaamalla niihin 0 kaikki liikkuva katoaa!!

Huom. huone EF00 on täysin käyttämätön!!

Talleta uusi peli miel. erilliseen kasettiin, ettei alkuperäinen Willysi tuhoudu kirjoittamalla **save 'JSW' code 32768, 32768.** Ota myös alkuperäinen latausohjelma mukaan!!

SUMMER GAMES II

Pelissä on 8 lajia Summer Games I:sen tapaan: kolmiloikka, soutu, keihäs, ratsastus, korkeus, miekkailu, pyöräily ja koskenlasku.

Kolmiloikka: Napeista saa vauhtia, 1. hyppy oikeaan yläviistoon, 2. samoin ja viimeinen hyppy alaspäin. Mitä pitempään työntää joystickiä, sitä pitemmälle mies lentää. Enintään kuitenkin 6 m yhdellä loikalla ja hyvä tulos on päälle 16,5 m.

Soutu: Joystickiä pitää heiluttaa oikealle ja vasemmalle vuorotellen rytmikkäästi mittarin mukaan. Hyvä aika on alle 27 s.

Keihäs: Vauhtia saa nappia näpäyttämällä. Kun olet lankulla vedä vasempaan, niin saat hyvän kulman. Sen jälkeen paina nappia. Entinen haamuraja 100 m voidaan rikkoa.

Ratsastus: Kun työnnät ohjainta oikeaan yläviistoon ja näpytät näppylää, niin hevonen juoksee. Kun työnnät ylös, se hyppää. Jos vedät alas, hevonen jous-

taa eikä kaadu alastullessa. Hyvä tulos on alle 70 pistettä.

Korkeus: Vauhtia saa, kun näpyttää nappulaa ja työntää ohjainta eteenpäin, kun jalka koskettaa maata. Kun haluat hypätä vedä alas ja paina nappia. Kun jalat ovat juuri riman kohdalla, työnnä ylöspäin. Hyvä tulos 230 cm.

Miekkailu: Miekkailussa liikutaan nappulan avulla ja sitten työnnetään ohjainta johonkin suuntaan. Kun jompikumpi saa toiseen 5 osumaa, erä loppuu. Häviäjä saa 1 pisteen ja voittaja 10. Kun et paina nappulaa, mies miekkailee.

Pyöräily: Peliohjainta pitää pyörittää nuolen mukaan, jotta pääsee kovempaa. Hyvä aika on alle 35 s.

Koskenlasku: Ohjaa joystickiä tönimällä. Porteissa missä lukee "r", on kierrettävä väärinpäin eli portit 6 ja 13. Portti 10 pitää mennä vastavirtaan. Hyvä tulos alle 350 s.

Loppuseremoniat

Seremoniat alkavat musiikilla. Kun musiikki loppuu, tulee taivaalle pieni pilkku ja vähän ajan perästä pilkku tulee lähemmäksi ja sen tunnistaa — James Bondihan se siinä lentelee. Seuraavaksi alkaa kymppigrafiikalla toteutettu ilotulitus. Kun tätä silmänruokaa on katsottu minuutti, alkavat mainokset ja olympiatuli on jo sammunut. Epyxin ilmalaiva purjehtii vielä taivaalla ja mainostaa pelejä.

Knight Tyme

Mene ensiksi Derby IV:n luokse ja pyydä apua. Saat ID-kortin. Mene sitten etsimään kamera. Ota Gordonilta, aluksen toiselta ohjaajalta filmirulla ja vie sekä filmi että kamera Klinkille, toiselle roboteista ja pyydä apua. Hän ottaa sinusta valokuvan. Muista kuitenkin ottaa viitta pois päältäsi ennen kuvan ottoa.

Sitten mene S3 E3 -robotin luokse ja ota siltä liimakortti ja ID-kortti on valmis. Laita kortti rintaasi.

Vie Gordonille "star map" ja "pewter tankard" niin saat täyden käskyvallan aluksella.

Lennä aluksi Edeniin ja tankkaa siellä alus. Jatka sitten Starbase 1:een. Vie siellä Gordonille kala ja pyydä apua, niin hän korjaa aluksen transporterin. Hae Sharonilta kaasunaamari ja pue se ja viitta päällesi. Siirry transporterille. Aseta lukemiksi 123.

Hae Starbase 1:seltä kirves, kengät ja "bag of runes" ja siirry takaisin alukselle (lukemat 000).

Näillä ohjeilla pääsee 42 prosenttiin asti. Loput saat selvittää itse.

"Everyone's a Wally"

Pelin tarkoituksena on löytää Wallyn jengille töitä ja tehdä ne. Töistä tuleva palkka maksetaan pankin kassakaappiin mikä täytyy myös avata, ennen kuin rahat saa käteen. Kaikki mitä pelissä pitää tehdä on raskasta työtä ja sinun täytyy välillä syödä. Kuka tahansa voi syödä kenen tahansa lempiruokaa, mutta oma lempisapuska on ainoa mistä tulee aina täyteen. Menetettyjä sydämiä ei kuitenkaan saa mitenkään takaisin, joten ole varovainen, etenkin kalan kanssa.

Pelissä on kolme taukoa, joiden aikana voit käydä täyttämässä omaa vatsaasi: aamutee, lounas ja päiväkahvi. Peli on runsaasti aikaavievä, vaikka ei sentään kestäkään koko päivää, niinkuin tauot antavat ymmärtää.

VESA YRJÄLÄ

Tässä on muutamia vinkkejä niille, joilta on sormi mennyt suuhun, kun ei tiedä mitä seuraavaksi pitäisi pelissä tehdä. Nämä vinkit eivät ole järjestyksessä, sillä on monia asioita mitä pitää tehdä ennen kuin saa esim. putken paikattua, joten sinun on itse hieman mietittävä ja kokeiltava. Tässä ei myöskään ole kaikkea, joten sinulle jää vielä paljon tekemistä ennen kuin peli on ratkaistu.

Wally

Wally on rakennusmies, joka tekee myös tilapäistöitä. Hänen lempisapuskaansa on vain leipomossa **bakers.** Hiekasta **the sand** ja ämpärillisestä vettä **the bucket full** Wally myllää sementtiä **the cement,** koska hän tarvitsee sitä sekä muurauslastaa **the trowel** rakentaessaan muurin Muurikadulle **Wall Street.** Wallyn hommiin kuuluu myös satamassa **dock** olevan nosturin koukun **the hook broken** korjaaminen. Se onnistuu paikalla **the patch**, mihin hän on sivellyt liimaa **superglue** verstaassa keskimmäisen pöydän alla.

Wilma

Wilma on Wallyn vaimo, joka tekee vaimolle kuuluvat työt. Hän löytää lempisapuskaansa verstaasta **work shed.** Wilma vie kaikki kolme kirjaa kirjastoon. Ensin kirja yksi **book one** ensimmäiselle pöydälle, sitten kirja kaksi **book two** toiselle pöydälle ja lopuksi kirja kolme **book three** viimeiselle pöydälle. Hän käy myös postissa **post office** leimaamassa paketin **the parcell** leimasimella **the rubber stamp** ja vie sen laivaan, kun koukku **the hook** on kunnossa **working**. Vaikka jengi tekisi kuinka paljon töitä, mutta pankissa oleva kassakaappi ei olisi auki eivät he saisi rahojaan käteen. Tätä varten on Wilman vietävä kirjaimet pankkiin määrätyssä järjestyksessä, minkä kyllä helposti arvaa kun kirjaimet ovat B, A, K, E ja R.

Tom

Tom, punkkari, on mekaanikko, joka löytää lempisapuskansa lihakaupasta **butchers.** Tom poistaa akun **the battery** trukista ja laittaa sen takaisin, kun se on ladattu **charged.**

Dick

Dick on putkimies, joka pitää pubissa syömisestä. Dick korjaa suihkulähteen **the plunger**'lla ja jakoavaimella **the monkey wrench.** Hän hakee myös vuotavan kaasuputken **the pipe leaking** luolasta, jota vartioi verenhimoinen kala. Kalan verenhimo voidaan tyydyttää lihalla **the meat,** eli kala ei tapa silloin, kun liha **the meat** on saman huoneen **sewer**'in lattialla. Mutta, koska luolassa on kaasuvuoto siellä tarvitaan kaasunaamaria **gas mask.** Dickin tehtäviin kuuluu myös putken paikkaaminen purkan **the chewing gum** ja paikan **the patch** avulla verstaassa **work shed.**

Harry

Harry, hippi, on sähkömies, joka ruokailee mieluiten Wallyn talossa **Wally's house.** Hän vaihtaa haljenneen eristeen **the cracked insulator** ehjään **the good insulator** ruuvimeisselillä **screwdriver,** sen jälkeen kun joku on käynyt ampumassa tarpeeksi salamoita puhelinkoppien välisellä linjalla. Harry käy myös korjaamassa lihakaupassa **butchers** olevan sulakkeen **the fuse the fuse wire**'llä, jolloin joku voi ottaa lihan **the meat** ja viedä sen likaviemäriin **sewer**. Hän lataa myös akun huoltoasemalla **garage,** mikäli hänellä on mukanaan hyppylanka **the jump leads.**

RATKAISE

Hobbit

Hobbitissa tehtävänä on auttaa pieni hobbitti Bilbo Reppuli hakemaan lohikäärmeen vartioima aarre ja palaamaan kotiin. Se on yksi mielenkiintoisimmista tähänastisista seikkailupeleistä.

Huomaa, että pelin käskyjä voi lyhentää. Kokeilemalla saat selville mikä on minkäkin käskyn lyhin muoto.

JUKKA VALLISTO

Aluksi odota, että Gandalf avaa oven, sitten mene itään. **WAIT,E**
Mene autiomaasta itään. **E**

Mene peikkoaukiolta pohjoiseen. **N**

Odota piilopolulla aamunkoittoon, sitten etelään. **WAIT, WAIT, WAIT, S**

Ota aukiolta iso avain ja mene takaisin polulle. **TAKE LARGE KEY, N**

Avaa lukko ja ovi, sen jälkeen pohjoiseen. **UNLOCK, OPEN DOOR, N**

Luolasta otetaan kaikki mukaan ja sitten ulos. **TAKE ALL, S**

Polulta etelään. **S**

Aukiolta kaakkoon. **SE**

Odottele Rivendellissä niin kauan, että Elrond antaa sinulle ruokaa. Syö ja pyydä häntä selvittämään kartta (se, mitä kartassa lukee, ei ole tärkeää). Mene itään. **WAIT,..., EAT LUNCH, SAY "EXAMINE MAP, PLEASE" ELR, E**

Vuoripolkua pitkin itään. **E**

Rotkon luota pohjoiseen. **N**

Odota luolassa niin kauan, että jäät vangiksi. **WAIT,....**

Olet peikkojen vankityrmässä. Odota, että Thorin ilmestyy ja käske häntä avaamaan ikkuna. Pyydä Thorinia ottamaan sinut reppuselkään ja menemään länteen. **WAIT,...., SAY "OPEN WINDOW" THO, SAY "CARRY ME" THO, SAY "GO W" THO**

Thorinin kannettua sinut tuuliselle käytävälle pyydä häntä pudottamaan sinut. **(SAY "DROP ME").**

Sormus

Sitten tulisi löytää sormus. Matkalla voi joutua peikkojen vangiksi, mutta ei huolta: vankilassa täytyy vain odottaa, että Thorinkin jää kiinni ja pyytää sitten häntä kantamaan sinut länteen. Sitten vain yritetään uudestaan. Tässä tie sormuksen luokse: **SW, D, N, SE, E**

Nyt otat sormuksen. Jos Gollum on paikalla, tapa se. **TAKE RING, KILL GOLLUM WITH SWORD.**

Sitten tulisi päästä tunneleista ulos. Käytä ensin sormusta **(WEAR RING).** Yllätys, olet näkymätön. Mene pohjoiseen, alas ja pohjoiseen. Kirjoita joka liikkeen välissä **WEAR RING.** Jos ilmestyy teksti **I SEE NOTHING TO WEAR,** sinulla on sormus sormessasi eikä ole hätää. Tämä on tärkeää, sillä joskus sormus lähtee sormesta itsestään ja peikot näkevät sinut. Siis: **N, D, N**

Tässä odotetaan, että peikko tulee avaamaan halkeaman (välillä **WEAR RING),** sitten ylös **(GO UP).** Nyt olet samassa luolassa, jossa jouduit vangiksi. Jos luolassa on peikkoja, käytä vielä sormusta, sitten etelään. **S**

Ota sormus pois ja mene itään (jos tulee teksti **I SEE NOTHING TO TAKE OFF,** se tarkoittaa vain sitä, että sormus on lähtenyt itsestään irti). **TAKE RING OFF, E**

Polkua pitkin itään. **E**

Avaa Beornin talon esirippu ja sen takana oleva kaappi ja ota ruoka. Syö ja mene pohjoiseen. **OPEN, OPEN, TAKE FOOD, EAT FOOD, N**

Tallenna

Olet tullut isolle joelle. Nyt kannattaisi panna peli nauhalle, jotta voit aina jatkaa tästä, jos jostain syystä kuolet. Äänittää voit kirjoittamalla SAVE ja LOADilla saat pelin kasetilta. Pakko ei ole, mutta se säästää aikaa. Joelta mennään itään. **E**

Metsänportilta itään. **E**

Lumotusta paikasta vielä itään. **E**

Joen rannalla täytyy heittää köysi joen yli ja vetää sitä, sitten kiivetä veneeseen (jos köysi ei heti mene veneeseen, heitä uudestaan). **THROW ROPE ACROSS RIVER, PULL ROPE, CLIMB INTO BOAT**

Vene liikkuu toiselle rannalle. Kiipeä pois siitä ja mene itään. **CLIMB OUT, E**

Riko metsässä hämähäkin verkko ja mene koilliseen. **BREAK WEB, NE**

Verkon keskellä riko verkko uudestaan ja mene pohjoiseen. **BREAK WEB, N**

Saavut haltija-aukiolle. Käytä sormusta ja tutki taikaovea. Odota vähän ja ovi aukeaa. Mene koilliseen. **WEAR RING, EXAMINE MAGIC DOOR, WAIT, WAIT, NE**

Olet haltijakuninkaan saleissa. Kirjoita taas joka liikkeen välissä **WEAR RING.** Mene etelään. **S**

Olet kuninkaan viinikellarissa. Muista **WEAR RING.** Avaa tynnyri **(OPEN BARREL).** Jos se on jo auki, tulee teksti **THE BARREL IS OPEN.** Jos tynnyrissä on viiniä **(SOME WINE),** juo se **(DRINK WINE).** Jos tynnyri on hovimestarilla, kirjoita **SAY "DROP BARREL" BUTL.** Kun se on auki, tyhjä ja maassa, kiipeä sen sisään **(CLIMB INTO BARREL)** ja odota kunnes olet Pitkäjärven rannalla. Ota sormus ja mene sitten itään (jos hovimestari jostain syystä vangitsee sinut, odota että ovi aukeaa ja mene lounaaseen **(SW).** Mutta järvellä siis: **TAKE RING OFF, E**

Pyydä Järvikaupungin Bardia menemään länteen ja mene itse perästä. **SAY "GO W" BARD, W**

Olet taas rannalla. Käske Bardia menemään pohjoiseen, mene perään. **SAY "GO N" BARD, N**

Joella käske Bard ylös ja mene ylös. **SAY "GO UP" BARD, U**

Saavut aavikoituneelle maalle. Pyydä Bardia menemään pohjoiseen ja mene perästä. **SAY "GO N" BARD, N**

Olet Laaksokaupungin raunioilla. Seuraa Bardia pohjoiseen. **N**

Mene Yksinäisen vuoren etuportilta Bardin perään. **N**

Olet tullut määränpäähän, vuoren aarrekammioon. Odota, että lohikäärme (dragon) ilmestyy. Käske Bardia ampumaan se. Ota aarre ja mene etelään. **WAIT,..., SAY "SHOOT DRAGON" BARD, TAKE TREASURE, S**

Mene etuportilta etelään. **S**

Mene raunioilta etelään. **S**

Olet aavikolla. Mene alas. **D**

Joelta vielä etelään. **S**

Mene järven rannalta myös etelään. **S**

Odota vesiputouksella, että haltija (wood elf) ottaa sinut kiinni. **WAIT,...,**

Olet saapunut haltijakuninkaan vankityrmään. Odota, että joku avaa oven. Mene länteen. **WAIT,..., W**

Tulet jälleen haltijakuninkaan suuriin saleihin. Käytä sormusta ja tutki ovea. Odota, kunnes se aukeaa ja mene länteen. **WEAR RING, EXAMINE MAGIC DOOR, WAIT, WAIT, W**

Odota taas haltija-aukiolla. Mene länteen. **W**

Lumotusta paikasta länteen. **W**

Mene metsäportiltakin länteen. **W**

Beornin talolta lounaaseen. **SW**

Polkua pitkin länteen. **W**

Mene myös rotkosta länteen. **W**

Vuorelta vielä länteen. **W**

Saavut Rivendelliin. Mene sieltäkin länteen. **W**

Mene peikkoaukiolta lounaaseen. **SW**

Autiomaastakin vielä länteen (jos et pääse, kokeile **OPEN DOOR). W**

Olet alkuruudussa. Avaa arkku ja pane aarre sinne. **OPEN CHEST, PUT TREASURE IN CHEST**

Olet selvittänyt Hobbitin.

Apua

Jos Gandalf ottaa sinulta kartan, ennenkuin olet Rivendellissä, odota, että hän antaa sen sinulle takaisin. Kartan vihje täytyy saada selville, sillä muuten ei pääse sen neuvomasta paikasta eteenpäin.

Halutessasi pysäyttää pelin kirjoita **PAUSE.** Peli jatkuu jotain nappia painamalla.

Jos joku kieltäytyy tekemästä, mitä pyydät, pyydä vain samaa uudelleen.

Kirjoittamalla **SCORE** saat tietoosi, montako prosenttia olet kulloinkin selvittänyt.

Jos haluat nähdä, mitä sinulla on mukanasi, kirjoita **I.**

Pelissä harhailee myös susi (warg). Jos se hyökkää, tapa se kirjoittamalla **KILL WARG WITH SWORD.** Älä kuitenkaan tee sitä, jos se haittaa ajoituksia.

Tahtoessasi uudistaa edellisen käskyn kirjoittamatta sitä uudestaan, paina **CAPS SHIFT & 2.** ■

RATKAISE

Entombed

Entombed on jatkoa Ultimaten ensimmäiselle pelille. Pelissä seikkailee jo Staff of Karnathista tuttu Sir Arthur. Tällä kertaa hän on jäänyt loukkuun pyramidin sisälle ja sinun tehtäväsi on ohjata hänet ulos.

ARI PAUKKU
MIKA LASSURI

Alku
Kävele mustan nappulan luo oikeaan reunaan ja hyppää sen edessä, jolloin patsaat siirtyvät pois oven edestä. Mene huoneeseen A.

Huone A
Hypi kivien yli ja mene arkun luo, josta löydät taikaruoskan. Mene huoneeseen B.

Huone B
Kävele koppakuoriaisen ali päästäksesi toiseen tasoon. Mene huoneeseen D.

Huone C
Ei vielä, myöhemmin.

Huone D
Hypi käärmeiden yli arkun luo löytääksesi ensimmäisen käärön. Mene huoneeseen E.

Huone E
Mene oven edessä olevan häränpään vasemmalle puolelle ja lyö sitä ruoskalla jonkin aikaa, kunnes se on kokonaan pois oven edestä. Nyt voit mennä tasolle kolme. Mene huoneeseen F.

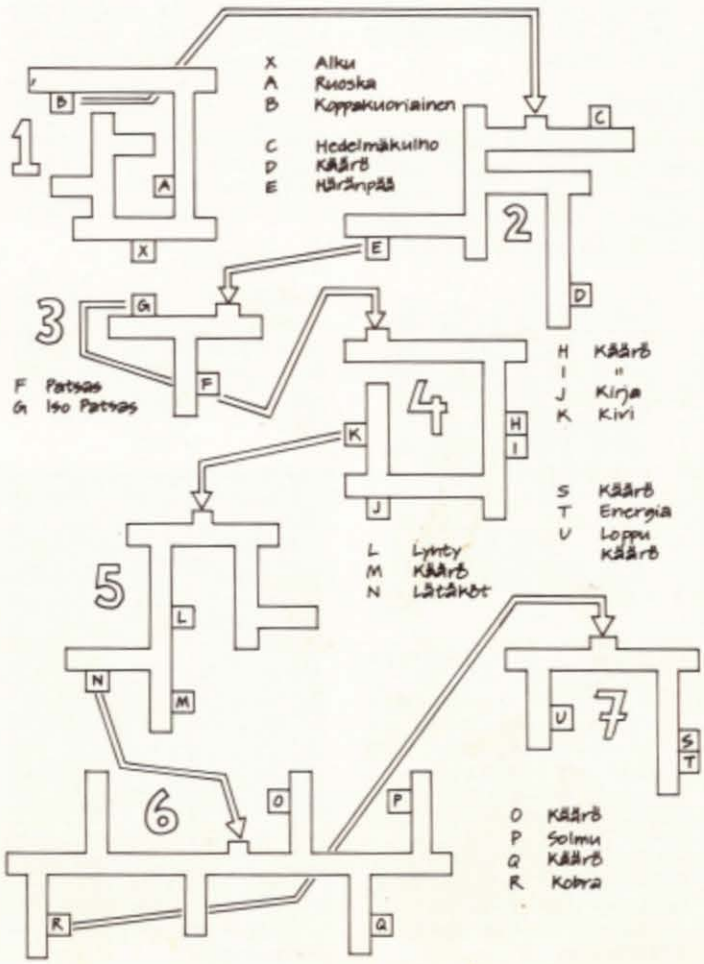
Huone F
Hypi jälleen kivien yli arkun luo, josta löydät pienen patsaan. Mene huoneeseen G.

Huone G
Jos olet hakenut edellisestä huoneesta pienen patsaan, siirtyy patsas oven edestä ja voit mennä tasolle neljä. Mene huoneeseen H.

Huone H
Huoneessa lintu pudottelee 'pieniä pommeja'. Kerää näitä pommeja hyppäämällä niitä kohti, mutta muista että olet parvekkeen alareunassa. Aina kun kuuluu dink-ääni, kävele parvekkeen oikeaan reunaan, jolloin aurinko nousee ja kuu laskee. Kun kuu on kokonaan hävinnyt avautuu sargofagus ja saat toisen käärön. Mene huoneeseen I.

Huone I
Kävele kärpäsen ali, hyppää skorpionin yli ja kävele moskiiton ali arkun luo, josta löydät kolmannen käärön. Mene huoneeseen K.

Huone J
Ei vielä, myöhemmin.



Huone K
Kävele vasemmalla puolella olevalle korokkeelle ja hypi siellä olevan nappulan edessä, jolloin huomaat kiven liikkuvan. Hypi kunnes kivi on kokonaan pois oven edestä ja mene ovesta tasolle viisi. Mene huoneeseen L.

Huone L
Tästä huoneesta löydät soihdun, jota tarvitset seuraavassa huoneessa. Saadaksesi sen sinun täytyy ruoskia huoneessa olevia kongeja tietyssä järjestyksessä. Lyö ensin keltaista kongia, sitten sinistä, harmaata, vihreätä ja lopuksi valkoista, jonka jälkeen kongi nousee ja sen takaa ilmestyy soihtu. Mene huoneeseen M.

Huone M
Nyt kun sinulla on soihtu voit nappia painamalla valaista huonetta ja katsoa, reittiä. Kun painat uudelleen nappia häviää valokeila ja voit jälleen liikkua. Hae neljäs käärö ja palaa takaisin huoneen alkuun. Mene huoneeseen N.

Huone N
Mene valkoiselle lätäkölle, jonka jälkeen mene keltaisen lätäkön lävitse (muutut näkymättömäksi). Mene seinän vieressä olevalle punaiselle lätäkölle. Jos eksyt käytä ruoskaa. Punaisen lätäkön jälkeen mene jälleen valkoiselle lätäkölle (muutut näkyväksi). Nyt voit mennä keltaisen lätäkön läpi tasolle kuusi. Mene huoneeseen O.

Huone O
Tämä on samanlainen huone kuin D, mutta pimeä. Hae viides käärö ja mene huoneeseen P.

Huone P
Pudota oikeanpuoleinen ruukku ruoskan avulla viereiselle korokkeelle ja mene sitten pudottamaan toinen

ruukku toiselle korokkeelle, jolloin koroke laskeutuu ja patsas liikahtaa sivuun. Sen takaa ilmestyy solmu. Mene huoneeseen Q.

Huone Q
Kävele arkulle päin. Kun olet kävellyt tarpeeksi pitkälle, tipahtaa ristikko oven eteen ja muutut näkymättömäksi. Kuuntele tarkkaan askeleittasi ääniä, jotta tietäisit olinpaikkasi. Mene arkun luo, josta löydät kuudennen käärön. Palaa huoneen alkuun, jolloin ristikko nousee ja muutut näkyväksi. Mene tasolle kaksi huoneeseen C.

Huone C
Kävele ylös sargofaguksen viereen saadaksesi hedelmäkulhon. Mene tasolle neljä huoneeseen J.

Huone J
Kävele korokkeen eteen, jolloin haamut nostavat sinut arkulle ja saat kirjan. Mene tasolle kuusi huoneeseen R.

Huone R
Tästä huoneesta pääset viimeiseen eli seitsemänteen tasoon. Kävele huoneen oikeaan laitaan, jolloin ristikot liikkuvat ja kobra syöksyy esiin. Mene arkun luo, jolloin kobra häviää. Mene ovesta ja kävele huoneeseen S.

Huone S
Tämä on samanlainen huone kuin I, mutta pimeä. Mene arkun luo, josta saat seitsemännen käärön. Mene huoneeseen T.

Huone T
Tämän huoneen voit selvittää kahdella eri tavalla. 1. Mene huoneessa olevalle korokkeella ja lyö kiveä. Aukaise arkku ja saat viisi uutta elämää. Ruoski kivi pois hissistä ja mene pois huoneesta. 2. Älä mene huoneeseen vaan kävele sen ohi käytävän päähän, kunnes scrollaus loppuu. Mene takaisin huoneeseen, jotta saisit viisi uutta elämää. Mene viimeiseen huoneeseen U.

Huone U
Mene kiven luo ja työnnä se laiturin päähän (varo pilviä). Ruoski nyt laiturin päässä oleva kivi laivaan, jolloin laiva uppoaa ja saat mastossa olevan loppukäärön. Palaa nyt pelin alkuun, siihen huoneeseen josta lähdit. Huoneesta on paljastunut ovi, josta pääset ulos (vihdoinkin)!

Pelin loppu voi yllättää sinut... Onnea yritykselle. ■

RATKAISE

Ultima III: Exodus

Ultima III:ssa, joka on suoraa jatkoa tunnetuille menestyspeleille Ultima I ja Ultima II, on tarkoitus tappaa pahuuden perikuva Exodus.

Hyvällä grafiikalla, mahtavalla toteutuksella sekä kiinnostavalla juonella ja mahdottomilta tuntuvilla arvoituksilla varustettu Ultima III on erittäin mielenkiintoinen ja pitkään kiinnostava rooliseikkailupeli. Nyt voit näiden ohjeiden avulla ratkaista pelin kokonaan.

TIMO PELTOLA
PEKKA MARJAMÄKI

Huomaa, että < > merkkien välissä olevat käskyt ovat Other command -käskyjä.

Marks

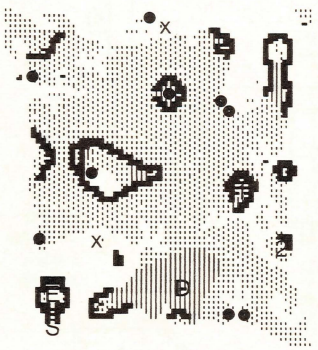
Merkit (kings, fire, force, snake) löytyvät luolista. Koskettamalla kuumaa sauvaa (Hot rod) saat merkin. Merkit täytyy olla jokaisella jäsenellä.

Mark of snakea tarvitset Silver Snaken ohittamiseen. **Mark of kingsiä** tarvitset saadaksesi M.P.n (Maximal Hit point) mahdollisimman korkeaksi (kun saat merkin niin mene kuninkaan puheille ja se korottaa niitä hiukan kerrallaan kokemuspisteiden mukaan. Eli mitä enemmän kokemusta sitä enemmän M.P. nousee, kuitenkin enintään 2550:neen. **Mark of forcen** avulla voit kävellä voimakenttien läpi. **Mark of firen** kanssa voit kävellä laavan ylitse vahingoittumatta.

Merkkien löytymispaikat näet kuvista.

Cards

Tarvitset pelissä neljää korttia (Love, Sol, Moons, Death) jotka löydät unohdetussa maassa (Ambrosia) olevista alttareista (shrines) <search> käskyllä. Alttareita on neljä (strenght, intelligence, wisdom, dexterity) ja niistä saat korotettua voimiasi, älyäsi, viisauttasi ja kätevyyttäsi. 1 pisteen korotus maksaa 100 gp. Wizard-taikurille kannattaa hankkia mahdollisimman paljon älyä (int.) ja Clericille viisautta (wis.). Se lisää niiden taikapisteitä.



Kuva Sosarian kartasta Dawnin ilmestymishetkellä. Ympyröillä merkityt kohdat ovat kaupunkeja. Dawnin ilmestymispaikka on merkitty D:llä. Saaret, joista löydät Exoticsit ovat merkitty X:llä. Numerolla 1 merkitystä luolasta löydät Mark of firen ja Mark of forcen (katso kuvaa 3). Numerolla 2 merkitystä luolasta löydät Mark of snaken ja Mark of kingsin (katso kuvaa 4). E:llä on merkitty Exoduksen linna. Silver Snake on merkitty s:llä.

Exotics

Exotic-aseet ja -suojat ovat loppuratkaisussa välttämättömät, koska Exoduksen linnassa eivät normaalit aseet tai suojat tehoa. Exotic-aseiden löytöpaikat on merkitty kuvaan 1. Käytä <dig>-komentoa niiden saamiseksi. Hanki suojat ja aseet kaikille!

Ambrosia

Unohdettuun maahan pääset vain laivan avulla. Joten valtaa piraattilaiva tai etsi tyhjillään oleva fregatti, mene sillä pyörteeseen ja olet Ambrosiassa.



Kuva Ambrosian kartasta. S:llä merkityistä kohdista löydät alttarit (shrines). Piraattialukset on merkitty P:llä. Menemällä laivalla E:llä merkittyyn kohtaan pääset pois Ambrosiasta.

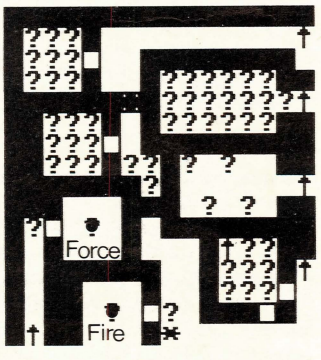
Dawn

Dawnin ilmestymispaikan löydät menemällä kuninkaanlinnan alapuolelta 8 askelta länteen ja 35 askelta etelään ja odottamalla siinä kunnes kuut ovat pimeinä (0,0). Dawnista saat parempia (ja kalliimpia) aseita sekä suojia, jotka tosin ovat hyödyttömiä Exoduksen linnassa.

Dawnista saat myös helposti varastettua hevosen (jolla pääsee helposti pakoon kaikkia vihamielisiä hyökkääjiä) avaamalla hevoskaupan oven ja tappamalla kauppiaat. Vartijoita pääset helposti pakoon joko hevosen, Negate Time -käskyn tai Wizardin Altair (M) -taian avulla.

Death

Loppuratkaisussa täytyy siis olla mukana 4 merkkiä (jokaisella), 4 korttia ja Exotic armsit (jokaisella). Mene lai-



Kuva sen luolan kahdeksannesta kerroksesta, josta saat Mark of firen ja Mark of forcen. Ympyröillä merkityistä kohdista saat merkit.

valla Silver Snaken eteen ja huuda sana 'Evocare' niin pääset käärmeen ohitse. Mene sitten linnan sisälle ja kulje nopeasti alussa olevan ruohikon ylitse, muuten se hyökkää kimppuusi.

Linnan sisällä on koko ajan räjähteleviä ansoja, joten älä aikaile paljoa, ellei se ole tarpeen (esim. taikapisteiden korottamiseen). Kulje kuvan 5 osoittamaa reittiä ja jää lopussa ennen paneeleita, jos mahdollista, korottamaan taikapisteitäsi, sillä tyhjältä näyttävästä huonessa löytyy neljä vaarallista tappajalattiaa. Ne käyvät kimppuusi, mutta jollain tehokkaalla taialla (esim. Wizard P-taika, Cleric 0) niistä on melko helppo selviytyä.

Kun olet selvinnyt lattioista, niin mene perällä olevien paneeleiden (Exodus) luokse ja laita kortit niihin sisään <Insert>-käskyllä. Aloita laittaminen äärimmäisenä vasemmalta olevasta paneelista ja jatkamalla siitä oikealle. Kortit pitää laittaa paneeleihin tietyssä järjestyksessä: ensin vasemmalle Love sitten Sol, Moons ja Death . . .

Wizard-taiat:

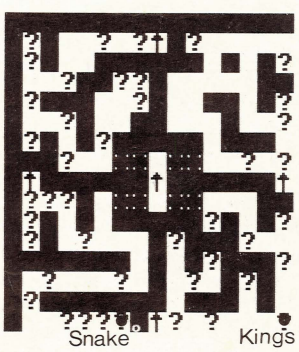
A	**Repond**	Tapa vihollisia (Orcs, Goblins, Trolls)
B	**Mittar**	Tapa vihollinen
C	**Lorum**	Valaise luolaa
D	**Dor Achron**	Kerros alas (luolassa)
E	**Sur Achron**	Kerros ylös (luolassa)
F	**Fulgar**	Tapa vihollinen
G	**Dag Achron**	Teleport
H	**Mentar**	Tapa vihollinen
I	**Dag Lorum**	Valaise luolaa
J	**Fal Divi**	Tee Cleric-taika
K	**Noxum**	Tapa vihollisia
L	**Decorp**	Tapa vihollinen
M	**Altair**	Pysäytä aika
N	**Dag Mentar**	Tapa vihollisia
O	**Necorp**	Heikennä vihollisia
P		Tapa viholliset

Wizard-noidan pelissä käyttämät taiat.

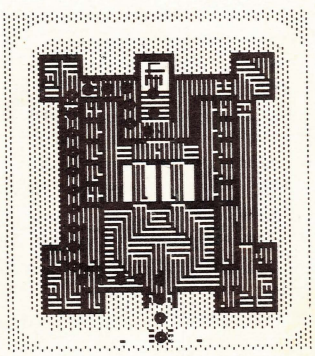
Cleric-taiat:

A	**Ponttori**	Tapa viholliset (Ghouls, Zombies, Skeletons)
B	**Appar unem**	Avaa arkku
C	**Santy**	Healing (lisää HP:tä)
D	**Luminae**	Valaise luolaa
E	**Rec Su**	Kerros ylös (luolassa)
F	**Rec Du**	Kerros alas (luolassa)
G	**Lib Rec**	Teleport (luolassa)
H	**Alcort**	Cure (paranna myrkytys)
I	**Sequity**	Poistu luolasta
J	**Suminae**	Valaise luolaa
K	**Sanctu mani**	Healing (lisää HP:tä)
L	**Vieda**	Kartta
M	**Excuun**	Taistelutaika
N	**Surmandum**	Resurrect (herätä kuolleista)
O	**Zxkuqyb**	Tapa vihollisset
P	**Anju sermani**	Recall (uudelleen luominen)

Cleric-noidan pelissä käyttämät taiat.



Kuva sen luolan kahdeksannesta kerroksesta, josta saat Mark of snaken ja Mark of kingsin. Ympyröillä merkityistä kohdista saat merkit.



Kuva Exoduksen linnasta, jossa loppuratkaisu tapahtuu. Ympyrät osoittavat reitin paneleiden (Exodus) luokse (E).

RATKAISE

TIMO KOPONEN

Knight Lore

Ultimaten grafiikaltaan supersiistissä Knight Lore -pelissä olet noiduttu ihmissudeksi ja sinun täytyy auttaa noitaa poistamaan kirous linnasta ennen neljännenkymmenen päivän iltaa.

Kirouksen poistaminen tapahtuu viemällä noidan pataan erilaisia esineitä, esim. pulloja, kristallipalloja, kahvikuppeja, kulhoja ja timantteja. Kun menet huoneeseen, jossa pata on, sen yllä vilkkuu se esine, joka pitää tuoda pataan seuraavaksi.

Linnassa on yhteensä 133 erilaista kolmiulotteista huonetta, joissa on mitä erilaisimpia olioita ja esteitä. Jokainen huone pitää opetella tuntemaan hyvin ennen kuin peliä voi pelata helposti.

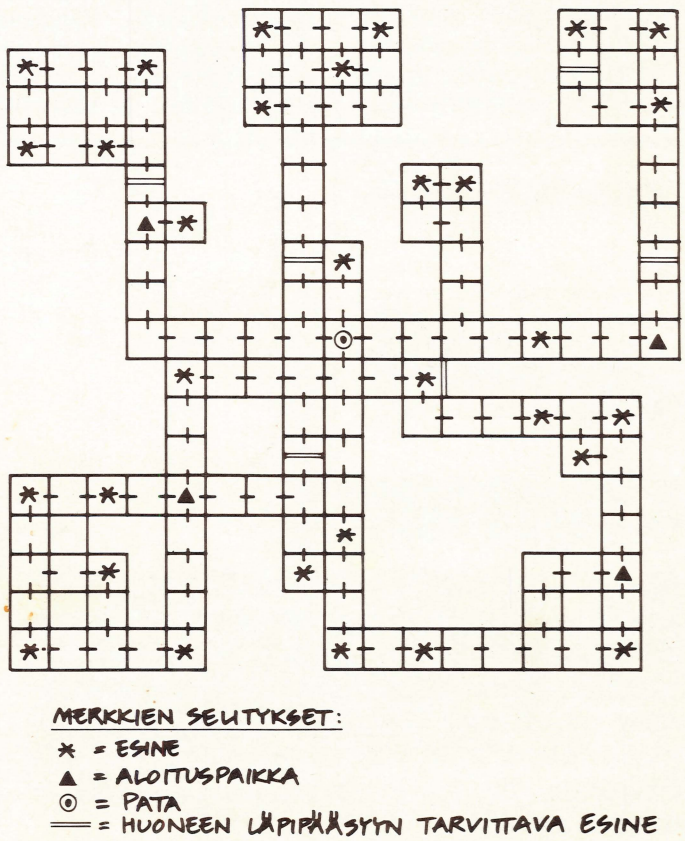
Jotkut esineet on piilotettu muurien sisään ja saadaksesi esineen sinun pitää hypätä muurin päälle, jolloin se sortuu ja sen alta paljastuu esine. Esineitä linnassa on yhteensä 30, mutta pataan täytyy viedä "vain" 14, jonka jälkeen kirous poistuu ja voit lähteä pois linnasta.

Aloituspaikkoja on neljä, käytännössä sillä ei ole paljonkaan merkitystä mistä paikasta pelinsä aloittaa. Aloituspaikat on merkitty karttaan samoin kuin myös ne huoneet, joiden läpi pääsemiseksi täytyy olla joku esine mukana, jonka avulla hypätään esteen yli.

Kun saavut johonkin huoneeseen, jossa epäilet olevan esineen, niin pudota yksi esine siihen huoneeseen ja yritä pudottaa vielä toinenkin. Jos huone ei huoli toista esinettä on siellä joku esine piilossa jossakin.

Käytännössä hyväksi todettu konsti on keräillä paljon erilaisia esineitä patahuoneen ympärille ja kun pata pyytää jotain esinettä käydä katsomassa, onko kysyttyä esinettä lähihuoneissa.

On myös huomattava, että sutena ei saa mennä huoneeseen, jossa pata on, koska kuplat hyökkäävät muuten kimppuun. Sutena ei myöskään kannata mennä huoneisiin, joissa on pallo, koska se hyökkää päälle. Karttaan on merkitty kaikki linnassa olevat huoneet. Viiva huoneesta toiseen tarkoittaa kulkumahdollisuutta. ■



RATKAISE

Zorro

Pelin alussa paha kersantti Garcia kidnappaa kauniin Senoritan ja vie hänet linnoitukseensa. Nyt astuu kuvioihin Zorro, joka yrittää pelastaa Senoritan. Zorro olet sinä.

HANNU JANSSON

Telastusyritys aloitetaan kaivolta, josta Zorron on ehdottomasti otettava mukaan Senoritan pudottama liina.

Ensiksi etsitään hotelli, jonka aulasta löytyy avain. Avaimella pääsee hotellihuoneeseen, josta otetaan mukaan ensimmäinen esine (object) eli tequilapullo. Pullo viedään saluunaan, jonka tiskillä istuva äijä nappaa sen ja juo sen tyhjäksi yhdellä huikalla. Seuraukset ovat odotettavissa: äijä sammahtaa.

Zorro palaa nyt takaisin hotelliin ja huomaa huoneeseensa ilmestyneen uuden esineen. Jokaiselle esineelle on löydettävä käyttöä, sillä huoneeseen ei ilmesty enää yhtään mitään, jos esimerkiksi pudottaa polttoraudan tyhjän pantiksi aukiolle. Sen sijaan Zorron on kiivettävä polttorauta mukanaan palmuun ja hypättävä latvasta vasemmalla näkyvälle tasanteelle, josta hän pääsee talliin hyödyntämään esinettä. Polttorauta on pudotettava ahjon päälle oikeaan kohtaan ja hypittävä palkeitten päällä, jotta ahjosta tulee tuli kuumentamaan polttorautaa. Pari kertaa pompittuaan Zorro ottaa raudan, tökkää sen naudan kylkeen ja nauta lähtee löntystelemään pois tallista Zorron merkki kyljessään.

Nyt Zorro pääsee hakemaan oikealla vilkkuvia länkiä. Vilkkuvia esineitä ei saa sekoittaa hotellihuoneesta löytyviin esineisiin. Niillä ei nimittäin voi tehdä mitään, mutta ne toimivat avaimina kersantti Garcian linnoitukseen.

Vilkkuvia esineitä on kolme: länget, saapas ja pikari. Otettuaan länget Zorro palaa taas hotelliin ja löytää sieltä kirkonkellon, vie sen paikoilleen ja hakee huoneesta uuden kirkonkellon. Sekin on vietävä oikealle paikalleen. Kun molemmat kellot soivat kirkon tornissa, Zorro huomaa avoimen haudan kirkon edustalla. Haudasta on kulkureitti linnakkeeseen, mutta sitä ei voi vielä käyttää. Ensin on palattava hotelliin hakemaan sieltä trumpetti. Se mukanaan Zorro kävelee aukiolle, jossa on kallistuva levy. Kun Zorro on levyn vasemmassa reunassa, paina fire-näppäintä ja yllätyt. Nyt voit noutaa katolla vilkkuvan saappaan.

Kuinka pikari löytyy?

Hotellihuoneesta Zorro ei enää löydä esineitä. Seuraavaksi on mentäväkin kaivolle, laskeuduttava sinne tikkaita myöten ja pomppimalla vedessä kelluvien tynnyrien päällä päästävä veden toisella puolella olevalle kielekkeelle, josta pääsee edelleen saluunan kellariin. Siellä on pikari, mutta valitettavasti toisella puolella huonetta ja ikävästi paksun seinän ja vinssin avulla nostettavan levyn välissä.

Zorron on mentävä tikkaita alas, pudottauduttava aukosta ja noudettava siellä oleva suuri kukka. Sen avulla saa tynnyrin nostamaan levyn pois pikarin edestä.

Zorron on kierrettävä saluunaan kaivon kautta, jotta saisi pikarin.

Saluunassa hän hyppää tiskillä makaavan äijän mahalle ja siitä ylätasanteelle. Vartijaa ei saa nitistää, vaan hänet on työnnettävä tasanteelta kattokruunuun. Vartijan paino saa avautumaan aukon kellariin, josta Zorro sitten voi noutaa pikarin.

Sitten linnakkeeseen

Nyt Zorrolle on auennut salakäytävä linnakkeeseen, joten seuraavaksi mennään hautausmaalle. Auenneesta haudasta mennään maan alle, jossa rahasäkit näyttävät reitin linnakkeeseen.

Viimeistään nyt kannattaa piirtää reitti paperille, sillä aina kun ottaa rahasäkin, reitti häipyy näkyvistä. Kun viimeinen säkki on löytynyt näkyy oikealla ylhäällä vilkkumassa vanhat tutut länget, saapas ja pikari. Salaovi linnakkeeseen on löytynyt.

Aukosta täytyy nousta varovaisesti, sillä linnakkeen sisäpihalla on vankila, jota

JUKKA MUSTASILTA

RATKAISE

Chimera

Moni on varmasti tuskaillut Chimeran sokkeloissa. Tässä olevat ohjeet eivät kerro pikkutarkasti kaikkia leivän ja juoman ottamisia. Pelin kuluessa jotkut kuumat huoneet muuttuvat "leipähuoneiksi" tai "mukihuoneiksi". Suuren pistemäärän saavuttaakseen täytyy myös eliminoida enemmän tavaroita.

Olet alussa. Hae jakoavain. Mene tuhoamaan aloitushuoneessa oleva sähköportti, ja mene vasenta käytävää tiimalasin ohi kohtaan, jossa voit vaihtaa käytävää, mutta älä ota leivänpalaa. Palaa aloitushuoneeseen oikeaa puolta pitkin. Mene kuuman huoneen kautta alempaa kaistaa pitkin hakemaan ensimmäinen lämmitin. Palaa nopeasti aloitushuoneeseen ja mene oikeaa puolta pitkin siniseen huoneeseen. Jätä lämmitin. Mene jättämäsi leivän luo. Ota leipä ja mene nurkkauksessa olevan tietokoneen ohi leivänpaahtimelle. Tunge leipä paahtimeen, mutta älä syö sitä. Mene leivänpaahtimen luo, joka on lähellä avainta. Eliminoi paahdin, ja ota avain. Ravaa aloitushuoneen läpi, tietokoneen ohi ja avaa ovi. Juokse takaisin kohtaan, jossa tuhosit ensimmäisen leivänpaahtimen.

Mene eteenpäin huoneeseen jossa on leipä ja sitten vasemmalla olevaan huoneeseen, josta juokset pohjoisessa olevaan huoneeseen. Sieltä jatkat matkaasi vasenta kaistaa pitkin laatikolle, jonka nyt tuhoat. Mene takaisin etelään, huoneeseen jossa on laatikko keskellä huonetta. Juokse pohjoisessa olevaan huoneeseen, jossa on ovi, ja avaa se. Palaa takaisin "laatikkohuoneeseen" ja mene itään ja juokse etelään aina ovelle saakka. Avaa ovi ja tuhoa laatikko ja hae lämmitin, jonka viet "soihtuhuonetta" vastapäiseen huoneeseen. Hae soihtu, ja mene aloitushuoneen kautta pimeään huoneeseen, jonne jätät soihdun. Sinulla on nyt viimeistä

vartioi kolme eri tasolla olevaa tarkka-ampujaa-. Zorron on ajoitettava liikkumisensa tasanteelta toiselle laukausten väliin pystyäkseen vapauttamaan vangitut orjat selleistään (paina fire-näppäintä sellin kohdalla).
Vapauduttuaan orjat muodostavat rykelmän, jonka päälle hypättyään Zorro pääsee jatkamaan seuraavalle sisäpihalle.

Jos onni on mukana ja liikkuminen ajoitettu oikein löytääkin Zorro kidnapatun Senoritan jo seuraavasta linnakkeen osasta.

Senoritan vierelle ei kuitenkaan saa rynnätä oikopäätä vaan tikkaita on noustava vain sen verran, että Zorro saa ojennettua Senoritalle tämän pudottaman liinan.

Urakka ei vielä sittenkään ole lopussa, sillä vielä on hypättävä vallihaudan ylitse kaupungin puolelle ja tallusteltava jälleen hotelliin. Tällä kertaa sieltä löytyy upea ruusu, joka ojennetaan Senoritalle. Jotta Zorro pääsisi nauttimaan hänen pursuavasta rakkaudestaan on valitettavasti vielä kuljettava salakäytävän kautta linnakkeeseen.

Viimeistään tässä vaiheessa huomaa, että ilman satumaista onnea tietä tunnelista linnakkeeseen ei löydä ilman karttaa. ■

edellinen lämmitin, jonka nyt kiidätät aloitushuoneen kautta siniseen huoneeseen, joka on kartassa melkein oikeassa ylänurkassa. Hae pyramidi, jonka kanssa menet aloitushuoneen kautta vihreän huoneen ohi. Siellä nurkassa olevan tietokoneen ohi paikkaan, jossa on laatikko keskellä huonetta. Menet täältä pohjoiseen, huoneeseen jossa on tiimalasi, jonka nyt tuhoat. Mene vapautuneesta aukosta sisään ja ota lämmitin. Mene "laatikkohuoneen" läpi itään. Juokse etelään ja mene vasenta käytävää pitkin kohtaan, jossa käytävä haarautuu. Mene länteen kuumaan huoneeseen, josta menet etelään. Jätä lämmitin ja mene vielä vihreään huoneeseen, niin olet ratkaissut Chimeran. ■

RATKAISE

Jewels of Babylon

Jewels of Babylonin tarkoituksena on löytää Babylonin jalokivet ja palata laivalle, josta matkaan lähdetään. Mukaan tarvitsee ottaa vain ne tavarat, jotka on mainittu tässä jutussa.

PETRI MARTIKAINEN

Alussa olet laivalla ja sinun on päästävä saarelle.
Ensimmäiseksi mene veneeseen:
get into boat
Souda sitten saareen:
row north
Jotta pääsisit liikkumaan-,nouse pois veneestä:
climb out of boat
Sitten etsi lankku ja mene rannalle, missä saat kalan:
e
take plank
u,w,n,n,u,w,s,w
take fish
Seuraavaksi käy houkuttelemassa jättiläisrapu kanjoniin:
n,s,e
ja huuda, jotta kivivyöry hautaa ravun alleen:
shout
Nyt käy hakemassa kello:
w,n,n
take watch
ja mene alkuasukaskylään:
s,s,e,e,e,e,s,e,s,s,e,s
Alkuasukkaat piirittävät sinut, mutta selviät heistä antamalla alkuasukkaalle kellon:
give watch to native
Ota pudonnut keihäs:
take spear
Käy hakemassa pari tavaraa:
s,e,s
take match
n,n,n,n,e
take fruit

Sitten viidakkoon

Seuraavaksi vastaan tulee viidakko, jonka lävitse on taivallettava.
Viidakossa saattaa olla hämähäkkejä. Niitä ei voi tappaa, mutta ne voivat tappaa sinut. Suolla vastassa on vaarallisia käärmeitä.
s,s,s,w,n,n,w,n,n,w,w,n,n,-n,n,n
Anna vastaan tulevalle leijonalle kala ja mene luolaan:
give fish to lion
w,d,n
enter cave
Tapa mustekala keihäällä ja hae ruutitynnytri:
kill octopus with spear
e
take keg
Sitten mene suon läpi krokotiilin luokse:
w,w,s,u,s,s,s,s,s.s.e,n,e,n-,n,e,e
Nyt täytyy räjäyttää krokotiili ruudin ja tulitikkujen avulla:
throw keg to crocodile
light match
throw match to crocodile
Sitten mene merirosvon luokse:
e,n,n,d,e
Jotta papukaijja ei herättäisi nukkuvaa merirosvoa, anna sille hedelmät:
give fruit to parrot
Nyt ota ase ja ammu heränyt merirosvo, ellet ole jo kuollut:
take gun
shoot pirate
Jos et osunut ammu uudestaan.
Myöhemmin vastaan saattaa tulla merirosvoja enemmän tai vähemmän. Ne joko tappavat sinut tai lyövät ohi. Nipistä selviät ampumalla.

Sitten luolaan

Nyt sinun on mentävä luolaan ja etsittävä sorkkarauta:
enter cave
s,s,s,e,e,s,d,e
take crowbar
Ylitä kuoppa ja hae avain:
u
put plank over pit
s,w
take key
Mene kiven luo:
n,n,u,n,w,w,n,w
Siirrä kiveä sorkkaraudalla ja vedä renkaasta, jotta löydät
tien alas:
move stone with crowbar
pull ring
d,s
Oven luona avaa ensin lukko avaimella ja sitten vasta ovi:
unlock door with key
open door
s
Ota jalokivet ja keppi ja mene kivisen oven luo:
take jewels
take rod
n,n,u,n,s,e,e,s,d,s,e
Seuraavaksi pistä keppi oven luona olevaan reikään ja ovi avautuu:
put rod into hole
Nyt on palattava veneelle:
s,u,w,d,e,s,d
Nouse veneeseen ja souda laivallesi:
get into boat
row south
Nyt vain kiipeät laivaan:
climb up ladder
ja olet päässyt perille ja selvittänyt pelin lävitse. ■

RATKAISE

JARI KOSKIKALLIO

The Dallas Quest läpi-siirrot

Taulukkoon ei ole merkitty esineiden katoamisia (get) tai ilmestymisiä (drop), eikä pelkkiä return-painalluksia.

N:o	Siirto	Seuraus
1	East	Entryway
2	North	Patio
3	Get glasses	
4	North	Near barn
5	Offer glasses	Pöllö tulee luoksesi
6	Go barn	In barn, rotta
7	Drop owl	Rotta häipyy
8	Get shovel	
9	South	Near barn
10	South	Patio
11	South	Entryway
12	Get envelope	
13	West	Living room
14	Get bugle	
15	West	Pasture
16	West	Pasture
17	West	Pasture, elukat pillastuu
18	Play horn	Elukat rauhoittuu, musa
19	Dig	Löytyy kivi
20	Read stone	Tekstiä
21	East	Living room
22	North	Den
23	Open desk	Pöytä aukeaa
24	Drop money	
25	Get pouch	
26	North	Wheat field
27	North	Wheat field
28	West	Wheat field
29	West	Wheat field
30	North	Airstrip
31	Exam plane	Nainen ilmestyy
32	Give envelope	Lentokoneessa, kohina
33	Drop shovel	
34	Get sack	
35	Open sack	
36	Put photo sack	Tekstiä
37	Get shovel	
38	Put shovel sack	
39	Put ring sack	Tekstiä
40	Get parachute	
41	Put bugle sack	
42	Close sack	
43	Jump out and open parachute	Puussa
44	Open pouch	
45	Offer tobacco	Jungle clearing
46	Close pouch	
47	South	Jungle path
48	South	Jungle path
49	Exam parrot	Virtahepo ilmestyy
50	Tickle anaconda under jaw	Tekstiä, hepo häipyy
51	South	Jungle path
52	South	River bank
53	Go boat	Small Dinghy
54	Open pouch	
55	Offer tobacco	Tekstiä
56	Close pouch	
57	Open sack	
58	Get shovel	
59	Row boat	Capsized dinghy
60	Play horn	Musa, posti
61	South	Trading post
62	Pull curtain	Verho aukeaa
63	Drop all	

RATKAISE

Eureka

Niille, jotka ovat juuttuneet auttamattomasti johonkin Eurekan sokkeloihin tämä juttu tarjoaa korvaamatonta apua. Ohjeet eivät kerro sataprosenttista ratkaisua, mutta löydät jokaisen talismanin. Puhelinnumeroa on turha enää yrittää lauseista värkätä, sillä se on ratkaistu jo vuosia sitten.

OLLI HEISKANEN
RISTO SALMIO

Prehistoric Agessa olet kivisessä rotkossa. Idästä löydät palan piikiveä. Mene ylös läheiselle vuorelle ja ota salpietaria. Mene suolle ja ota hiiltä. Mammuttien hautapaikalta otat luun ja teet kirveen **(MAKE AXE).** Mene vesiputoukselle ja siitä kaksi kertaa alas. Olet järven pohjalla ja poimit rubiinin. Jatka matkaa etelään ja odota kaksi kertaa kunnes saurus häipyy. Ota ontto tukki. Hakeudu ylös tulivuorelle ja ota rikkiä. Nyt voit valmistaa ruutia **(MAKE POWDER).** Etsi Neanderthalin ihminen ja sano **KONG KA.** Nyt voit liikkua rauhassa kylässä.

Kylästä menet **N, N, W, W,** ja saat kaulanauhan hämähäkin luolasta. Anna alkuasukkaille rubiini ja kaulanauha. Ne pitää antaa eri alkuasukkaille. Vastalahjaksi saat saviruukun ja tikapuut.

Ota pyöreä kivi ja pystyt valmistamaan tykin **(MAKE GUN).** Lähde kylästä etelään ja sen jälkeen vesikuopalle. Täytä astia **(USE POT).** Juomapaikalta palaat itään. **S, SE,** ja löydät käyttöä tykille. Ammu dinosaurus **(SHOOT DINOSAUR.).** Mene etelään ja juo ettet kuole janoon. Jatka matkaa etelään ja näet leikkisän dinosauruksen. Heitä keppiä **(THROW STICK)** ja voit turvallisesti mennä länteen.

Mene pohjoiseen. Näet mustiinpukeutuneen von Bergin kätyrin tulevaisuudesta, joka yrittää ampua sinua. Heitä kirves **(THROW AXE).** Kätyri kuolee ja voit vaaratta mennä itään. Ota talteen kirves, kivääri ja köysi. Mene kanjonin reunalle, käytä köyttä **(USE ROPE),** mene alas. Mene etelässä olevaan vuoristoon ja etsi puun oksa. Palaa kanjoniin ja mene lännessä olevalle tervahaudalle. Käytä oksaa **(USE BRANCH)** ja palaa vuorille. Mene kotkan pesälle. Sytytä soihtu hieromalla oksia vastakkain **(USE TWINGS). LIGHT BRANCH** ja sinulla on palava soihtu. Mene suureen luolaan ja sieltä itään lepakkoluolaan. Tiputa kaikki paitsi soihtu ja pyri etelään. Ota timantti. Palaa tavaroiden luokse ja ota ne takaisin mukaasi. Palaa suureen luolaan, jossa on seinämaalauksia.

Mene etelään ja olet sokkeloisissa luolissa. **SW, NW, S,** olet päässyt pois sokkeloista. Käyttämällä tikkaita pääset ylös kallionseinämää. Ota tikkaat mukaasi. Mene nyt länteen ja käytä jälleen tikkaita, mutta nyt menet alas. Ota sieniä. Mene laavavirran luo ja käytä sieniä. Pääset nyt itään laavavirran yli. Mene luolaan jossa on jääkylmää vettä. Sukella **DOWN** ja olet veden alla. Mene etelään su-

64	Get pouch	
65	Open pouch	
66	Offer tobacco	Lattialuukku aukeaa
67	Close pouch	
68	Get sack	
69	Put pouch sack	
70	Get mirror	
71	Put mirror sack	
72	Drop sack	
73	Get light	
74	Climb ladder	Pimeys
75	Light light	Opastaulu
76	East	Posti
77	South	Trading post
78	Get sack	
79	Climb ladder	Opastaulu
80	Get light	
81	West	Cannibal village
82	Off light	
83	Get photo	
84	Show photo	Tanssiesitys, opastaulu
85	Get coco	
86	West	Nest egg
87	Get pouch	
88	Open pouch	
89	Offer tobacco	Munat vaihtuu, paluu kylään
90	Offer eggs	Tekstiä
91	Give mirror	Apina, JR, Cannibal natives
92	Get ring	
93	Wave ring	Puhekuplat, Torch-lit cave
94	Warm eggs	Tekstiä, pimeys
95	Light light	Statue
96	Put ring statue	Räjähdys, suu auki, tekstiä
97	Get map	JR
98	No	South Fork, Sue Ellen
99	Give map	Perhe
100		Perhe
101		Kartta takassa
102		The End

keltaen. Lännestä löydät seikkailun lopun. Näet käärmeen joka vartioi talismania. Hypnotisoi käärme (**HYPNOTISE SNAKE**). Voit vapaasti ottaa talismanin. Näin on ensimmäinen seikkailu ohi ja löydät lauseen.

Roman Times

Olet tiellä Roomaan. Näet vanhan miehen. Lyö miestä ja ota kengän vierestä kolikko. Rooman portilla anna kolikko vartiomiehelle. Mentyäsi sisään mene kahdesti länteen ja ota avain. Palaa itään ja odota kunnes sinut napataan orjaksi.

Kaleerilla **USE KEY** ja olet vapaa kahleista. Odota kunnes olet lautalla ja pelasta mies (**SAVE MAN**). Satamasta etsit tiesi pajaan, josta voit ostaa miekan. Etsi viinipuoti ja osta viiniä. Mene gladiaattoriksi ja anna viini vastustajallesi. Tapa mies ja tienaat sata sestertiusta.

Mene ostamaan kana. Mene länteen ja kana munii. Ota muna. Mene vanhan miehen luokse, joka on ennustaja. Anna kana ja hän kertoo että punainen valjakki voittaa kilpa-ajoissa. Mene Circus Maximukseen **IN** ja lyö vetoa (**DONE**). Voitat 150 sestertiusta. Osta onnenkalu ja mene takaisin paikkaan, josta aloitit seikkailun.

Idässä on sypressilehto, josta kuljet luoteeseen ja olet noidan luona. Anna onnenkalu ja saat tietää mitä noidalle pitäisi tuoda. Palaa Roomaan ja mene itäisestä portista ulos. Pohjoisesta löydät hissin. Maksa miehelle ja pääset spitaalisten luo. Etsi pääkallo ja mene hullun miehen luo. Anna hänelle muna. Hän paljastaa salakäytävän. Pakene spitaalisten luota. Läheisestä talosta löydät taltan ja vasaran. Suunnista majataloon ja osta kirves.

Puron luona teroita kirves (**SHARPEN AXE**). Idästä löydät avaimen. Mene hylätyn kaivoksen suulle ja ota lapio. Mene itään ja pilko puita (**CUT TREES**). Mene kaivokseen **IN** ja tue kaivos puilla (**USE PROPS**). Kaiva ja pääset etelään. Käyttämällä vasaraa saat hampaan fossiilista. Palaa hakkuupaikalle ja odota yön tuloa (**WAIT**). Pääset armeijan leiriin ja mene eteläiseen telttaan. **USE KEY** ja ota kultainen kotka. Nyt tarvitset enää ruusun.

Mene suolle, joka löytyy Maximukselta etelään. Ole tarkkana ettet huku: **E, SW, E, S,** ota ruusu ja palaa takaisin: **N, W, NE, W, N.** Nyt vierailet taas noidan luona, ja annat tavarat hänelle. Saamasi juoman annat hevoselle, jonka ostat rattaiden kanssa **DOPE HORSE.** Mene kilpa-ajoihin ja ja voitettuasi näet Neron talismani kaulassaan. **AVE CAESAR** ja sinut on kutsuttu palatsiin. Mene Forumille ja pohjoiseen katakombeihin. Ota soihtu. **NW, SE,** ota viitta, **NW, NW, S.** Vie viitta miehelle, jolla on kala ja kynttilä. Hän on pyhä Pietari ja parantaa sinut spitaalista.

Osta sandaalit ja laita ne jalkaasi. Mene kylpylään ja ota kylpy ja puhdas tooga. Mene palatsiin. Palatsin keittiöstä haet luun ja anna se koiralle. Mene ruokakomeroon ja ota oliiviöljy. Mene puutarhaan ja ota soihtu. Mene Neron ikkunan alle ja sytytä öljy tuleen. Palaa sisälle ja mene makuuhuoneeseen johtavaan käytävään. **LOOK** ja löydät salakäytävän. Mene salakäytävään. Voit mennä huoletta sängylle, sillä Nero ihailee tulipaloa. Ota talismani ja olet lopussa.

Arthurian Britain

Olet metsäaukealla. Mene Sir Malinin luokse. Malin kysyy pelaatko vai taisteletko. **IN** ja olet teltassa. Kirjoita **STONE** ja voitat pelin. Saat haarniskan. Etsi susi ja tapa se. Ota tikari. Palaa risteykseen ja mene idässä oleville vuorille. Kaiva ja ota kotkansulkaviitta.

Mene Morgana le Fayn linnan ulkopuolelle ja pohjoisessa olevaan salakäytävään. Hae alhaalta säkki ja mene ylös. Kaappaa harppu (**TAKE HARP**). Laita viitta päälle (**WEAR CLOAK**). Mene tornin huipulle ja hyppää. Mene lähellä olevan sillan yli välittämättä mustasta ritarista. Mene risteyksestä itään. **SE, NE,** ja olet välttänyt ansan.

Tapa von Bergin kätyri. Palaa risteykseen ja mene kylään. Etsi lännestä torni. Mene sisään (**IN**) ja ylös. Tapa syöjätär ja ota avain. Avaa neidon kahleet (**OPEN CHAINS**). Hakeudu takaisin kylään ja Camelotin linnan portille. Mene sisään. Arthur pyytää sinua tuomaan miekan kivestä. Mene Sir Kayn linnaan ja tapa hänet. Ota avainnippu ja avaa ruokakomeron ovi. Ota rasva ja mene kiveentyönnetyn miekan luo. Käytä rasvaa ja ota miekka. Vietyäsi miekan Arthurille hän pyytää pyhää Graalin maljaa. Linnan portilta **E, S, S, S.** Tapa kääpiö. Ota veitsi. **N, N, E** ja voit ottaa hevosen. **W, N, E, SE,** mene sisään.

Linnassa voit syödä ja ota myös kultainen patsas. Etsi Hirttopaikka ja käyttämällä veistä saat köyden irti raadosta. Jatka matkaasi pohjoiseen ja tapa vihreä ritari. Mene kallionkielekkeelle ja käyttämällä köyttä pääset salaiseen luolaan, josta saat porkkanansiemeniä. Käytä siemeniä ylhäällä ja saat porkkananipun. Mene pohjoiseen ja anna porkkanat tappajakanille. Voit mennä rauhassa itään.

Olet maissipellolla. Ota variksenpelätiltä rääsy. Kävele pellon läpi **E, NE, E.** Kielekkeen reunalla käytä rääsyä ja härkä juoksee omaan kuolemaansa. Mene alas kieleketä. Antamalla patsaan lännessä olevalle jättiläiselle saat veneen. **SE, W** ja olet suon toisella puolella. Luostarin kappelista löydät keihään. Mene virran yli etelään. Mene metsään. Ole tarkkana ilmansuuntien kanssa: **S, SW, SW, NE** ja näet verikoiran. Tapa se, sisällyksistä löydät krusifiksin. Etsiydy ulos metsästä.

Mene taas suon reunalle. Lähde ylittämään suota, mutta jää keskelle sijaitsevalle kirkkomäelle. Mene kirkkoon sisälle ja itään papin luokse. Tunnusta syntisi **(TELL SINS).** Anna krusifiksi papille ja mene alttarille. Ota Graalin malja. Ylitä suo ja mene Camelotiin. Anna malja Arthurille. Pääset mukaan taisteluun petollista veljenpoikaa Mordredia vastaan. Arthur kuolee. Ota Arthur ja vie hänet merenrannalle. Laita Arthur veneeseen **(PUT ARTHUR).** Työnnä venettä **(PUSH BOAT).** Veneen lipuessa kohti Avallonia Arthur heittää Excaliburin jalkojesi juureen ja käskee antaa sen järven neidolle. Mene pohjoiseen. Heitä miekka **(THROW EXCALIBUR).** Vene ilmestyy sisälle. Mene veneeseen **IN.** Olet keskellä järveä ja voit ottaa talismanin kädestä, joka nousee veden pintaan.

Wartime Germany

Valokuvan ottaminen tapahtuu kirjoittamalla **TAKE PHOTO.** Valokuva kehitetään **(DEVELOP FILM).** Helpompi tapa päästä hakemaan leikkureita on hypätä ikkunalaudalta heti kun kone ilmoittaa kuorma-auton ajavan kohti. Univormua tarvitaan kuitenkin myöhemmin.

Väärennetty henkilöllisyystodistus tehdään leimaamalla ensin kortti **(STAMP CARD).** Tee todistus **(MAKE FORGED CARD).** Ollessasi bunkkerien ovien luona, sinulla täytyy olla univormu päälläsi. Näytä väärennetty kortti sotilaalle **(SHOW FORGED CARD).** Nyt olet bunkkerissa. Lännestä saat torakan. Idässä olevassa huoneessa on metallinen savukerasia ja Beethovenin rintakuva. Tutki rintakuva. Löydät kirjaimet **YKZ.** Jatka matkaa pitkin käytävää.

Idässä olevasta huoneesta löydät paperin, jossa on kirjaimet **KXV.** Lännessä saat ruuvimeisselin. Sihteeristä selviydyt käyttämällä torakkaa. Mene ovesta sisään ja olet komentohuoneessa. Mene itään ja käyttämällä ruuvimeisseliä pääset venttiiliä pitkin ylös ilmastointikanaviin. Sumpli itsesi toimistoon, jossa on Hitlerin rintakuva. Rintakuvan takana on kassakaappi. Kirjoita löytämäsi numerosarja, **KXV, YKZ.** Näet talismanin. Ota se ja olet lopussa.

Modern Caribbean

Ennen kuin pääset pelaamaan varsinaista peliä, sinun täytyy vastata kysymyksiin todistaaksesi asiantuntemuksesi. Ystävällinen dinosaurus sanoo **MEEP MEEP.** Keisarin nimi oli **NERO.** Arthurin veljenpoika oli **MORDRED.** Äänilevyn nimi oli **ANVIL CHORUS.**

Olet lentokoneessa Karibianmeren yllä. Ota laskuvarjo ja hyppää kun vene on saaren yllä. Rannalta mene lounaaseen ja kalliolta alas. Olet luolassa ja otat tavarat mitä siellä on. Palaa rannalle ja mene kaakkoon. Tapa idässä oleva pantteri ja ota raato. **NE, NE** ja olet temppelin luona. Tutki pyramidia ja löydät salaisen oven. Sisällä tutki patsas ja ota timantti.

Metsän eteläpuolella on tie. Mene ensin itään lentokentälle. Hae lennonjohtotornista lakki ja sammutin. Mene nyt lännessä olevalle aidalle ja käytä laskuvarjoa. Kiipeä aidan yli ja odottele kaksi kertaa. Etene ja odota taas kahdesti. Uima-altaalla heitä raato ja mene alas. Ota metallinpala ja mene ylös. Hae autotallista kamat ja mene talon sisään ikkunasta käyttämällä metallinpalaa. Hae talon ylä- ja alakerrasta kaikki näkyvillä olevat esineet. Tutki kirjahylly ja pääset alaspäin pitkin salakäytävää. Käytä jakoavainta päästäksesi oven läpi.

Näet talismanin tuhoatuottavan koneen sisällä, joka muuttaa koiran pennuksi. Laita lakki ja paita päällesi ennen kuin menet itään. Kolkkaa mies joka luulee sinua Charlieksi. Valuta öljyt maahan **(SPILL OIL).** Sytytä se **(LIGHT OIL).** Sammuta se **(USE EXTINGUISHER).** Jos et toimi nopeasti, tukehdut savuun.

Mene oven läpi. Von Berg nappaa sinut. Sellissä riko radio **(BREAK RADIO).** Voit voittaa avaimet narun avulla. Avaa ovi ja pakene. Idässä on tietokone joka kysyy tunnussanaa. **USE COMPUTER** ja sen jälkeen tunnussana: **EUREKA.** Muista numerokoodi jonka tietokone antaa. Hae hopeinen säteilypuku ja pue se päällesi. Viereisestä huoneesta saat muovikortin. Jatka etelään kohti uraanirikastamoa. Mene alas malminmurskaamoon.

Katto alkaa laskeutua. Kun olet jo kyykyssä, käytä pumppua. Liukuhihnalla mene kaksi kertaa itään, sitten **NE, W,** hyppää. Käytä korttia avataksesi ovi. Riko pohjoisessa oleva ikkuna timantilla **(USE DIAMOND).** Ota geigermittari mentyäsi ikkunasta. Mene toimistoon ja tapa Bobbajob. Tutki kirjoituspöytä. Ota avain ja käännä vipua **(PUSH LEVER).** Voit mennä sillan yli kaivokseen. Käytä geigermittaria ja pääset puhdistushuoneeseen. Saippuaa käyttämällä olet puhdas uraanipölystä ja voit mennä ovesta.

Lähellä on ovi, johon pitää näppäillä tunnusluku. Astu sisään ja jätä pääkallo huoneeseen. Mene viereiseen huoneeseen. Laita avain avaimenreikään **(INSERT KEY).** Käännä avainta **(TURN KEY).** Palaa itään ja ota talismani. Palaa takaisin lentokentälle. Mene itään ja näet lähtevän lentokoneen. Juokse itään **(RUN EAST).** Hyppää sisään **(JUMP IN).** Käyttämällä pistoolia voit pakottaa pilotin viemään sinut kotiin.

Olet löytänyt viimeisen talismanin palasen ja pelastanut maailman. ■

RATKAISE

Pyjamarama

Pelin tarkoitus on herätä painajaisesta vetämällä herätyskello.

Pelissä on helppo liikkua, joten ainoana vaikeutena on esineiden käyttö.

Tässä on muutamia ohjeita, joita seuratakseen talo on kuitenkin tunnettava varsin hyvin.

Ohjeet saattavat aluksi tuntua hieman sekavilta, mutta pala palalta ne kyllä selviävät.

Peli on saatavissa ainakin Spectrumille, Amstradille ja CBM-64:lle.

MARTTI HAVUKAINEN
PASI PIETILÄ

Talossa on hissi jolla voi kulkea eri kerroksien välillä. Hissi ei ole koko ajan päällä, vaan se on käynnistettävä neljän käyttökerran jälkeen. Käynnistäminen tapahtuu LIFTistä kääntämällä se ON-asentoon. Kerros valitaan hyppäämällä johonkin hississa olevaan lamppuun ja sytyttämällä se.

Ruokaa saa kytkemällä HELP ON-asentoon.

Lisäukon saa kun pelaa Videogamesia tarpeeksi pitkään.

Tavaroiden ottojärjestys ei tässä ole kaikkein nopein eikä paras, vaan yksi monista mahdollisuuksista.

Sammuneesta tulesta voi mennä läpi

Haetaan punnan kolikko ja sen jälkeen vesisanko. Vaihdetaan punta penniin neljännessä kerroksessa ja täytetään vesisanko viereisessä huoneessa. Mennään vessaan. Ovi avautuu pennin kolikolla. Vaihdetaan penni vasaraan. Mukanasi ovat nyt vasara ja täysinäinen vesisanko. Vaihdetaan vasara hississä vaahtosammuttimeen. Vaihdetaan vesiastia bensakannuun. Mennään hissillä ensimmäiseen kerrokseen ja täytetään bensakannu. Vaihdetaan täysinäinen bensakannu ajokorttiin. Mennään ikkunasta katolle ja vaihdetaan ajokortti avaimiin. Mukanasi ovat nyt avaimet ja vaahtosammutin. Katon oikeasta reunasta pudottaudutaan alas. Oikealla oleva tuli on sammunut joten siitä voi mennä läpi. Tehdään näin ja pudotaan alas. Vaihdetaan vaahtosammutin neliöavaimeen. (Toimi nopeasti.)

Hypätään neljännessä kerroksessa kaiteen päälle ja liu'utaan alas. Tällöin avainnippu vaihtuu kypärään. Mukanasi ovat nyt neliöavain ja kypärä. Vaihdetaan neliöavain kirjastokorttiin ja kirjastokortti kirjaan. Mennään kirjastoon ja haetaan sakset (kirjoista ei vaaraa). Mennään ilmapallon luo ja noustaan sillä ylös (HELP päällä).

Vaihdetaan kypärä laatikkoavaimeen. Mukanasi ovat nyt sakset ja laatikkoavain. Vaihdetaan laatikkoavain magneettiin, joka on keittiössä olevassa laatikossa.

Vaihda magneetti herätyskellon avaimeen

Mene neliöavaimen luo ja vaihda sakset avaimeen. Mene viereisestä ovesta sisään ja vaihda avain laser-aseeseen. Mukanasi ovat nyt magneetti ja laser-ase. Vaihdetaan magneetti kolmioavaimeen. Mene ensimmäiseen kerrokseen voimapakkauksen luo ja lataa ase. Älä kuitenkaan ota pakkausta mukaasi.

Vaihda kolmioavain täysinäiseen bensakannuun ja mene raketin luo. Lähde raketilla avaruuteen. Vaihda ase kuukristalliin. Palaa avaruudesta. Vaihda kuukristalli magneettiin. Mukanasi ovat nyt magneetti ja bensakannu. Täytä bensakannu ensimmäisessä kerroksessa ja lähde magneetin kanssa avaruuteen.

Mene oikealla olevasta ovesta magneettilukkohuoneeseen. Aukaise lukko ja vaihda magneetti herätyskellon avaimeen. Tämän jälkeen ei muuta kuin menet herätyskellon luo ja herätät itsesi. Onnea yritykselle. ■

RATKAISE

3 weeks in Paradise

HEIKKI RANTALAIHO
SAMU MIELONEN
PONTUS VENESKOSKI

Kun Wally kuolee ensimmäisen kerran paina näppäimiä **Symbol Shift, p ja d.** Tämä tekee sinut kuolemattomaksi.

Hae **Billy can,** ja täytä se lähteessä, jonka saat suihkumaan vetämällä narusta huoneen oikeassa laidassa.

Hae **Flipflops,** jotta pääset juoksuhiekan yli.

Mene täyden Billy canin kanssa ravun luokse ja väännä ylöspäin, niin saat ravun saksen **(Crabs's pinger).**

Mene saksen kanssa huoneeseen, jossa Herbert on ja väännä ylöspäin leijonan vieressä, niin pääset Herbertin luokse.

Hae tulentekotikut **(Deux sticks)** ja mene nuotion luokse ja väännä ylöspäin, niin nuotioon syttyy tuli.

Hae palkeet **(Bellows)** ja väännä nuotion kohdalla ylöspäin, niin se sammuu, ja voit ottaa kuumat hiilet **(Hot ashes).** Mene niiden kanssa poppamiehen kohdalle ja väännä ylöspäin saadaksesi poppamiehen tanssimaan sadetanssia. Ohjaa nyt pilvi palkeiden avulla talon yläpuolelle niin salama polttaa talon.

Ota raunioista merisimpukka **(Sea shell)** ja täytä se kaivossa olevalla pisaralla vääntämällä sen kohdalla ylöspäin. Mene sitten simpukan kanssa Herbertin luo, ja väännä ylöspäin, niin Herbert on vapaa.

Mene postin eteen ja ota kyltin takaa minttupastilli **(mint).**

Hae rannalta Wilman käsilaukku **(Wilma's handbag).** Sen avulla pääset krokotiilin ohi kylmään huoneeseen. Mene nyt jääkuution kohdalle ja väännä ylöspäin, niin huone sulaa. Mene paikkaan jossa jääkuutio oli, ja ota reikä **(Hole).**

Hae kultakalamalja **(Goldfish bowl),** ja mene kaivon edessä olevan huoneen vasempaan reunaan ja väännä ylöspäin. Mene nyt seinässä olevaan aukkoon, ja hae avain **(Skeleton key).**

Mene järven pohjaan ja väännä ylöspäin, niin ovi aukeaa, ja saat pinaattitynnyrin **(Tin of Spinach).** Hae nyt täytekulho **(Bowl of stuffing),** jotta pääset Dinosauruksen ohi hakemaan munan. Mene nyt pinaatin ja munan kanssa lähteelle, ja vedä taas narusta. Hyppää nyt nopeasti veteen ja väännä ylöspäin, niin nouset yläpuolella olevaan huoneeseen. Ota sieltä jousi ja nuolet **(Bow and arrows).**

Ammu niillä Wilmaa vartioivaa alkuasukasta, niin voit mennä rauhassa Wilman luokse. Hae nyt pullo **(Bottle)** ja korkinavaaja **(Corkscrew)** kuljeta ne krokotiilin ohi Wilman käsilaukun avulla. Ota ne ja väännä kookospähkinän kohdalla ylös jotta saat pullon täyteen öljyä. Ota pullo ja tylsä kirves **(Blunt axe)** ja mene auton luokse, ja väännä ylöspäin, niin kirves teroittuu. Mene nyt kirveen kanssa Wilman luo, ja väännä ylöspäin, niin Wilma vapautuu. Mene vielä rannalle, niin olet ratkaissut pelin!!

NERO 2000



TIETOVISAILU
KOTIMIKROILLE

- Saatavana alan liikkeistä
- Kotimainen, suomenkieliset kysymykset
- 2000 kysymystä neljässä ryhmässä
- Kokonaan uusi peli-idea
- Kasettina tai diskettinä
- Saatavana: Commodore 64/128 – tulossa syksyllä myös MSX ja IBM-PC

OSTA HETI OMAKSESI!

BIO-SYNTAX METHOD OY

Peliarvostelut

Seuraavilla sivuilla on yli kaksisataa viisikymmentä tietokonepeliarvostelua. Suuri osa peleistä on MikroBITIN lukijoiden ja vakituisten avustajien arvostelemia. Kuten arvosteluissa aina, myös näissä näkyy kirjoittajan oma henkilökohtainen mielipide. Vaikka joku kehuisikin jonkin pelin maasta taivaisiin ei peli silti kaikkien mielestä ole hyvä.

Hyvän peliesittelyn tekeminen ei ole niin helppoa kuin miltä se äkkiä ajatellen tuntuu. Hyvä testaaja saa lyhyesti ja selvästi kerrottua, minkä tyyppinen peli on, mikä on sen tarkoitus ja kuinka sitä pelataan. Lisäksi pitää kertoa hiukan yksityiskohdista, kuten grafiikasta ja äänistä tai vaikkapa kaksinpelin ja yksinpelin mahdollisuuksista.

Vielä olisi osattava antaa ne tärkeät pisteet.

Tämän kirjan arvosteluissa on yhtenäisyyden vuoksi käytetty samaa arvosteluasteikkoa, jossa pisteitä annetaan toteutuksesta, pelattavuudesta ja kiinnostavuudesta. Toteutus pitää sisällään värien, kuvan ja äänen käytön, pelattavuus tarkoittaa pelaamisen helppoutta ja sujuvuutta sekä tarvittavien näppäinten sijoittelua ja kiinnostavuus kertoo testaajan omasta mielipiteestä, siitä millainen peli kirjoittajan mielestä on.

Pisteitä on joka kohdassa yhdestä viiteen siten, että kolme tarkoittaa kutakuinkin tavanomaista. Ykköset ja viitoset ovat harvinaisia, koska mitään peliä ei voi täysin tuomita tai kehua ylenpalttisesti.

Sokkelo- ja tasopelit

Kun uusi kone ilmestyy markkinoille on melkein sataprosenttisen varmaa, että sen ensimmäiset pelit ovat sokkelo- tai tasopelejä.

Sokkelo- ja tasopelit ovat ampumapelien ohella kaikkein varhaisin pelimuoto. Idea on yksinkertainen: kaikki täytyy kerätä mikä ei liiku ja vältellä kaikkea mikä liikkuu. Seuraavaan kenttään pääsee vasta edellisen selvitettyään. Pari esimerkkiä selvittänee parhaiten mistä on kysymys.

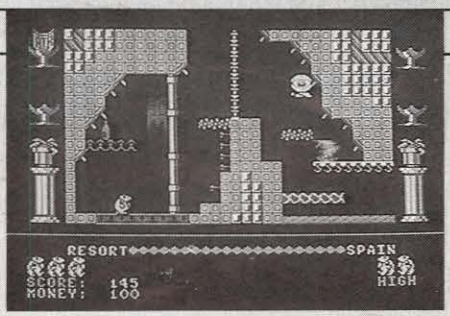
Pac-Man on kaikkien sokkelopelien esi-isä. Keltainen suurisuinen pallo (itse herra Pac) etenee pitkin sokkeloa ja syö pisteitä sen käytäviltä. Pac-Mania metsästää neljä kummitusta, joita täytyy vältellä. Syömällä voimapillerin pystyy Pac-Man lisäämään hetkeksi haamukvartetin päivän menuun. Täyden vatsan lisäksi myös pistetili karttuu roimasti. Lisäpisteitä saa syömällä silloin tällöin ilmestyviä hedelmiä. Pac-Man on toiminut esikuvana valtavalle määrälle seuraajia, ja vilahtaapa Pac-jälki muutamassa upouudessakin pelissä.

Tasopelit ovat yksinkertaisesti pystyyn käännettyjä sokkeloita. Pelihahmo hyppii tasolta toiselle ja/tai kipuaa tikkaita keräten esineitä, joista saa pisteitä. Erilaiset oliot ovat tietysti high scoren esteenä. Tyypillisin ja kuuluisin tämän tyypin edustaja on **Manic Miner**, jossa Miner Willyn täytyy putsata 20 luolaa niiden sisältämistä esineistä. **Jetset Willy** on Manicin jatko, jossa uutuutena on mahdollisuus vaellella kentästä toiseen kohtalaisen vapaasti. Tasopelejä onkin vaikea erottaa yksinkertaisista toimintaseikkailuista.

Vielä nykyäänkin monimutkaisten megapelien aikakautena nämä arkkityypit eivät ole suostuneet kuolemaan. Ja hyvä niin.

Gremlin Graphics

Auf Wiedersehen Monty



Monty Mole (suomalaisittain vaikka Mauri Myyrä) palaa jälleen kuvaruutuihin, kun Gremlin Graphics maksimoi voittojaan hyödyntämällä tätä jo kulttihahmoksi muodostunutta elukkaa. Tällä kertaa opastat Klepto-Montya ympäri Eurooppaa tämän näpistellessä kaikenlaista tarpeellista tavaraa ostaakseen itselleen unelmasaaren Kreikasta.

Pelin idea on kasvatuksellisesti hieman arveluttava. Lapsille opetetaan jo pienestä pitäen, että rikos ei kannata, ja mitä tekee Gremlin Graphics? Heittää kehään Monty-trilogian, joka murskaa myytin kertaheitolla. Mutta mitä väliä sillä on? Itse peli on sangen hauska loikkimispeli, jota pelaa kyllä ennemmin kuin ottaa selkäänsä luokan isoimmalta karjulta.

C-64, Spe, Ams, MSX

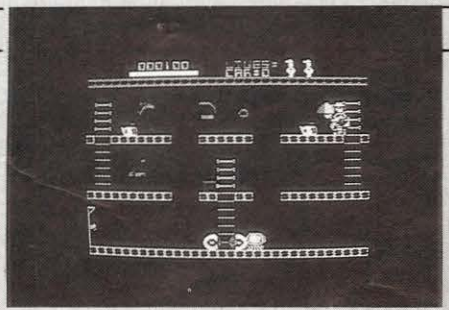
Grafiikka on aivan siedettävää monivärisine taustoineen ja yksivärisine spriteineen. Monty tottelee joystickiä kiitettävästi, joten on turha viskoa ilotikkua pitkin seiniä, jos peli ei suju. Musiikista riittää luultavasti maininta, että sen on tehnyt itse maestro, Rob Hubbard. Erikoisuutena kannattaa mainita Montyn reippaat tanssikuviot musiikin tahdissa.

Peliä rasittaa kuitenkin jo idean vanhuus, ja koska mitään ihmeellistä lisättävää ei ole keksitty, ei pelistä jaksa kiinnostua. Loppujen lopuksi se on vain hieman keskitasoa parempi loikkimispeli tuhannen muun joukossa.

Toteutus: * * *
Pelattavuus: * * *
Kiinnostavuus: * * *

Mikrogen

Automania



Automania on Suomessa melko tuntemattoman Mikrogen-yrityksen tuote. Pelin päähenkilönä on sympaattinen Wally. Lieneekö sukua Jet Setin Willylle?

Pelissä Wallyn täytyy koota kuudesta osasta tehtäviä autoja. Jokainen osa on haettava vaarallisesta paikasta liikkuvien palkkien päältä ja Wallyn pitää kiipeillä tikkaita ylös ja alas. Pomppivat renkaat estävät kokoajan kulkua parhaansa mukaan.

Wallyn ohjaus on helppoa. Ohjaustoimintoja ovat vain oikealle, vasemmalle, ylös, alas ja hyppy.

Peli on hiukan kyllästyttävä. Aina kolme elämää menetettyään pitää aloittaa kokonaan alusta. Autojen kokoaminen on hidasta. Vasta seuraavan auton kokoaminen tuo vaihtelua. Silloin osavarasto on erilainen ja siksi on pakko suunnitella uudet reitit.

Grafiikka on hyvä. Hahmot ovat selkeitä, liikkeet sujuvia ja värit selkeitä.

Spe

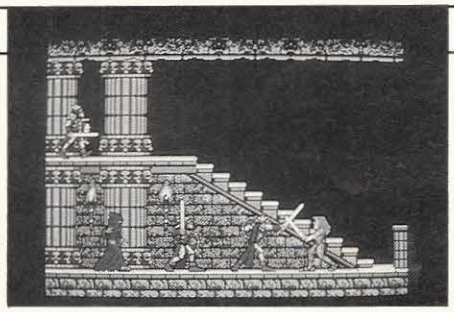
Toteutus * * *
Pelattavuus * * *
Kiinnostavuus * *

Sokkelopelit



Palace Software

Barbarian



C-64, Spe, Ams

"Kurja hyrkanialainen koira, syö miekkani terää", ärisee voittamaton Nicon Barbaari ja taitavalla liikesarjalla iskee vastustajan pään pois hartioilta. Irtopää pompahtelee pitkin kivetystä verta ruiskivan ruumiin lysähtäessä maahan. Ruumiin pois raahaava peikko kyydittää päätä navakalla potkulla. Sairasta mutta hauskaa.

Kolme ruutua uudesta Conanista? No ei, vaan pätkä Palace Softwaren uutuudesta Barbarianista, railakkaasta ja verisestä kaksintaistelupelistä. Samurai Trilogy ja Highlanderhan yrittivät aikaisemmin korvata karaten miekoilla, mutta niitä ei kannata muistella. Barbarian painii täysin eri luokassa.

Idea on selvä. Kahden turskin barbaarin miekat siivuttavat vastapuolta yhden tai kahden pelaajan voimin. Kumpikin kestää tietyn määrän osumia, mutta onnistunut aivoleikkaus katkaisee pelin(kin) siihen.

Grafiikkaa varten tekijät katsoivat tuntitolkulla Conan-elokuvia eikä turhaan. Kuuteentoista liikkeeseen mahtuu paitsi reipasta macho-miekanheiluttelua ja baletinomaisia miekallalyöntejä niin myös likaisia temppuja, niin kuin pääpusku, reipas potku ja reilu kampitus. Kaikki tämä on animoitu hyvin, vaikka lievä legotauti taistelijoita vaivaakin.

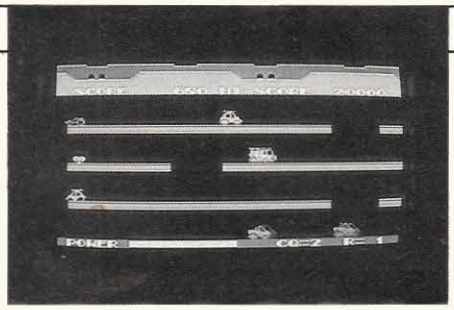
Kaiken kaikkiaan vaikutelma on kuin ruudulle siirrettyä Conania, tosin ilman puheidenpitoa joka miekaniskun välissä. Ääniefektit ovat hyviä miekansuhinoineen ja kop-kop-pomppivine päineen. Fist-tyyppisiä urahduksia jäin tosin kaipaamaan.

The Barbarian on naivista diskobarbaari-kannestaan huolimatta erinomainen lisä tappelupelien ylilaajaan sarjaan. Monikin haarikka cimmerialaista olutta läikkyi paikallisten barbaarituttavien innostuessa. Kuukauden bittihitti!

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ****

Electric

Choro Q



MSX

Choro Q tarjoaa jokaiselle MSX-mikron omistajalle mahdollisuuden kokeilla miltä parkkitalon ahtaajan toimi tuntuu. Siinä on pyrittävä tipauttamaan autot maahan kolmikerroksisesta pysäköintitalosta. Autoja on yksi jokaisen kerroksen molemmilla reunoilla ja tilan tekeminen on aloitettava ylimmästä. Pelaajalla itsellään on kuplavolkkarin näköinen romu. Rotiskon hallinta on melko helppoa.

Peli alkaa alimmasta kerroksesta, jossa vastaan tulee kaksi muuta autoa, joiden yli on hypättävä. Jos pelaaja onnistuu hyppäämällä murskaamaan vastaantulijan, saa siitä lisäpisteitä. Jos vahingossa törmää reunalla oleviin autoihin, pelaaja tuhoutuu. Seuraavassa kerroksessa odottaa uusi vihollisauto.

Ikävä yllätys saattaa tapahtua, kun pelaaja on vaihtamassa kerrosta ja vihollisauto ilmestyy juuri kun on hypännyt. Silloin ei ole enää mitään tehtävissä. Pelaaja tuhoutuu.

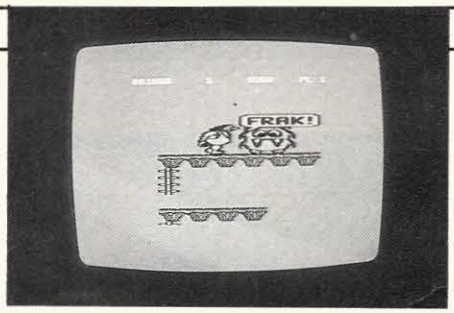
Kun vihdoin pääsee ylimmäiseen kerrokseen, pitää vain järjestelmällisesti töniä autot alas ja varoa, ettei tipahda itse perässä.

Kun onnettomien asiakkaiden autot on kasattu molemmille puolille parkkitaloa, pääsevät seuraavat pysäköintitilan tarvitsijat sisään ja peli vaikeutuu hieman. Auton polttoainemittarista voi vahtia, ettei menovesi lopu.

Pelin aikana soi iloista taustamusiikkia ja muutkin ääniefektit ovat kivoja. Grafiikaltaan peli on suhteellisen hyvä, eikä väreissä ole moittimista. Loppujen lopuksi peli on aivan pelattava, vaikkei mikään huippu olekaan.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus **

Frak '64



C-64

Pelin aluksi ilmestyy hyvägrafiikkainen maisema kuvaruutuun ja mies nimeltä Trogg on lähellä kuvaruudun alareunaa. Pelaajan tehtävänä on auttaa Troggia keräämään kaikki avaimet kultakin alueelta. Troggilla on vihollisina monenlaisia hirviöitä. Peli sujuu eteenpäin kunhan Trogg pitää jojonsa aina toimintavalmiina.

Trogg selviää monista ongelmista jojonsa avulla. Sillä on myös pitkä nenä, josta on apua avaimia kerättäessä. Pelattaessa kuluu koko ajan aika, jonka loputtua tulee pimeää ja Troggin jojo ei tehoa enää ilmapalloihin ja tikareihin. Pelin vaikeutuessa tulee vastaan myös Troggin klooni, jossa onkin vastusta riittämiin. Trogg saakin ahertaa melko kauan, jos aikoo saada kaikki avaimet kerätyksi kaikista 96 talosta.

Pelin grafiikka on hämmästyttävän kehittynyttä ja siihen on vielä lisätty 'off screen action' eli Troggin jojo toimii myös kuvaruudun ulkopuolella, vaikka kohdetta ei näkyisikään. Tällöin jojon osumisen viholliseen huomaa vain äänestä.

Pelin musiikki on heikohkoa tasoltaan. Se muistuttaa heikompilaatuisten tietokoneiden 'piippareita', joista lähtee vain eri korkuisia ja pituisia piippauksia.

Pelin värivalinnat ovat onnistuneet keskimääräistä paremmin.

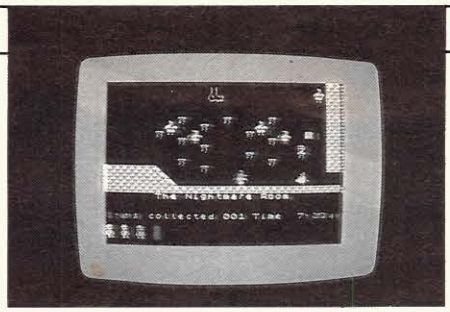
Frak on melko hyvin onnistunut kopio BBC:n alkuperäisestä pelistä. Grafiikan resoluutiota on tietysti ollut pakko heikontaa.

Peli on kokonaisuutena hyvä ostos ja tarjoaa monia mukavia pelihetkiä pitkäksi aikaa.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Software Projects

JetSet Willy



C-64, Spe, Ams

Willyllä on edessään päivä juhlien jälkeen. Mieli tekisi tietysti petiin, mutta Willyn taloudenhoitaja Maria, topakka täti, vaatii Willyä siivoamaan juhlien jäljet ennenkuin tie sänkyyn aukeaa. Pelaajan tehtävänä on auttaa Willyä keräämään kaikki lasit, pullot ym. esineet koko talosta. Saattaa vielä tuntua kohtalaisen helpolta, mutta talossa on noin 60 eri huonetta, huvipursi ja piha-alueet. Lisäksi lähes joka huoneessa on kummallisia häkkyröitä ja omituisia olentoja, jotka koettavat estää pelaajan kulkua.

Edeltäjäänsä, Manic Mineriin, verrattuna on JetSet Willyssä pari parannusta. Huoneita on kolme kertaa enemmän ja mielenkiinto säilyy pitempään. Toiseksi Willy voi vapaasti kulkea huoneesta toiseen tarvitsematta ensin kerätä kaikkia edellisen huoneen esineitä. Näin pelaaja voi rauhassa tutustua taloon ja erilaisiin reitteihin kyllästymättä jo ensimmäisen ruudun vaikeuteen.

Talossa todella riittää tutkimista. Kirjoittajalta kului useita viikkoja ennenkuin se oli suunnilleen kartoitettu. Pelintekijän oivalluksia löytyy. Rescue Esmeralda -ruudussa pelastettuasi tytön hyppää ylöspäin heti — ja päädyt aivan muualle.

Graafinen toteutus on onnistunut monine hauskoine yksityiskohtineen. Myös juonellinen toteutus on mielestäni varsin onnistunut. Pelaajan täytyy monessa ruudussa valita huolellisesti oikea reitti ja aika, jolloin koettaa ohittaa kaikki oudot hiipparit. Tosin Willyllä on kahdeksan elämää, mutta ne kuluvat yllättävän nopeasti.

Willyn ohjaaminen on helppoa. Kolmesta näppäimestä oikealle, vasemmalle ja hyppy. Näillä Willy kulkee jouheasti niin maassa kuin vedessä sekä köydessä keinuen.

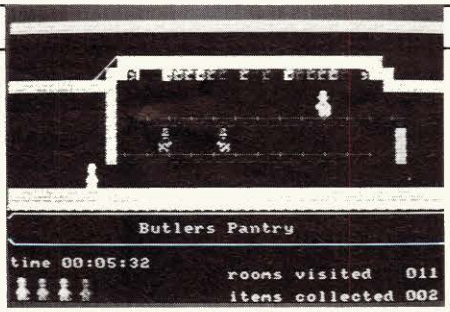
JetSet Willyyn tutustunut ei varmasti kauaa ihmettele pelin saavuttamaa suurta suosiota, niin kiinnostava se on.

Pelin loppuun pääseminen taas onkin jo melkein mahdotonta.

Toteutus * * * *
Pelattavuus * * * *
Kiinnostavuus * * * *

Software Projects

JetSet Willy II



C-64, Spe, Ams, MSX

Peli on jatkoa huippupelille Jetset Willy, kuten nimestäkin voi päätellä. Kakkososa on ykköstä huomattavasti monipuolisempi ja laajempi, mutta Willyyn jo tutustuneet oppivat pelin niksit helposti.

Willyn ollessa sairaalassa on taloa laajennettu. Huoneita on tuplasti lisää. Kotiin palattuaan Willy pitää jälleen pirskeet ja raskaan päivän jälkeen haluaisi tietysti nukkumaan. Mutta päästäkseen sänkyynsä on Willyn taas kerättävä juhlien jäljet (lasit, pullot ym. esineet).

Aikaa on melkoisesti, mutta niin on kerättävääkin . . .

Pelin talo on sama kuin ykkösessäkin, mutta talon ulkopuolelta löytyy mielenkiintoisia laajennuksia ja lisäyksiä. Joten JetSet Willyn selvittäneillekin pelissä riittää yllin kyllin puuhaa. Jopa kuuraketilla voit matkustaa, kuten myös valtatietä helvettiin.

Willy kakkosen grafiikka on parempaa kuin ykkösessä. Taustatkin ovat paremmin tehdyt ja värit huolellisemmin valikoidut. Spritejä on ohjelmassa käytetty paljon ja erinomaisesti; irtopäitä, jäätelötuutteja, teekuppeja, hovimestareita, ym. kiinnostavia asioita.

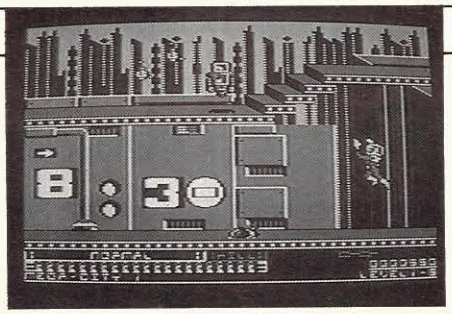
JetSet Willy II on suojattu tutulla värikoodisysteemillä, joten vaikka ohjelman saakin kopioitua, on sen käynnistäminen hankalaa. Tai vaatii ainakin hiukan vaivannäköä värikortin kopioinnin muodossa.

Kaiken kaikkiaan JetSet Willy II on vielä hiukan parempi kuin ykkönen, joka sekin on jo keräily-kiipeilypelien klassikko.

Toteutus * * * *
Pelattavuus * * * *
Kiinnostavuus * * * *

Melbourne House

Judge Dredd



C-64

Kuka on Judge Dredd? Jollet tiedä, voi sinua tumpulaa! Judge Dredd ilmestyi Suomessakin, mutta lopetettiin vähäisen levikin takia. Rikos jos mikä!!!

JD on Englannin kuuluisin sarjakuvasankari, jonka lehteä leimaa paitsi reipas parodinen ote ja musta huumori myös väkivaltaisuus ja nerokkaat juonet. Judge Dredd on myös geneettisesti valittu ja viisivuotiaasta asti koulutettu 2000-luvun alkupuolen lainvalvoja. Ainoa tunne joka tuomareille on sallittu on oikeudenmukaisuus, sillä tunteileva tuomari ei kestä viittä minuuttia Megacity 1:n kaduilla. Kaikenkaikkiaan erinomainen pohja hyvälle pelille.

Miten on käynyt? Täysin objektiivinen arvostelu olisi seuraava: keskitasoa parempi ampumapeli joka on paljon velkaa Mission A.D.:lle. Kiva grafiikka kiva musiikki, kiva peli. Tähän se olisi jäänyt jos pelin nimi olisi esmes Cobra. Mutta tämä on Judge Dredd ja minä olen fantastisen fanaattinen fani, joten ulos objektiivisuus.

Dredd ei näytä Dreddiltä. Kypärä on väärän värinen ja saappaat liian pienet. Mitä ihmettä ovat kaupunkia kansoittavat Sattellat-vakoilusatelliitit, jotka ovat muka Apocalypse Warin jätteitä? Tai robottikoiralaumat, jotka sentään ovat esiintyneet lyhyessä tarinassa Rabies.

Lawgiverissä on onneksi kuusi erityyppistä ammusta, mutta miksei esimerkiksi lippaallinen räjähdyspanoksia riitä rikollisen tappamiseen? Miksi ei ole ääniefektejä vaan pelkästään taustalla soiva musiikki? Rikokset vaihtelevat murhista tupakan salapolttoon, mutta rikollinen on aina hurjasti ampuva miekkonen. Mikseivät Melbourne Housen ohjelmoijat voineet lukea Judge Dreddejä ennen pelin tekoa? Drokk!!!

Aloituskuva on sentään hyvä ja pelin kannessa on Bollandin piirtämä Dredd.

Ehkä ennakko-odotukset olivat liian korkeat, mutta Dredd ansaitsee parempaa. Säästettäköön standarditasoiset lisenssipelit standardisankareille, mutta jos legendasta tehdään peli on sen parasta olla legendaarinen. Silti, jollet ole Dreddin lumoissa katsasta peli: huonompiakin on nähty. Rauhanpuolustajien kiusaksi loppuun Dreddin kommentti ydinsodasta, jossa sadat miljoonat kuolivat: "Tämä sota opetti meille jotain. Ensi kerralla **me** aloitamme."

Toteutus: * * *
Pelattavuus: * *
Kiinnostavuus: * * *

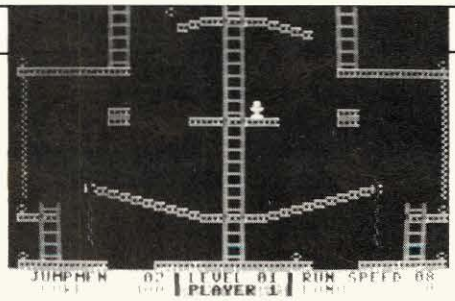
Sokkelopelit



US Gold

C-64

JumpMan



Viholliset ovat tunkeutuneet Jupiteriin ja sijoittaneet pommeja 30:een eri huoneeseen. Ne voidaan eliminoida vain kulkemalla kaikki 30 huonetta läpi ja keräämällä pommit. Tähän tehtävään on valittu JumpMan. Pelaajan tehtävänä on auttaa JumpMania selviämään vihollisten robottien, lohikäärmeiden, lentävien miesten, luotien, lentävien lautasten ja muiden vastustajien ohi.

Pelissä saa valita aloittamiskohdan ja vaikeusasteen sekä nopeuden. Vaihtoehtoja on viisi vaikeudelle ja kahdeksan nopeudelle. Vaikeusasteen valinnan jälkeen kone kysyy pelaajien lukumäärää.

Pelissä kone lataa aina uuden kentän levyltä, kun pelaaja pääsee sinne. On mahdollisuus myös valita vaikeusasteeksi RANDOMIZER, jolloin seuraava kenttä arvotaan 30:stä mahdollisesta. Muuten kentät menevät järjestyksessä valitusta aloituskohdasta alkaen. Kun yhden kentän pommit on kerätty pääsee seuraavaan kenttään ja taas kone lataa. Onneksi latausaika ei ole pitkä, muutoin peliä ei jaksaisi pelata.

JumpManin grafiikassa olisi parantamisen varaa, äänitehosteet ovat peliin sopivat. Tosin niitäkin olisi voinut parantaa. Värivalintoja ei olisi paremmin voinut tehdä. Kiinnostusta peliin lisää kenttien lukumäärä ja se että JumpMan tallentaa ennätykset levylle. Ennätyslistasta voi seurata hyvin tulosten kehitystä.

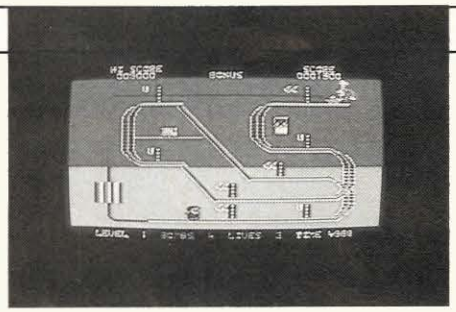
JumpMan on myös kasettiversiona.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Ocean

C-64, Spe

Kong Strikes Back



Ocean on tuonut taas uuden version vanhasta tutusta Crazy Kong -pelistä. Pelin ideana on pelastaa "kaunis" neito. Vastassa on milloin mitäkin roinaa tavanomaisista tynnyreistä vuoristoradan autoihin.

Tässä versiossa on uutuutena tapahtumien sijainti vuoristoradalla. Vastuksena on vuoristoradan autoja ja muita huvipuiston härveleitä. Puolustuksenaan miehellä on pommeja. Lisäksi mies voi myös kiivetä tikapuille autoja karkuun.

Peli antaa heti alkuun hyvän vaikutelman lataamalla korkearesoluutioisen grafiikkakuvan näyttöön. Lataus sujuu melko reippaasti, koska pelissä on yleiseksi tullut kasettilataus Nova-Load.

Pelin aikana soi jatkuvasti loistava musiikki, joka tuo peliin lisää mielenkiintoa ja pelimukavuutta. Pienenä miinuksena on kuitenkin musiikin häiriintyminen, jos jotain muita tehosteita tarvitaan.

Pelin grafiikka on multicolor eli vain 160 x 200 pistettä, mutta se ei peliä paljon häiritse. Muulta osaltaan pelin grafiikka on hyvin toteutettu ja kerroksellisuus pelaa hyvin. Grafiikan värit on myös hyvin suunniteltu ja ne ovat silmää rasittamattomat.

Pelin yleisarvosanaa pudottaa eniten vanha idea. Tosin entisen Crazy Kong -idean kehittäminen on onnistunut melko hyvin. Pelin sisältämät neljä kenttää eivät anna peli-iloa pitkäksikään aikaa, vaan pelin pelaa läpi viikon aikana melko helposti.

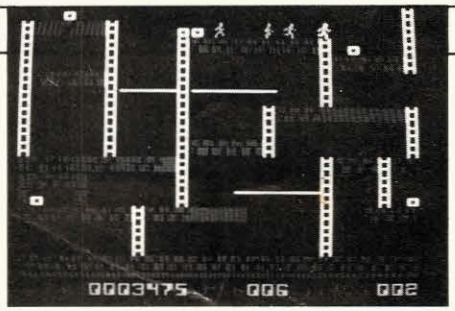
Kong Strikes Back on ilman muuta ylivoimaisesti paras kaikista Kong-peleistä, mutta silti sen ostamista kannattaa harkita kahdesti.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Brøderbund

C-64, Spe, Atari

Lode Runner



Lode Runner on jo vanhempaa ikäluokkaa, mutta edelleen aivan kärkisijoilla omassa lajissaan. Peli on monikenttäinen kiipeily-keräilyjuttu, jossa säälimättömät takaa-ajajat koettavat napata miehesi ennenkuin saat tehtäväsi täytettyä.

Kukin kenttä koostuu erilaisista tasoista, jotka ovat usein tiiliskivistä tehtyjä. Näitä tasoja yhdistävät tikkaat ja köydet, joita pitkin liikkuminen käy sukkelasti. Lisäksi sankari voi laserporallaan tehdä reikiä tiililattioihin. Näistä rei'istä hän voi itse pudottautua alemmas, tai sitten houkutella takaa-ajavat robotit niihin. Reikä umpeutuu itsekseen hetken kuluttua, ja jos joku onneton on siinä silloin, menettää hän henkensä. Takaa-ajajia tämä tosin vain hidastaa, koska yhden kuoltua ryntää uusi kentälle.

Oman sankarisi tehtävänä on kerätä pienet Japanin lipun näköiset laatikot ja vilistää sen jälkeen ilmestyviä pakotikkaita pitkin seuraavaan kenttään.

Lode Runnerin grafiikka on selvää ja yksinkertaista, mitään turhaa koristelua ei kentissä esiinny. Oman ukon ohjaaminen on erittäin helppoa, ja pelin idean oppii hetkessä. Aivan heti ei sensijaan opi eri kenttien parhaita toimintatapoja, mutta pari ensimmäistä ruutua selvittää helposti pienen kokeilun jälkeen.

Loistava plussa pelissä on omien kenttien teko- ja tallennusmahdollisuus. Sopivan vaikean kentän tekeminen sujuu näppärästi 15 eri näppäimellä ja korjailu on helppoa. Pelaajalle joka vähänkään viitsii rasittaa aivojaan L.R. on erinomainen peli.

Toteutus ****
Pelattavuus ****
Kiinnostavuus ****

Ocean

Mario Bros



C-64, Ams, MSX

Vanha pelihalliklassikko suorittaa hämmentävän reinkarnaation, kiitos Oceanin. Koska pelihalliversio on sangen vanha, ei ole temppu eikä mikään vääntää 64:sen versiosta yhtä hyvää. Mario Bros onkin todella siisti käännös, grafiikka on hyvää eikä äänissäkään ole valittamista.

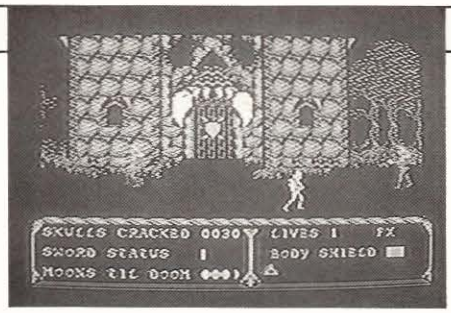
Pelin ideahan on juoksennella ympäriinsä tasoilla ja putkissa tipautellen vihollisia tasoilta. Yhden pelaajan versio on sangen kuiva, eikä se jaksakaan kauaa kiinnostaa. Mutta kun kehään heitetään kaksi pelaajaa, muuttuu peli aivan toisenlaiseksi. Kaksi pelaajaa voi pelata joko yhteistyössä tai kilpaillen pisteistä.

Vaikka tämä onkin juuri se loikkimispeli, joka aloitti kaikki loikkimispelit, ei kukaan ole sitä ohittanut. Älykäs spritejen käyttö, hulppeat äänitehosteet ja loistava pelattavuus yhdessä muodostavat pelin, joka ei häpeä yhtään uudelleenjulkaisuaan. Vinkki: pelaa kaveria vastaan, älä kimpassa!

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ****

U.S. Gold

Masters of The Universe



C64, Spe, Ams

Grayskullin linnan valtias Skeletor uhkaa maailmaa, jollei He-Man pysty hänen kavalia aikeitaan ehkäisemään. Nukkemaailman Arnold Schwarzeneggerin on tuhottava kivi, josta Skeletor imee maagisen voimansa ja pelastettava uskollinen Orko. Kuka voittaa?

Todennäköisimmin U.S. Gold. Children of the Universe ryntäävät sankkoina joukkoina kauppoihin avustaakseen sankariaan kamppailussa äärimmäistä pahaa vastaan. U.S. Goldin aarrearkut täyttyvät ja Skeletor saa mahtavan bonuksen.

Masters... on tavanomaista piirun tavanomaisempi tasohyppelypeli, joka perustuu kaikkien rakastamien muovinukkien seikkailuihin. He-Man voi tökkiä miekallaan Skeletorin porukkaa ja löytämällä hehkuvia esineitä pystyy miekalla jopa ampumaan. Conan ei moista olisi tarvinnut. Auta armias, jos teho haarniskasta loppuu! He-Man on sen jälkeen Dead-Man.

Vaivaa ei pelin ohjelmoinnissa ole pahemmin nähty. Spectrum-versiossa värien sekoittuminen on ehkäisty ympäröimällä He-Man mustalla neliöllä. Vaikuttavaa ohjelmointitekniikkaa! C-64-versiossa on yksi kehnoimmista ruudun vierityksistä vähään aikaan ja spritet ovat kummassakin varsin tavanomaisia. He-Man näyttää milloin She-Manilta, milloin Blob-Manilta.

Pelattavuus on varsin kurja. Lieneekö Masters... joku nokkela tekoälysovellus, kun He-Man itsetuhohakuisesti hyppii juuri silloin kun ei pitäisi? Skeletorin mahtava taikuus tappoi ainakin minun kiinnostukseni varsin nopeasti.

Henkilökohtaisesti en juuri pidä tämän tyyppisistä peleistä, mutta Aito Masters -fani saattaa murskata kalloni ja innostua tästä tuotteesta. Kaipa se nukkekodin voittaa.

Toivottavasti He-Man onnistuu ja saa Barbien ja puoli valtakuntaa.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

US Gold

Miss Pacman



C-64, Atari

Miss Pacman on nopeutettu versio vanhasta kunnon Pacmanista. Ohjailet herttaista rusettipäätä ympäri sokkeloa ja syöt matkallasi kaikki mahdolliset keltaiset pisteet. Neljä charmikasta kummitusta hoitelee takaa-ajoa varsin vauhdikkaasti.

Kentän joka kulmassa on tuttu voimapilleri, jonka nappaistuaan miss Pacman voi hetken ajan kokeilla takaa-ajajan roolia.

Lisäpisteitä neiti saa nappaamalla kiinni ympäri kenttää vaeltelevia hedelmiä.

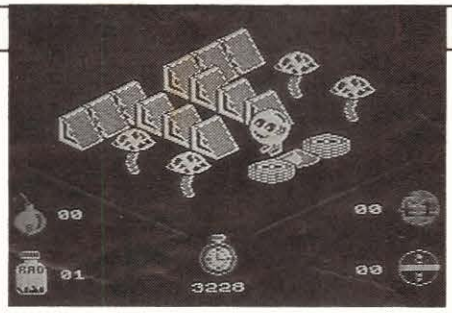
Muutaman kierroksen jälkeen kenttä vaihtuu toisenlaiseksi ja vauhti tietysti lisääntyy. Hiukan pidemmälle päästessä alkaakin jo olla vaikeuksia; aaveet tulla huristavat sellaista vauhtia että kiinnijääminen on pian edessä. Lisämissin saa kymmenentuhannen pisteen kohdalla ja se onkin ainoa.

Varsin hauskasti toteutettu peli väliajoilla esitettävine näytöksineen P:n ja miss P:n kohtaamisesta. Lienee valitettavan tuttu ainakin idealtaan.

Toteutus ***
Pelattavuus ****
Kiinnostavuus **

Mastertronic

Molecule Man



Spe

Olet molekyylimies, ja elämäntehtäväsi on yksinkertaisesti pysyä hengissä. Seikkailet kolmiulotteisessa sokkelossa (taas kerran). Sokkelossa on säteilyä, joka vie elämänvoimaasi. Löytämilläsi rahoilla voit ostaa lisäaikaa tai pommeja. Pommeilla pääset paikkoihin, joihin et muuten pääsisi.

Kaiken tarkoituksena on paeta sokkelosta telesiirtimellä. Pitää vain löytää 16 puuttuvaa osaa.

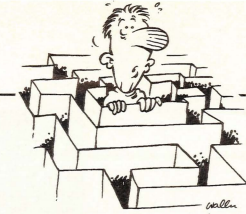
Peli käyttää monista muista tuttua grafiikkaa, jossa katselet huoneita ylänurkasta. Molekyyli-miehesi liikkuu varsin vaikeasti, mutta eipä liene suurta väliä, sillä et kuitenkaan pysy kauaa hengissä. Säteily on tosi tappavaa...

Molecule Man sisältää sokkeloeditorin, jonka avulla voit muotoilla pelin 256-huoneista sokkeloa mielin määrin. Aluksi helpotus saattaa olla tarpeen.

Editointimahdollisuutta lukuunottamatta Molecule Man on varsin tavanomainen ja nopeasti unohtuva peli.

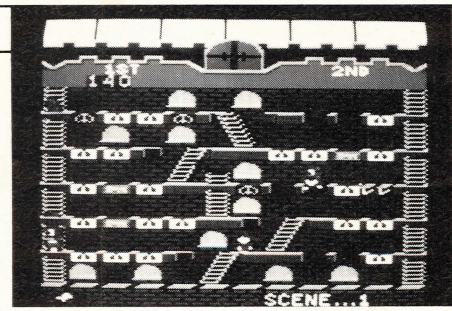
Toteutus: ***
Pelattavuus: **
Kiinnostavuus: **

Sokkelopelit



US Gold

Mr Do's Castle



C-64

Peliautomaateista tuttu Mr Do's Castle on huumoripitoinen kiipeily-ja keräilypeli. Pikkuinen herra Do vilistää linnansa käytäviä ja tikkaita pitkin vain nuija aseenaan. Pääasiallinen käyttö nuijalle on tiettyjen kirsikankuvioisten laattojen irtilyöminen, mutta voipa sitä käyttää aseena takaa-ajavia otuksia vastaankin.

Nämä varsin sympaattiset hirviöt koettavat tietysti napata herra Don kiinni ennenkuin tämä saa kaikki tarvittavat laatat irroitettua, jolloin vuorossa on seuraava kenttä.

Hakkaamalla reikiä kulkureiteille saa herra Do tehtyä näppäriä ansoja mönkiäisille. Kun nämä sitten putoavat reikään ja jäävät siihen sätkimään, on herra Don helppo lyödä ylhäältä toinen laatta onnettoman mönkiäisen päälle, jolloin tämä tuhoutuu.

Aikaa ei ole rajattomasti käytettävissä yhteen kenttään, sillä pikku hiljaa otukset muuttuvat yhä nopeammiksi ja vaarallisemmiksi. Lopuksi ne alkavat jopa jakautua useaksi, ja siinä vaiheessa herra Dolle tulee kyllä hätä käteen...

Bonuslaatat irrottamalla on mahdollisuus lisämiehen ansaitsemiseen. Pelissä on yksin- tai kaksinpelimahdollisuus ja Do-ukkoja voi valita alussa joko 3 tai 5.

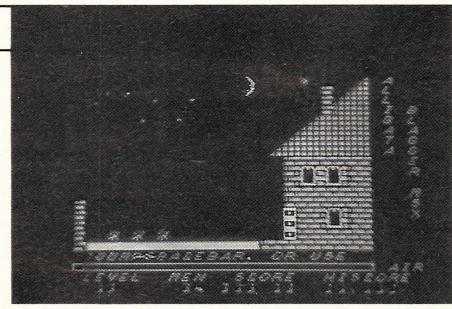
Graafinen toteutus on värikäs, mutta hiukkasen epäselvä. Kentällä on niin paljon värejä ja muotoja ja yksityiskohtia, että tarkkuus hiukan kärsii. Taustamusiikki on mukaansatempaavaa pimputtelua ja Don ohjailu joystickillä vaivatonta.

Sokkelo-kiipeilypelien ystäville tämä on pakollinen hankinta pelivalikoimaan, jatkuvasti uudenlaiset kentät säilyttävät mielenkiinnon pitkään.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Alligata Software LTD

MSXTRA



MSX

MSXTRAan on koottu neljä peliä samaan kasettiin: ilmiselvä JWS-kopio **Bladder**, kolmiulotteinen jenkkifutispeli **Superbowl**, useita kovia vastustajia tarjoava **3D-Knockout** nyrkkeilypeli ja Ultimaten Alien 8 -kaltainen **Disc Warrior**.

Bladderissa olet murtovaras, joka harjoittaa perinteikästä ammattiaan taloissa ja kaupoissa. Peli koostuu useista grafiikaltaan upeista ruuduista. Valitettavasti musiikkia ei saa pois, sillä siihen kyllästyy pian. Toki TV:n kaiuttimen voi aina hiljentää, mutta se hävittää samalla muut ääniefektit.

Kasetin heikoin tekele on Superbowl. Ainoastaan sen grafiikkaa voi kiittää. Sprite-hahmojen paljoudesta johtuva ruudun välkkyminen alkaa rasittaa silmiä jo lyhyen pelaamisen jälkeen.

Peli tuntuu aluksi sekavalta, mutta kun siihen pääsee sisälle, niin sen pelaaminen on suhteellisen yksinkertaista — ja tylsää. Pelaaminen on lähinnä erilaisten valikoiden kanssa sählimistä.

3D-Knockoutin kehäraakit eivät päästä pelaajaa vähällä. Saa olla todella hyvä, jos aikoo saada useampia lyöntejä perille.

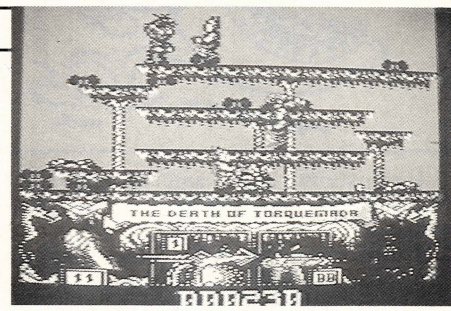
Pelin kolmiulotteisessa grafiikassa ei ollut suurempia puutteita, ainoastaan hirveä välkkyminen haittasi. Peliä voi pelata myös kaksi pelaajaa, toinen joystickillä, ja toinen näppäimistöltä.

Disc Warriorissa liikut kolmiulotteisessa maailmassa ja yrität kerätä esineitä. Kuten pelin henkeen kuuluu, on siinä erilaisia kummituksia, lintuja ja muita hirvityksiä estämässä vapaan taistelijan liikuskelua. Onhan mukana toki aseita niiden listimiseen, mutta jollakin tavalla ne tuntuivat tehottomilta.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Martech

Nemesis The Warlock



C-64, Spe, Ams

Torquemadan johtamat terminatorit "puhdistavat" universumia ei-inhimillisistä elämänmuodoista uskonnollisella fanaattisuudella. Mutta ihmiskunnan typeryyttä vastassa on Nemesis-demoni, velho ja vastarintaliike Credon johtaja.

Sarjakuvana Nemesis on erinomainen. Se on erinomaisesti piirretty, makaaberin huumorin ja groteskien juonien sekoitus. Juuri sellaista ainesta, jonka tietokonepeli helposti pilaa, kuten on monesti nähty.

Mutta ei tällä kertaa. Martech on onnistunut tekemään vaikuttavan pelin, joka tekee oikeutta tälle 2000AD-lehden sankareista oudoimmalle.

Julman Excessus-miekan lisäksi on Nemesiksellä myös pistooli. Keräämällä panoksia voi Nemesis täyttää ruudun lyijyllä. Ja jos hätä on suuri pystyy Nemesis puhaltamaan tulipallon, joka tuhoaa kaiken mihin koskee.

Juoni on tavattoman yksinkertainen. Nemesiksen täytyy tappaa 25 terminatoria ja etsiä pakoreitti niin hän pääsee seuraavaan kenttään. Loppujen lopuksi Nemesis kohtaa itse Torquemadan. Ei kovinkaan omaperäistä, mutta...

Se toteutus! Veristä väkivaltaa! kuolleet terminatorit eivät räjähdä ja häviä, vaan kuolevat näyttävästi ja ruumiit jäävät näkyviin. Loppujen lopuksi koko kenttä on täynnä ruumispinoja. Mutta pahin on vasta tulossa! Toisinaan Torquemadan taikuus herättää ruumiin uudelleen eloon. Sisälmykset lentävät ja ulos astuu viikatetta heilutteleva luuranko. Ja nämä pojat ovatkin sitkeitä! Jos Nemesis ei ehdi pois ennen kuin Torquemadan henki on kokonaan paikalla muuttuvat kaikki ruumiit samanlaisiksi.

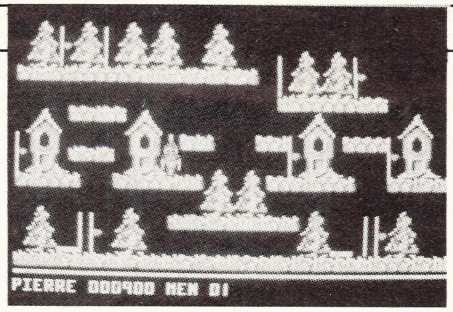
Ja kun jalo demoni kuolee... Vapaustaistelijan ruumis leijuu kohti taivasta, mutta samalla alalaidassa Torquemadan käsi puristelee Nemesiksen sydäntä veren pursuessa. Squish, squish, squish...

Kaikkea tätä säestää erinomainen grafiikka, hyvä ja pikkutarkka animointi ja kelvolliset tehosteet. Rob Hubbardin alkumusiikki on miehen parhaita kappaleita. Credo! Nemesis on hämmästyttävän hyvä ja verinen tappopeli Martechilta. Cobran kaltaiset ripoff-pelit tuntuvat tämän jälkeen entistä vastenmielisimmiltä. Paholainen sankarina, verta ja suolenpätkiä... Äiti, oletko nähnyt mitä lapsesi pelaavat?

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ****

Databyte

Polar Pierre



Ams, MSX, C-64

Kyllä se on aina tiedetty, että vuoristossa voi olla vaarallista, mutta tämä on jo naurettavaa. Paikkahan kuhisee katapultteja, lumipallotykkejä, puristimia ja ihmeellisiä sähkökenttiä. Joku on vielä niin kaheli, että lähtee sekaan hortoilemaan ja nostelemaan pujottelulippuja pystyyn.

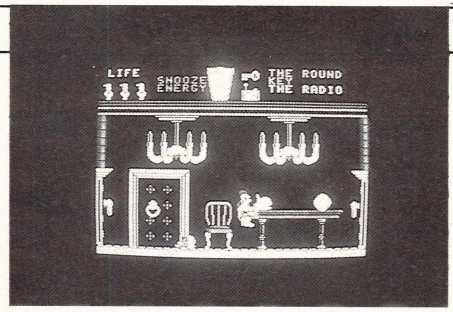
Valitettavasti vain peliin ei tunnu saavan minkäänlaista otetta. Toiminta on kankeaa ja selvästikin värikkyyden lisäämiseksi tehty värien satunnaistaminen luo vain tylsiä yhdistelmiä. Kaiken huipuksi kyllästymisen uhka on jatkuvasti läsnä.

Polar Pierressä ei oikeastaan ole kuin kaksi hyvää puolta. Ensinnäkin mahdollisuus kaksinpeliin on ominaisuus, jota kaipaisi muihinkin tasoillapomppimispeleihin. Toiseksi mahdollisuus luoda itse omia pelikenttiä on toki myös mainitsemisen arvoista.

Toteutus *
Pelattavuus **
Kiinnostavuus **

Mikrogen

Pyjamarama



C-64, Spe

Pelissä sankari näkee painajaisunta ja liikkuu talossa pienenä ja surkeana. Hän koettaa löytää herätyskelloa. Vetämällä sen hän heräisi.

Apuna seikkailussaan Wallyllä on monia esineitä. Niiden käyttöä ei neuvota pelin ohjeissa. Wallyn tai oikeastaan pelaajan on itse keksittävä kaikelle käyttö.

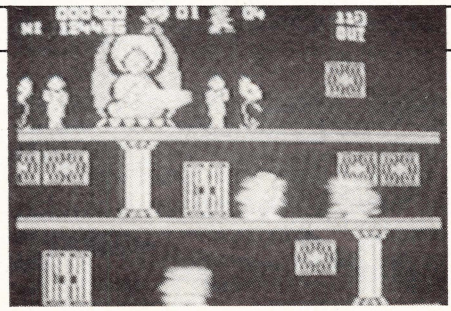
Talo on monikerroksinen ja -huoneinen. Pohjakerroksesta löytyy avaruusrakettikin.

Wallyn kulku on jouheaa koikkelehtimista ja kulku talossa on helppoa (varsinkin JetSet Willyyn verrattuna). Peliin ei kyllästy heti, eikä sitä selvitä myöskään loppuun aivan äkkiä.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

The Edge

Shao-Lin's Road



C-64, Ams

Shao-Lin's Road perustuu Konamin arcadepeliin, joka on varmaan jo miljoonas kung-fu-peli. SLR:n pitäisi olla jatko Yie Ar Kung Fulle. Ensimmäiseksi pistää silmään se, että miksi The Edge on saanut tehdä tämän, vaikka Konami nykyään tekee itse käännöksensä.

Syy selvinnee pelattaessa. Ehkei Konami halunnut ottaa vastuuta tästä "pelistä". Shao-Lin's Road on osapuilleen huonoin karatemökellys, jonka olen kuuna päivänä nähnyt. Raaka väite, joka lienee syytä perustella.

Ensinnäkin SLR on suora kopio Data-Eastin Kung-Fu Masterista. Kung-Fu Master vain oli nopealiikkeinen, ja siinä oli vaihtelevia vihollisia, joten se kävi kivasti aivottomasta ajanviihteestä. Edgen luomuksessa tempo ei pärjää etanalle.

Sankari liikkuu työntämällä itseään eteenpäin takajalallaan. Pahat miehet liikkuvat bernsteinilaisesti ("tärkeintä on liike, ei päämäärä") näyttämättä piittaavan sankarista pätkääkään. Jos Kung-Fun mestari ei ehdi käyttää mahtavaa liikevalikoimaansa (yksi potku), nyrhäisee konna ohimennen itämaisen viisauden haltijaa. Kolme kohtausta ja peli on selvä.

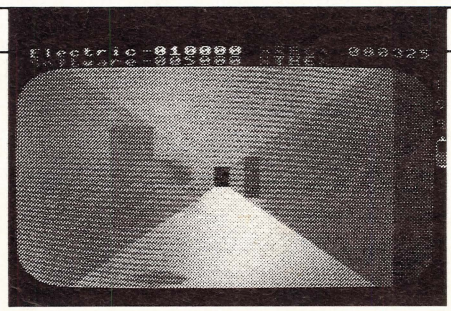
Kerran kentässä sankari saa bonusaseen, jonka teho ei kyllä riitä ajantappamiseen. Jos sankari selvittää kentän, alkaa hän pullistella ja pieni puhekupla tiedottaa "Guts!".

Grafiikka on tavanomaista. Taustat ovat kyllä kauniita, mutta animaatio kangertelee. Yksitoikkoinen musiikki tekee hulluksi, jollei väännä ääntä pois.

Toteutus **
Pelattavuus *
Kiinnostavuus *

Electric

The Wreck



MSX

Pelissä olet sukeltaja, joka kapakassa kuulee vanhalta merimieheltä kultalastissa olevasta laivasta, joka on uponnut lähivesille. Lähdet etsimään aarretta aluksesta. Aluksen sisällä on seinille kirjoitettu koodeja, joilla kassakaappi aukeaa.

Uponnut alus on oikea sokkelo. Siellä ui monen värisiä kaloja, joita voit harppunoida ja siten merkitä kulkemasi reitin. Sinulla on vedenpitävä muistilehtiö, johon voit vahakynällä merkitä mihin jokainen kala on pudonnut. Välillä sinun on käytävä sisääntuloaukossa hakemassa uusia happipulloja tyhjentyneiden tilalle.

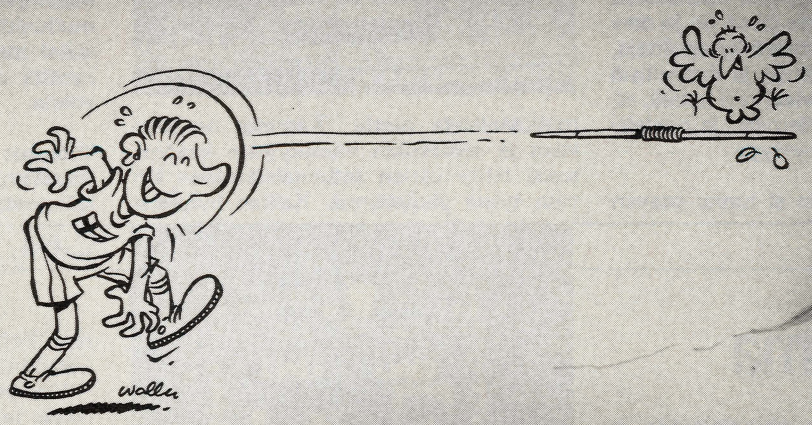
Aluksessa liikkumista vaikeuttavat isot meduusat, jotka vievät sinut kohdatessaan sattumanvaraiseen paikkaan aluksella. Aluksessa on kolme kassakaappia, joissa olevat kultaharkot on kuljetettava sisääntuloaukkoon. Kolmannessa kassakaapissa on myös muna, josta kuoriutuvan olion kuvauksella voit saada pelin ratkaisijalle luvatun kultaharkon itsellesi.

Pelissä on käytetty lähinnä merkkigrafiikan tasoisia ratkaisuja, joten grafiikka on todella yksinkertaista. Värejä ei ole tuhlattu, joten pelin ulkoasu on vaatimaton. Näytöllä on "kolmiulotteinen" näkymä sokkeloon ja muutamia tietoja kuten tulos ja jäljelläolevan hapen määrä.

Ääniä pelissä on hapen sisään- ja ulosmenohumina sekä meduusan kanssa törmätessä lyhyt tunnusmeteli. Varsin vaatimatonta kaikenkaikkiaan.

The Wreck on varsin yksitoikkoisen sokkelopeli, jonka kiinnostavuus riippuu vain siitä, haluaako kuluttaa monta tylsää tuntia kultaharkon saamisen toivossa. Tuntuu siltä, että suurin osa pelin suunnitteluun käytetystä ajasta on kulunut markkinoinnin, ei pelin mielekkyyden suunnitteluun.

Toteutus **
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus **



Urheilupelit

Kun jalkapallo on puhki ja ulkona sataa, voi urheilu jäädä vähiin. Pakollisen annoksen voi kuitenkin hankkia vaikka tietokoneesta. Lajin valinnassa tuskin tulee vaikeuksia, sillä jotain pussihyppelyä lukuunottamatta kaikki mahdolliset urheilulajit on siirretty areenoilta tietokoneen monitoriin.

Urheilupelejä on moneen makuun. Ne voivat olla niin sanottuja yleisurheilupelejä, jolloin samalla kasetilla tai levyllä on monta lajia. Tunnettuja ovat **Summer**, **Winter** ja **World Gamesit**, **Decathlon** ja **Hypersports**. Löytyy joukkuelajeja kuten jalkapallo, baseball tai jääkiekko, löytyy kaksinpelejä, joissa yleensä karaten, miekkailun tai muun sellaisen varjolla otetaan kaverista tai koneesta mittaa sekä lisäksi yksilölajeja, kuten kilparatsastusta.

Ja pinon täydentävät kymmenet erilaiset moottori- urheilupelit.

Parhaimmillaan urheilupelit ovat kavereita vastaan pelattaessa. Jotkut pelit, kuten Epyxin Games-sarja, hyväksyvät jopa kahdeksan pelaajaa. Helppoahan siinä on olympialaiset järjestää. Ja kun jakaa ystäville huonot ilotikut, voi olla varma perinteisestä protestoinnoista...

Alkuaikoina urheilupeleissä tekniikka oli väännellä joystickia nopeasti puolelle toiselle, mikä tietysti ilahdutti joystick-myyjiä yli kaiken. Nykyään on kuitenkin tarkka ajoitus korvannut romurallin. Pelit kehittyvät yhä kauniimmiksi ja pelattavammiksi. Tosin sellainen wanha klassikko kuin Activisionin Decatchlon on täsmälleen yhtä pelattava kuin ilmestymispäivänään, Summer Gamesista nyt puhumattakaan.

Rallipeleissä nykymuoti on kulkenut siihen suuntaan, että kaksi pelaajaa pystyy yhtäaikaa ottamaan mittaa toisistaan. **Pitstop II**:ssä jopa täytyy tankata ja vaihtaa renkaatkin välillä.

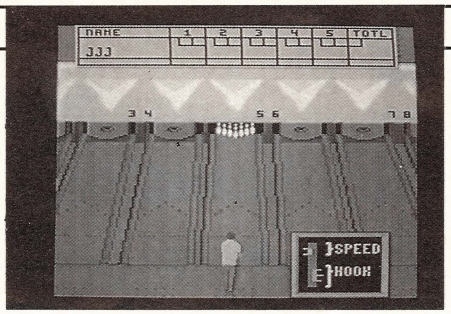
Exploding Fistin aloittama mäiskimispelikuume jatkuu yhä. Vaikka osa budopeleistä ei olekaan varsinaisia urheilupelejä, on kaikki ne sijoitettu tähän osastoon, jotta vertailu on helpompaa. Niin se käy.

Siitä vaan reippaasti urheilupelien kimppuun. Kannattaa muistaa vanha totuus, että tärkeintä ei ole voitto vaan se, että on ensimmäinen.

Access/U.S. Gold

C-64

10th Frame



Kaikkien tuntemat Bruce ja Robert Carver eivät totisesti ole jääneet lepäilemään mittavalla laakeripinollaan. Loistavan Leaderboardin jälkeen on tullut jo lisäkenttiä Leaderboardiin, puita ja hiekkamonttuja sisältävä Leaderboard Executive Edition, ja nyt, ei suinkaan Leaderboard Deluxe Superedition vaan 10th Frame.

Pallo ajaa keilarataa, keilan kaato kohti mataa on pelin henki. Ja edellisten pelien tavoin Carvereille ei kelpaa kuin täydellisyys. Animaatio on jälleen kuin keilafilmiä katselisi ja vähäiset, mutta täysin autenttiset ääniefektit luovat häkellyttävän todellisuuden tunnun. Vain Lacoste-keilasukat puuttuvat.

Pelitekniikka on osittain suoraan Leaderboardista. Lyönnin voimakkuus ja kaarto hoituvat tutusti oikea-aikaisella firen painamisella. On kuitenkin mahdollista sijoitella keilaajaa ja muutella tähtäyspistettä ennen keilojen kohtalonhetkeä. Kaatuneet keilat näkee paitsi radalla niin myös kuviona radan yläpuolella. Neljän pelaajan sijasta vaikka koko Viisikko voi osallistua peliin ja vielä on tilaa kolmelle pelaajalle. Jokainen voi tietysti pelata toisiaan vastaan, mutta keilailun perinteiden mukaisesti kaksi neljän hengen joukkuetta voi pöllyttää keiloja.

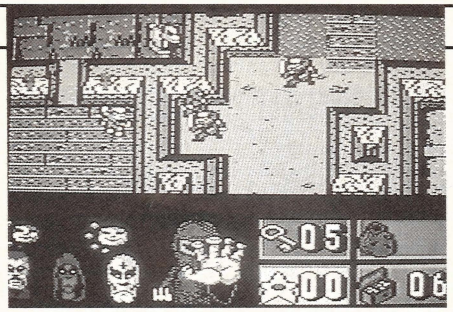
10th Frame on kaikinpuolin loistava peli, ei yhtä instant-vetoava kuin Leaderboard, mutta yläpuolella suurimman osan tämän vuoden peleistä. Kannattaa harkita vaikkei keilailu kiinnostaisikaan.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ****

Gremlin Graphics

C-64, MSX

Avenger



Olen harmaa pikkuäijä. The Way of the Tigerin koulusta juuri päässeenä potkin erilaisia ötököitä, heittelen tähtiä ja etsiskelen hyödykkeitä. "Taas joku tylsä karatepeli!", kuulen teidän huokaisevan. Ei lainkaan, ei lainkaan! Avenger on uudentyyppinen karatepeli eikä ollenkaan tylsä.

Pelitilanne on kuvattu ylhäältäpäin. Näytön vieritys on huippuluokkaa, pahempia nylkytyksiä ei esiinny. Grafiikka on loistavaa (äijä todella näyttää äijältä!), värien käyttö on tosi nerokasta, eikä äänitehosteitakaan voi suohon laulaa.

Mielenkiintoa pitää mukavasti yllä suuren suuri 300 ruudun kokoinen pelialue ja mekaanisesta tappelemisesta poikkeava tehtävä. Pelin tarkoituksena nimittäin on vapauttaa Kwong-jumala helvetistä.

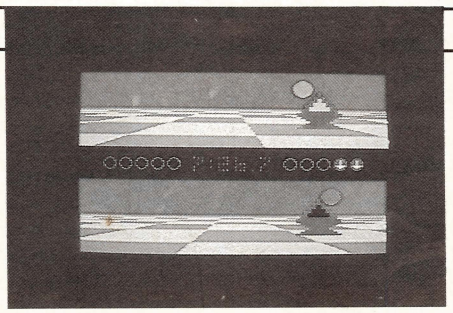
Pelattavuus on varsin hyvä, tosin vihollisia on liian vaikea tappaa menettämättä energiaa. Pelin rata koostuu kuudesta kerroksesta, joiden välillä pääsee liikkumaan viemäreiden läpi, mikäli omistaa tarvittavan välineen. Ovista pääsee vain avaimilla, joita on todellakin niukasti. Pelin kulku täytyy suunnitella alussa avainten sijainnin mukaan (mikä on varsin ärsyttävää). Hyvä hyvä, Gremlin Graphics!

Toteutus ***
Pelattavuus ****
Kiinnostavuus ****

Activision

C-64, Atari, Spe, Ams

Ballblazer



Ballblazerin idea on sama kuin jalkapallossa. Pelaajia on aina kaksi. Jollei kahta pelaajaa löydy, on vastustajana tietokone.

Pelin tarkoituksena on tietenkin tehdä mahdollisimman monta maalia. Pelikenttä on suurehko ja reunat täysin elastiset magneettiaidat. Pelaajat ovat rotofoileissa, pienissä aluksissa joiden ympärillä on magneettikenttä. Magneettikentän avulla pystyy pyydystämään pallon mukaansa. Pallon saa "potkaistua" maaliin lisäämällä rotofoilin magneettikentän voimakkuutta (tulitusnäppäin). Tällöin pallo lentää erittäin suurella nopeudella eteenpäin.

Jotta peli ei olisi liian helppo, pienenee maalin koko jokaisen maalin jälkeen. Seitsemän maalin jälkeen on maali enää 2,5 metriä leveä. Yksinpelissä pystyy myös valitsemaan vaikeamman tietokonevastustajan.

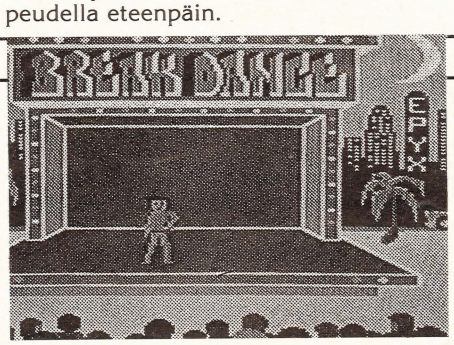
Pelin musikaalinen ja graafinen esitys on keskivertoa parempi. Mielestäni tämä peli on erittäin kiinnostava. Itse en voinut olla pelaamatta sitä yhä uudestaan. Peli on kuitenkin liian yksinkertainen.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Epyx

C-64

Breakdance



Alusta alkaen hienolla grafiikalla ja hyvällä musiikilla varustettu peli on todella jotakin erikoista. Se on myös osoitus ohjelmoijien pyrkimisestä pois vanhoista pitkästyttävistä tappopeleistä.

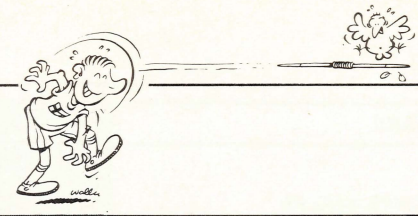
Ohjelmassa on viisi eri peliä. Neljä ensimmäistä ovat lähinnä harjoitteluun, viides niiden yhdistelmä. Kolmessa ensimmäisessä on pelaajan osattava tunnistaa eri Break-tanssiaskelia, neljännessä on suunniteltava musiikkiin sopiva tanssi.

Viides ja viimeinen peli on kaikkien muiden yhteensovitus. Siinä käydään kaikki aikaisemmat osat läpi. Lopuksi voi myös muista osista poiketen päästä "Hall of Fame'iin", eli kunniasaliin, joka on TopTen-lista.

Sinänsä tällaiset pelit ovat hyviä. Jokainen pelaaja pääsee joskus tuhoamispelivimmastaan, jolloin aletaan etsiä uutta. Yksi esimerkki uudesta on Breakdance. Pelin toteutuksessa on kuitenkin pieniä vajavaisuuksia, esimerkiksi musiikki on moniäänistä, mutta menee joskus erittäin vaikeatajuiseksi.

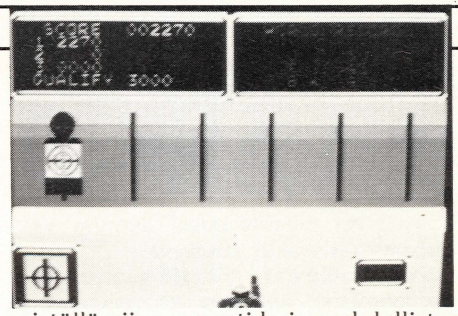
Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Urheilupelit



Ocean — **Spe**

Daley Thompson's Super Test



Ocean on tehnyt oman Spectrum-versionsa tutuista urheilupeleistä Summer Games, Decathlon ja HesGames.

Tässä versiossa kilpaillaan kahdeksassa eri lajissa: pistooliammunnassa, pyöräilyssä, uimahypyissä, suurpujottelussa, soudussa, jalkapallossa, mäkihypyssä ja köydenvedossa.

Pelin tarkoitus on sama kuin muissakin tämänkaltaisissa peleissä: pelaajan pitää hakata kahta näppäintä näppäimistöllä niin nopeasti kuin mahdollista, jotta saisi video-ukon liikkumaan tarpeeksi nopeasti. Jos pelaa ilotikulla, pitää heiluttaa sauvaa mahdollisimman nopeasti edestakaisin. Vastapelaajana toimii tietokone. Eräissä lajeissa ei tarvitse hakata näppäimistöä, vaan hyvä tulos saavutetaan oikealla ajoituksella.

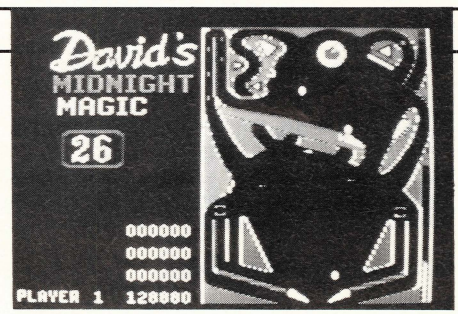
Jalkapallossa potkaistaan maaleja tietokoneen vahtimaan maaliin. Mäkihypyssä ei nähdä pelkästään hyppääjää, vaan myös sivukuva mäkihyppytornista sekä hyppyri ylhäältä katsottuna. Tämä antaa hypylle enemmän todellisuuden tuntua, koska myös laskeutumisen kulma on otettava huomioon. Yleisesti ottaen hyvään tulokseen tarvitaan enemmän nopeita reaktioita kuin strategista mietintää.

Grafiikka, värit ja scrollaus ovat hyvin toteutetut, ja jopa äänitehosteetkin on hyvin tehty. Super Testissä riittää viehätystä enemmän kuin tämäntyyppiseltä peliltä saattaisi odottaa.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Brøderbund — **C-64**

David's Midnight Magic

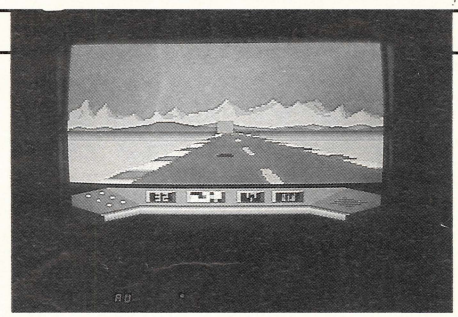


Peli on yksi hienoimmista flippereistä mitä olen pelannut tietokoneella. Pallon liikkeet ovat sujuvia, lähes kuin oikeassa flipperissä. Äänet ovat selkeitä ja tulevat ajallaan, eivätkä jäljessä, kuten joissain peleissä. Ohjaus tapahtuu shift- ja commodore-näppäimistä. Pelissä on bonuspisteet ja kertoimet kuten oikeassa flipperissä. Eräs hieno ominaisuus on täräytys välilyönnillä. Mutta jos täräyttelee liian innokkaasti peli tekee tiltin ja pelaaja menettää pallon. Ohjeita pelissä ei ole, mutta peli on sen verran selkeä, ettei niitä liiemmin tarvita. Kaikenkaikkiaan David's Midnight Magic on hyvä ostos.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

English Software — **C-64, Spe, Ams, Atari**

Elektraglide



Haluaisitko ajella päätöntä vauhtia Brittein saarilla, Australiassa tai Yhdysvalloissa? Tämä kaikki on mahdollista, mikäli ostaa tämän veikeän autopelin. Eri ratojen lisäksi voi valita vaikeustason.

Valintojen jälkeen alkaa ajo tunnelista. Pian päästään päivän valoon, eikä maisemassakaan ole valittamista, vaikka se on täysin samanlainen kaikilla radoilla. No, hällä väliä, sillä ihailuun ei aikaa liikene. Pelaajan on pidettävä silmät auki menestyäkseen, sillä vaaroja on pylväistä lentäviin esineisiin, puista ja lammikoista puhumattakaan. Niihin törmääminen vie kallista aikaa.

Kun on vihdoin siinä vaiheessa, että näkee lentokoneen syöksähtävän taivaalla ohitse, voi huokaista helpotuksesta. Ensimmäinen kierros on tällöin jo melkein ohi, ja pian ollaankin taas tunnelissa matkalla yhä kauemmaksi yöhön. Vahinko vain, ettei aika (80 s.) useinkaan riitä näin pitkälle. Tunnelista saakin sitten aikaa minuutin lisää.

Kokonaisuutena Elektraglide on yllättävän hyvä vauhtipeli. Grafiikka, värit ja äänet on tehty lähes viimeisen päälle. Pisteytystä ei pelissä ole, mutta ehkäpä se vain pilaisi sen. Nythän pelaaja voi pelata matkasta, ei pisteistä. Pelaamiseen syventyessä kolmiulotteista tunnelmaa riittää.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Activision — **C-64, Spe, Ams**

Enduro Racer



Pelihalleissa ovat pauhanneet jo pitkään Hang On ja Enduro Racer. Hang On tuli kotimikroihin nimellä Super Cycle ja katso: hyvä peli olikin. Takapuskurin taa on nyt ilmestynyt kärkkymään Activisionin näkemys Enduro Racerista. Onko Super Cyclen kohtalonkello jo kaksitoista?

Enduro Racer poikkeaa edukseen kilpailijoista sikäli, että siinä ajetaan maastossa. Vähän väliä on hyppyreitä, joista ponnistetaan yli väijyvien kivien. Maahan tömähdettäessä kuski menettää ajoneuvon hallinnan hetkeksi.

Spectrumin Enduro Racer onkin ehkä specu-markkinoiden paras mopopeli ja erittäin kannattava ostos. Kuusnelosen puolella asiat ovatkin huonommin. Peli tuntuu olevan Konekieltä aloittelijoille -kurssin ensimmäinen harjoitustyö.

Spritet ovat hyvän näköisiä, mutta sii-

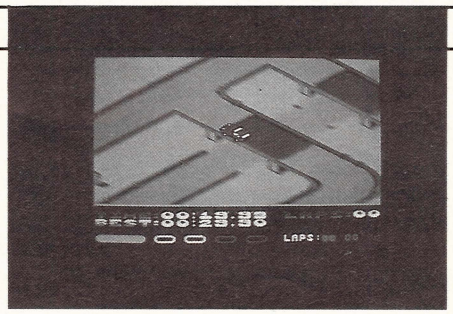
hen se jääkin. Värit ovat kamalat ja kirjaimista ei saa selvää. Mopedi liikkuu kuin umpihangessa ja jännityksen lisäämiseksi joku on liimannut ohjaustangon lähes paikoilleen. Kun koko koreuden kruunaa jatsahtavalla vierityksellä, jossa kaikki joko nykii tai liikkuu hypähdellen paikasta toiseen on Enduro Racerin paikka pelimaailmassa selvä: roskakori.

Ken haluaa tuntea vauhdin hurmaa binaarisen moottoripyörän selässä kannattaa harkita jotain muuta vaihtoehtoa kuusnelkkuunsa. Enduro Racer pilaa kauniin koneen.

Toteutus: **
Pelattavuus: **
Kiinnostavuus: **

Activision — **C-64**

Fast Tracks



Fast Tracks on monipuolinen kilpa-ajopeli. Normaalin kilpa-ajon ohella pystyy pelaaja suunnittelemaan myös omia reittejä.

Kilpa-ajoon osallistuu aina pelkästään yksi pelaaja ja kolme tietokoneen ohjaamaa autoa. Fast Tracksin kilpa-ajo on normaalista poikkeava: auto pysyy itsestään tiellä, jollei joystickiin kosketa. Yksikseen köröttelee auto kylläkin erittäin hitaasti. Vauhtia saa ajamalla itse, mutta liian kovalla vauhdilla auto suistuu jyrkissä kurveissa tieltä. Kilvan pituus on joko yksi, viisi tai kymmenen kierrosta.

Kilpa-ajossa on parasta, että peli ei lopu jos suistuu tieltä. Se jatkuu automaattisesti kierroksen alusta. Käytännössä tieltä suistuessa häviää siis pelkästään osan kierrosta, eikä se siis tarkoita kilvan loppumista. Vastustajan autojen ojaan tönimisestä saa kahden sekunnin bonuksen, eli törmäily jopa kannattaa.

Suunniteltaessa reittejä itse on käytettävissä suurehko alue, jolle voi asettaa haluamansa muotoisen kilparadan. Erilaisia radankappaleita on 22 kappaletta. Radankappaleiden asettamisessa on kuitenkin pienehköjä ongelmia. Jos nimittäin haluaa vaihtaa jonkin aiemman kappaleen päälle uuden, on vanha ensin tuhottava (mikä on erittäin työlästä).

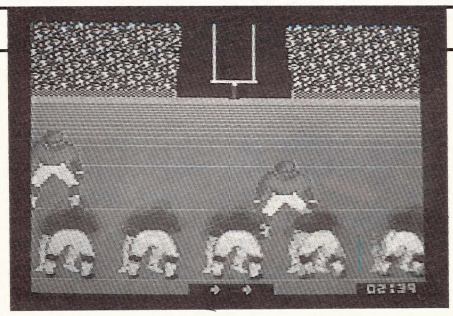
Pelissä on (kohtalaista) musiikkia vain muutamassa kohdassa, ääniefektit eivät ole parhaimpia mahdollisia. Käytännössä audiopuoli on aika huonosti hoidettu. Ainoastaan grafiikkaa pystyy sanomaan onnistuneeksi, vaikka siinäkin on "normaaleja" bugeja (auto ei näy ruudulla, kummallisia pisteitä ruudulla).

Fast Tracksia on miellyttävä ajaa, mutta pitkät tauot levytoimintojen aikana pitkästyttävät. Mielestäni Fast Tracksia jaksaa pelata pitempäänkin.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ****

Gamestar/Activision — **C-64, PC**

GFL Championship Football



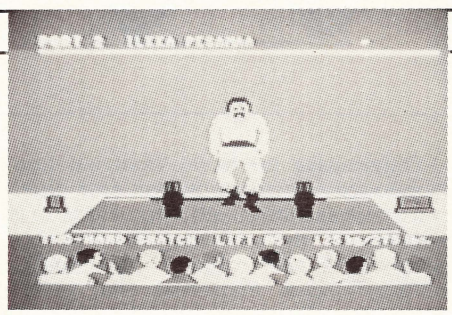
Yleisön hurraus soi korvissani. Kumarrun valmiiksi ja kuulen miten pelin johtaja karjuu hyökkäyskoodeja yrittäen saada äänensä kuuluviin katsojien melskeen yli. "...hike!", ja pallo on liikkeessä. Rynnistän eteenpäin muistaen pukuhuoneessa sovitut taktiikat. Päästyäni vapaaseen paikkaan quarterback leiskauttaa siannahan sentilleen sormiini. Nopea vilkaisu ympärille, reitti on selvä. Lähes. Eteeni ilmestyy yllättäen vastustajan puolustaja. Suoritan vartaloharhautuksen ja tyyppi puree nurmea. Pari viimeistä askelta ja touchdown!

Gamestarin Football on kerrassaan loistava! Lyhyesti sanoen paras amerikkalaisen jalkapallon simulaatio mitä olen koskaan pelannut. Grafiikka ei ole parasta mahdollista, mutta tekee tehtävänsä paremmin kuin hyvin. Musiikkia ei ole, mutta äänitehosteet ovat massiiviset. Askelten töminä, yleisön meteli ja digitoitua puhetta, mitä vielä tarvittaisiin täydelliseen jalkapallopeliin. Ohjeet ovat helppotajuiset ja opettavat kaiken tarpeellisen hetkessä. Miinuksiakin toki löytyy, mutta ne liittyvät pääasiassa kasettiversion tuskalliseen lataussysteemiin. Vaikka et tietäisi amerikkalaisesta jalkapallosta mitään, kannattaa silti tutustua. Pelin jo tunteville tämä onkin pakollinen ostos, ja kaksinpelimahdollisuus avaa C-64:n hupikäytölle aivan uusia ulottuvuuksia.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ****

U.S. Gold — **C-64**

Go For Gold



Lumi peittää maan, mutta tietokoneissa yleisurheilukausi senkun jatkuu. Mikäs pahan tappaisi. Ei tämä peli ainakaan, sillä Go For Gold on varmasti jokaisen bittiurheilijan unelmien täyttymys. Summer ja Winter Gamesien tasoinen sporttipläjäys muutamalla kympillä!

Go For Gold ilmestyi alunperin Summer Gamesin aikoihin nimellä Hesgames. Nyt vuosia myöhemmin se on tismalleen yhtä hyvä kuin silloinkin. Lajeja löytyy kuusi: 100 m juoksu, 110 m aitajuoksu, pituushyppy, uimahypyt, painonnosto ja jousiammunta. Kaikki on toteutettu loistavalla grafiikalla ja aidontuntuisilla ääniefekteillä. Sellaiset kivat toiminnot kuin uusinta ja parhaiden suoritusten tallennus (levyllä!) lisäävät pelin viehätystä. Vain doping-testit puuttuvat.

Urheilupelejä harvoin jaksan pelata, mutta GFG:a jostain syystä tuli läiskittyä. Varsinkin painonnosto ja jousiammunta viehättivät.

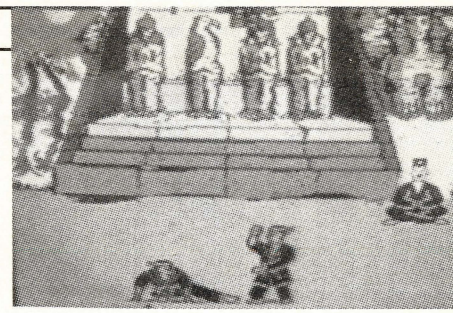
Jos kuolaat rinnuksillesi kuullessasi sanan "urheilu", on Go For Gold sinulle Go To Shop. Thrustin ohella paras budjettipeli!

Toteutus: ****
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Urheilupelit

International Karate

C-64, Spe



International Karate on varmasti parhaasta päästä vaikka karatepelejä onkin paljon markkinoilla.

Pelissä ottelet joko konetta tai kaveria vastaan, oikeilla karaten turnajaissäännöillä. Taustalla soi tilanteeseen hyvin sopiva japanilaistyylinen musiikki. Pelin grafiikka on hieno; taustalla näet mm. Vapauden patsaan ja Egyptin pyramidit. Karatekat ovat myös tasokkaasti tehdyt, pukujen kahina karatekan liikkuessa luo oikean tuntuisen tunnelman.

Pelissä on myös mukavia pikku erikoisuuksia: Kaksinpelissä on joka kentän lopussa taitotehtävä, jonka molemmat pelaajat tekevät vuorollaan.

Pettymykseksi liikkeet ovat samat kuin vanhassa Exploding Fistissä.

Kokonaisuutena peli on tavanomainen karatepeli, jossa kiinnostusta laskevat vanha idea ja ennestään tutut liikkeet. Pikku plussa Exploding Fistiin verrattuna ovat tuomarin puhekuplat.

Peliä voi suositella karaten ystäville, jotka eivät omista Exploding Fistiä. Muuten kannattaa harkita kahdesti International Karaten ostoa, sillä kiinnostus laskee nopeasti.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

English Software

Knight Games

C-64, Spe, Ams



Jos kaikkien pelaamiesi karatetaistelujen jälkeen haluaisitkin iskeä vastustajaasi kirveellä tai miekalla ainaisen potkimisen sijasta, kannattaa hankkia Knight Games. Pelissä on kaikkiaan kahdeksan eri lajia, joista kuutta voi pelata joko toista pelaajaa tai tietokonetta vastaan.

Kaksi ammuntalajia suoritetaan yksin, kumpikin vuorollaan. Pelin alussa voit valita haluamasi lajin, ja kone lataa sen muistiin. Sen jälkeen valitset yksin- tai kaksinpelin sekä vaikeustason.

Joka lajissa on erilainen taustamusiikki ja mahtavasti toteutetut taustat. Ritarien liikkeet ovat melko sujuvat, eikä niitä ole älyttömän paljon. Piikkipallon heilautukset ja kirveen väistöt tapahtuvat sulavasti. Tietyn määrän osumia kärsittyään pökertyy toinen ritareista hetkeksi. Ruudun reunassa näkyvät ritarien energiamäärät sekä ajan kulumista osoittava kynttilä.

Jos ennen 'erän' loppua ehtii tyrmätä vastustajansa viidesti, saa lisäbonuksen hyväkseen.

Jousiammuntaosuus on ehkä hiukan tökerösti toteutettu, mutta vaatii kyllä tarkkuutta ja nopeutta sekin.

Varsinkin vaikeimmilla tasoilla peli vaatii muutakin kuin pelkkää silmitöntä tikunvatkausta ja napinpainamista.

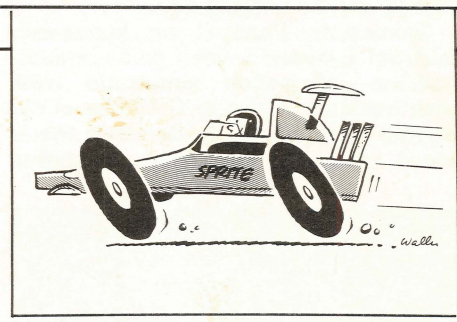
Ajanmittaan ritaritaisteluihinkin kyllästyy, mutta ei varmasti yhtä nopeasti kuin 'yhden lajin' peleihin.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Electric

Le Mans 2

MSX



Electric on siirtänyt aiemmin kasetilla julkaistun hyvän autourheilupelinsä COB-tekniikalla toteutetulle luottokorttimoduulille. Autourheilupelejä on maailmalla julkaistu monia, useimmissa ollaan formula 1 -kisoissa. Le Mans on nimensä mukaan kuuluisan 24 tunnin urheiluautokisan tietokoneversio. Peliä ei kuitenkaan pelata 24 tuntia, lyhyempi aika riittää.

Kuvaruudulla on näkymä urheiluauton ratin takaa. Edessä on ohjauspyörä, vaihteisto, mittaristo ja sivupeilit. Autosi ei ole ihan kärjessä lähdössä, mutta taitavalla ajolla voit ohittaa muita kilpailijoita. Autoa ohjataan sauvaohjaimella. Kaasuttaessa ohjainta työnnetään eteen, jarruttaessa taakse ja kääntyessä sivulle.

Ohjelmassa on hyviä yksityiskohtia. Nopeuden noustessa tai laskiessa ohjelma muuttaa automaattisesti vaihdetta ja kääntyessä myös ohjauspyörä kääntyy. Sivupeilistä näet muiden kilpailijoiden ohitusyritykset. Maisemat ovat melko yksitoikkoisia, vain katsomo erottuu omana kokonaisuutenaan. Jos ajat liian kovaa kaarteeseen, kierähtää maisema ylösalaisin.

Auton ohjaustuntuma on melko hyvä, mutta kaasua tulee painettua helposti liikaa, jolloin polttoainetta kuluu hukkaan ja kaarteissa on vaara ajaa ulos. Ulosajosta verotetaan polttoainetta. Pelin ainoana tarkoituksena ei ole vain ohittaa kilpailijoita, yhtä tärkeää on säästää polttoainetta järkevällä ajolla, jotta yleensä pääsisi maaliin asti. Ajossa pärjääminen palkitaan pullolla shampanjaa sekä nimen ikuistamisella top ten -taulukkoon.

Äänenä on käytetty lähinnä moottorin ärinää ja ulosajettaessa särkyvien lasien helinää. Lisäksi menestyneet palkitaan palkintofanfaarilla.

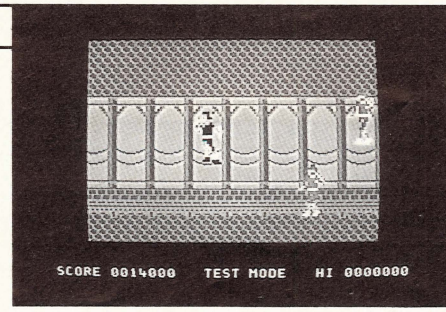
Le Mans 2 on kohtuullisen hyvä autourheilupeli, jossa on hyvä tuntuma ja hyvin toteutettu autografiikka. Pelin pisteitä laskevat yksitoikkoinen maisemagrafiikka sekä niukat äänet.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Imagine/Ocean

C-64, Spe, Ams

Legend of Kage



Joku ilkeä Lohikäärmeiden Herra on taas vaivautunut näpistämään yhden prinsessan. Ryöstökohtaus tosin näyttää lähinnä siltä, että prinsessa menee ihan mielellään mukaan. Joka tapauksessa tyttö on saatava takaisin. Onneksi paikallisella sankarilla Kagella löytyy ajanvarauslistasta vapaa väli johon prinsessan pelastamisen voi pistää.

Niin lähtee Kage ja edetäkseen eteenpäin täytyy hänen tappaa neljä punaista ninjaa, jolloin yksi sininen velho ilmestyy näkyviin ja silpomalla neljä sellaista vaivautuu punainen velhokin paikalle. Hänet tappamalla pääsee seuraavaan kenttään. Kaikki tämä vastaa keskiraskasta pelastusoperaatiota Sankareiden Ammattiliiton SALin suositusten mukaisesti. Kage on outo mies. Hän pystyy hyppäämään ilman vauhtia monen monta kertaa oman mittansa. Tämä kait kompensoi hänen jalkavammaansa. Kage, niinkuin muutkin, liikkuu eteenpäin pitämällä toista jalkaa ilmassa ja heiluttamalla sitä polvesta alaspäin. Mahtavaa animaatiota! Grafiikka on muutenkin varsin C-luokkaista eivätkä huonot äänetkään anna aihetta riemuun.

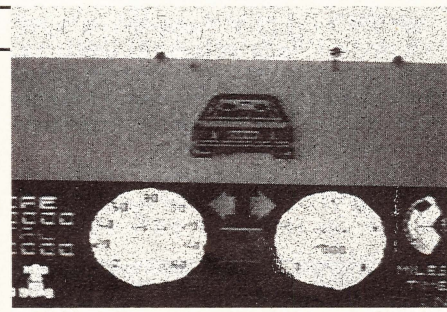
Turha tehdä Taiton peleistä käännöksiä, jollei taito riitä. Imagine on hyvän Green Beretin jälkeen mennyt huolestuttavasti alaspäin. Nähtävästi tällaistakin soopaa joku ostaa, ei sitä muuten tehtäisi. Myyvä kansi tosin.

Toteutus: **
Pelattavuus: **
Kiinnostavuus: **

Ocean

Spe

Nightmare Rally



Nightmare Rally on idealtaan yksinkertainen rallipeli. Sinun on ajettava autolla erilaisten ratojen läpi. Alkutasoilla radat ovat lähinnä esteiden väistelyä ja lippujen lomassa pujottelua.

Nimensä mukaisesti peli sisältää joitakin erikoisia tapahtumia: autosi saattaa yhtäkkiä nousta ilmaan tai kuvaruutu 'kääntyy' ylösalaisin. Hyppyreistä hypätessä autosi saattaa hurjan kieppumisen jälkeen kuitenkin tulla maahan aivan ehjänä.

Kolmiulotteinen grafiikka on todella hyvää, mutta hiukan väritöntä. Mutta vauhtihan onkin pääasia tällaisessa pelissä, ja sitä kyllä riittää. Ääninä ovat vain lähtösummeri ja moottorin jylinä.

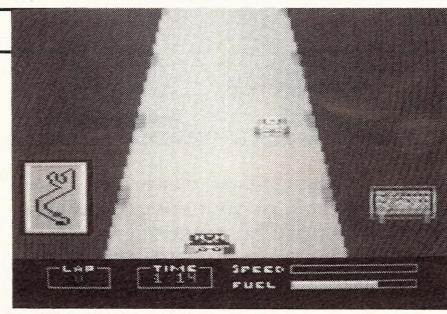
Pitkään pelatessa ja paikkojen tullessa tutuiksi saattaa peli muodostua kyllästyttäväksi, mutta niinhän toki käy useimpien muidenkin pelien kanssa. Autopelien ystäville joka tapauksessa suositeltava ostos.

Toteutus ****
Pelattavuus ****
Kiinnostavuus ***

Epyx

C-64

Pitstop II



Epyxin Pitstop II:ssa on todellinen formula-ajojen tuntu.

Valintaruudussa voidaan valita pelaajien lukumäärä, vaikeusaste sekä jokin kuudesta eripuolilla maailmaa sijaitsevista radoista. Myös ns. Grand circuit on mahdollinen, jolloin osakilpailuissa jaetaan MM-pisteitä. Niitä on radalla tavoittelemassa myös kahdeksan koneen ohjaamaa autoa.

Itse ajoissa toinen pelaa ruudun ylä- ja toinen alaosassa. Yksin pelattaessa tietokone hoitelee alaruudun ajajan roolin. Pelin jännittävimpiä hetkiä ovat takaa-ajotilanteet, jolloin kannoilla ajava näkee omassa osassaan ruutua toisen kaikki liikkeet ja sujahtaa pienimmänkin virheen sattuessa ohi.

Pelin kestäessä polttoaine ja renkaat kuluvat, renkaat erityisesti suuremmilla vaikeusasteilla, jolloin mutkissa täytyy käyttää reilusti jarrua. Ajon aikana on taktikoitava varikkokäyntien ajoitukset. Toisinaan kannattaa ottaa riski ja ajaa vielä kierros, vaikka renkaat olisivatkin pahasti kuluneet. Varikolla voi tankata sekä vaihtaa kuluneet renkaat.

Pitstop II:en grafiikka on todella loistava, tosin välillä ruutu voi oudosti välähtää tai tienposkeen ilmestyä asiaankuulumaton neliö. Nämä eivät kuitenkaan häiritse pelin kulkua.

Ohitettavat autot eivät tule satunnaisesti vastaan, ne etenevät koko ajan radalla. Jokainen auto, joka tulee edelläajavaa vastaan kohtaa myös toisen pelaajan. Kun jompikumpi ajaa ohi vastustajansa, hän näkee tämän ruudussaan olipa toinen sitten radalla, ojassa tai varikolla.

Pelissä ei ole muita ääniä kuin moottorien ulina, joka tosin vaihtelee monipuolisesti.

Kaikenkaikkiaan on sanottava, että Pitstop II:n ostaja saa rahoilleen täyden vastineen.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

C-64

Racing Destruction Set



Racing D.S. on mielenkiintoinen autopeli pelaajalle, joka mahdollisesti ei ole tyytyväinen 'valmiisiin' ratoihin.

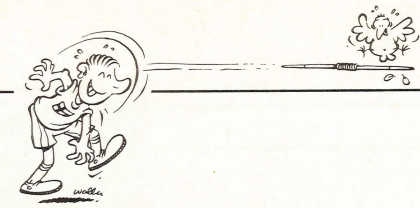
Ensinnäkin peliä voi pelata joko yksin tai kaksin. Kummallekin voi suunnitella oman auton tai moottoripyörän. Radan voi myös tehdä halunsa mukaiseksi erilaisista paloista kooten. Palojen leveyttä voi muutella ja joissakin jopa korkeutta, jolloin muodostuu hyppyreitä. Tien pintana voi olla jäätä, hiekkaa tai asvalttia.

Näiden lisäksi voi pelissä valita ajon vaikeusasteen. Vaikeimmalla säädöllä auton ohjaaminen on tosi konstikasta. Radan tausta on myös valittavissa, kuten autoihin vaikuttava painovoimakin!

Toteutus ei ole valitettavasti aivan huippuluokkaa. Ruudun vieritys on nykivää ja paikka paikoin auto näkyy huonosti. Värejä on kyllä käytetty hyvin, mutta säästeliäästi. Äänistä suurimman osan muodostaa moottorin prutkutus.

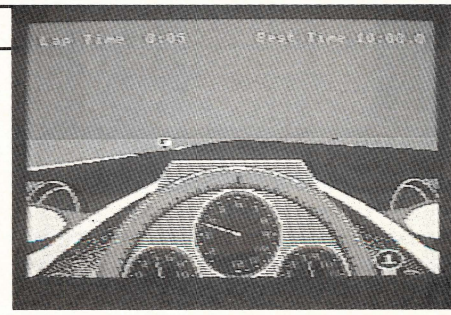
Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Urheilupelit



Firebird — **C-64**

Revs+



Kolmosvaihde päälle ja kaasu pohjaan. Formula III tärisee allani. Kierrokset kohoavat 6000:een anoen suurempaa vaihdetta, mutta neulansilmämutka lähestyy uhkaavasti. Vaihdan pienemmälle ja moottori ulvoo. Jarrutuskaan ei auta ja vasen eturengas haukkaa nurmea. Samassa auto kiepsahtaa ympäri, horisontti pyörii silmissä ja suoja-aita valittaa raskaan auton repiessä sitä paloiksi. Siinä meni paalupaikka. Drokk!

Revs+ on kaikkea sitä, mitä aloitteleva formulakuski tarvitsee. Revs julkaistiin vuosi sitten ja siitä lähtien Firebird on analysoinut palautetta pelaajilta. Nyt Revs+ yrittää täyttää nekin aukot, joita sen edeltäjä jätti. Lisää ratoja, helpompi ohjaus ja mahdollisuus analogiseen joystickiin ovat lisäyksiä, jotka tekevät Revs+:sta lähes täydellisen. Jäin kaipaamaan vain mahdollisuutta suunnitella omia ratoja.

Grafiikka tekee tehtävänsä paremmin kuin hyvin. C-64:lle ominainen laiskuus ja hitaus tuntuu puuttuvan ja vauhdin todella tuntee. Äänet, vaikka tuntuvat aluksi tökeröiltä, täydentävät tunnelman, kun televisioon pistää tarpeeksi ääntä.

Pelaajalla on mahdollisuus valita kuudesta radasta kaksi ajettavakseen. Entisten lisäksi on neljä uutta, jotka on tarkoin ohjelmoitu koneeseen jokaisine mutkineen, laskuineen ja nousuineen. Noustessa mäkeä ylös huomaa kurkottelevansa nähdäkseen pidemmälle, vaikka hyvin tietää ettei se onnistu.

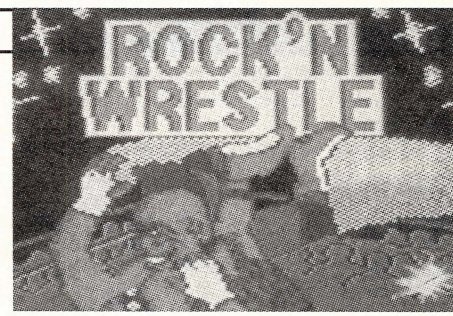
CAS, Computer Aided Steering, on myös lisäys, jonka Firebird pisti mukaan pelaajien vaatimuksesta. Näin peliä on helpotettu tekemättä siitä kuitenkaan liian helppoa. Tietokoneen hoitaessa ohjauksen on pelaajan huolehdittava nopeudesta. Tietokonekaan ei pysty pitämään autoa radalla, jos vauhtia on liikaa mutkaan tultaessa.

Revs+ on selvästi paras C-64:ään saatava kilpa-autosimulaattori. Jos pidät tämän tyylisistä peleistä, älä etsi kauempaa.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: *****

Melbourne House — **C-64, Spe, Ams**

Rock'n Wrestle



Rock'n Wrestle on 3-ulotteinen hakkaapotki-murjo-tyyppinen peli. Tällä kertaa lajina on amerikkalainen vapaapaini, jossa on käytettävänä kaikkiaan 28 erilaista heittoa, lyöntiä, vääntöä ja ruhjomista murskaavien ääniefektien kera.

Ohjelman latauduttua alkaa demo, jossa esitellään mahtavimmat liikkeet railakkaan musiikin soidessa.

Jos valitset yksinpelin, olet vaaleahiuksinen Gorgeous Greg. Sinulla on yhdeksän vastustajaa estämässä sinua pääsemästä maailmanmestariksi. Tietokone on aika kova vastustaja, joten kaikkia miehiä ei ole hetkessä voitettu. Myös kaksinpeli on mahdollista.

Peliaikaa on viisi minuuttia, jolloin paremman pistemäärän saanut voittaa, tai jos saat vastustajasi sidottua kaksi kertaa allesi, olet voittaja. Sitomisessa tietokone laskee todella epäselvällä äänellä lukua kolmeen asti.

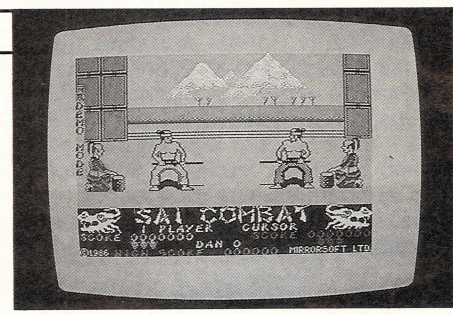
Pelissä voit mm. pyörittää vastustajaasi pään päällä, paiskata sen jälkeen maahan, heittää kokonelsonin, iskeä päällä, potkia, lyödä, rutistaa ja jopa kiivetä reunatolpan päälle ja hypätä sieltä maha edellä alas yms. muuta hauskaa.

Mukava pikkulisäys on välillä pimeästä katsomosta välähtävä salamavalo. Rock'n Wrestle on hyvä peli varsinkin, jos sattuu pitämään sen todella suositusta edeltäjästä, The Way of the Exploding Fististä.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Mirrorsoft — **Spe**

Sai Combat



Sai Combatia vo ohjata useimpien Spectrumin pelien tapaan näppäimistöltä tai erityyppisillä tikuilla. Ilotikku on selvästi paras vaihtoehto, näppäimistön luku kun on tässäkin pelissä toteutettu hiukan hutiloiden: näppäimistöpuskuriin saattaa jäädä useitakin merkkejä tiukan taistelutilanteen jälkeen varastoon, myöhempää peliä häiritsemään.

Vaikeusasteita pelissä ei ole, mutta voit aloittaa pelin siitä, mihin edellisessä pelissä lopetit. Voit myös pahoinpidellä kaveriasi, jos omistat ilotikun — eipähän tarvitse turvautua todelliseen väkivaltaan...

Sai Combat on näkemistäni karatepeleistä ensimmäinen, jossa on selostettu jopa kyseisen lajin taustaa, eikä pelkästään liikkeiden hallintaa näppäimistöltä. Juoni pelissä on varsin tavanomainen: taistele menestyksellisesti ja saavuta korkeampia vyöarvoja. Ainoastaan maisemat ja vastustajan laatu vaihtuvat, korkeammissa vyöasteissa tulee tosin pieniä yllätyksiäkin... Peliohjeissa ei juurikaan esitellä 18:aa eri liikettä, joista viisi liikkumiseen — kunhan nyt kerrotaan, mikä ilotikun asento vastaa mitäkin liikettä. Esimerkiksi The Way of the Exploding Fistissähän esitellään liikkeet oikein kuvien kanssa.

Sai Combatissa on liikkeisiin ja iskujen aitouteen kiinnitetty kiitettävästi huomiota. Pelihahmot etenevät suhteellisen sujuvasti. Aina, kun pelihahmoon osuu isku, se reagoi iskun voimakkuudesta ja osumakohdasta riippuen jopa lyhistymällä hetkeksi maahan. Eri iskut vaikuttavat siis eri tavalla — kuten oikeassakin elämässä. Myös useimmat tekniikat ovat ihan aitoja, tosin mm. potkut toimivat hiukan kankeasti.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Gremlin Graphics

Samurai Trilogy



C-64, Spe, Ams, MSX

Jihuu! Vaihteeksi taas huitomispeli. Siitä onkin jo aikaa kun viimeksi näin tällaisen, olisikohan jo kolme päivää? Gremlin Graphics kokeilee nyt vuorostaan siipiään tällä antoisalla alueella. Näyttää siltä, että jatkuva valitus näistä peleistä on saanut huomiota ohjelmataloissa, koska Samurai Trilogyssa on yritetty puhaltaa uutta henkeä vanhaan ideaan. Mutta kuollutta on turha yrittää virvoittaa.

Uudet ideat rajoittuvat siihen, että ujutetaan kolme peliä samasta ideasta yhdelle kasetille. Levyllä tämä ei ole mikään ongelma, mutta kasetilla...

Lataussysteemi pistää innokkaan pelaajan repimään hiuksiaan. Peliin on yritetty saada syvyyttä lisäämällä harjoitusja treenausmahdollisuudet. Lisäksi voi valita vastustajansa ja lukea tietoja heidän taistelutaktiikoistaan.

Ensimmäisenä kasetilla on tavallinen karatepeli. Erona on vain se, että se on alle keskitasoa. Grafiikka on karua ja toiminta on sangen sekavaa. Seuraavana on Kendo, jossa erona on vain taustat ja tyypeille on isketty kepit käteen. Viimeisenä on Samurai, jossa huidotaankin jo kunnon miekoilla. Kaikille osille on yhteistä kohtalaisen siisti tausta, mutta sekava toiminta ja huonot spritet.

Gremlinin yritys tällä alueella on todellinen floppi. Kolme peliä tosin, mutta jokainen on huono.

Toteutus: ***
Pelattavuus: **
Kiinnostavuus: *

Scalextric



C-64

Tämä autoratapeli on eräs parhaita lajissaan toteutuksen ja pelattavuuden kannalta. Pelissä on yksin- ja kaksinpelimahdollisuus ja lukuisia erilaisia kilparatoja valittavana.

Jos ei valmis rata miellytä, voi radan suunnitella kokonaan itse. Kokoaminen tapahtuu paloista kuten sähköautoradassa (vrt. nimi!). Valittavana on erilaisia kaarteita, suoria, risteyksiä, kavennuksia jne. Ainoa vaikeus kokoamisessa saattaa olla kokoamisen loppuvaiheessa palasten yhteenliittäminen, kun eivät ne pirulaiset sovikaan yhteen. Sitten vain edellinen pala pois ja jokin toinen tilalle, jos siten saisi radan 'päätettyä'...

Omat radat voi tallentaa levylle, mikä on mainio asia. Radan rakentaminen vie kuitenkin sen verran aikaa, ettei joka kerta viitsi sitä uudestaan kokea.

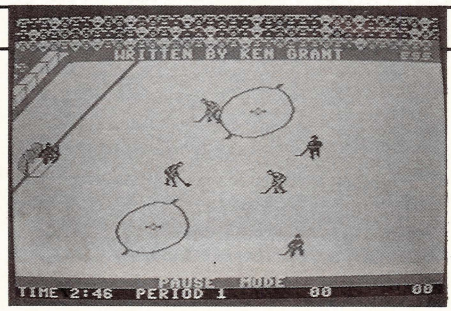
Ajaminen on erittäin hyvin toteutettu. Autot käyttäytyvät varsin johdonmukaisesti eikä pienestä töytäisystä seuraa välittömästi kamalaa räjähdystä. Jos autojen nopeusero törmätessä on suuri, tuhoutuu peräänajanut ja ajo päättyy hänen osaltaan siihen. Pelissä ei siis ole mitään 'ihmeparanemisia'. Tämä puolestaan edellyttää pelaajilta maltillista ja järkevää ajoa, ja tekee pelin mielenkiintoiseksi.

Äänet eivät ole kummoiset, mutta kuka niitä kaipaa... Grafiikaltaan peli on keskitasoa ja autot liikkuvat radalla sujuvasti.

Toteutus ****
Pelattavuus ****
Kiinnostavuus ****

ANCO

Sport 4



C-64, C-16

Sport 4 on urheilupelikokoelma, johon kuuluu joukko tuttuja budjettipelejä: jääkiekko, golf, ralli ja muutama veneurheilulaji. Näistä kiinnostavimmat ovat kaksi ensimmäistä. Kovin paljon ei niitäkään voi kehua.

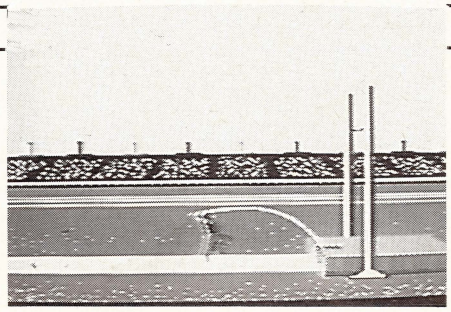
Jääkiekko (vanha Slap Shot) on paras laji. Sitä voi pelata joko yksin tai kaksin, mukana ovat myös kampit ja rangaistukset ja epämääräiseltä rahinalta kuulostavaa puhesynteesiä He scored!- ja Penalty!-huutoineen. Slap Shotia jaksaa pelata kauimmin kokoelman peleistä.

Muihin lajeihin tympääntyy ikävä kyllä melkein heti. Toisten tekijäin paremmat toteutukset ovat valitettavasti hemmotelleet ainakin meikäläisen sen verran piloille, etten voi muuta kuin kehottaa Sport 4:n tekijöitä ottamaan isoisista oppia. Rallissa Epyxiltä (Pitstop II), golfissa Accessilta (Leaderboard Golf) ja veneurheiluissa jälleen Epyxiltä (Summer Games II).

Toteutus **
Pelattavuus **
Kiinnostavuus **

Epyx

Summer Games



C-64

Jos haluaa olla olympiasankari, joka voittaa kaikki muut ja rikkoo maailmanennätykset, on hankittava Epyxin Summer Games tai ruvettava huippuurheilijaksi.

Summer Games on peli, jossa on jäljitelty kesäolympialaisia. Siinä on onnistuttu huomattavan hyvin.

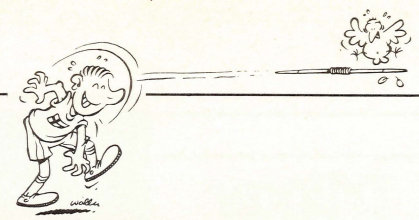
Summer Gamesia voi pelata samanaikaisesti kahdeksan pelaajaa, jotka suorittavat lajit joko vuorotellen tai kaksi kerrallaan juoksuissa ja uinneissa.

Pelissä on kahdeksan urheilulajia. Ne ovat seiväshyppy, uimahypyt, 4 x 400 metrin viesti, 100 metrin vapaauinti, vapaauintiviesti, 100 metrin viesti, voimistelu ja ammunta. Kiinnostavimmat olivat seiväshyppy, voimistelu, uimahypyt ja ammunta, koska niissä tarvitaan muutakin kuin nopeaa sormea tai kättä. Esimerkiksi uinnissa uimarille annetaan lisää vauhtia näpyttämällä nappia mahdollisimman nopeasti ja se on vaarallista sekä sormelle että joystickille ja mielenterveydelle.

Summer Gamesin grafiikka on todella hyvä, mutta äänitehosteet musiikkia lukuunottamatta ovat surkeat.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

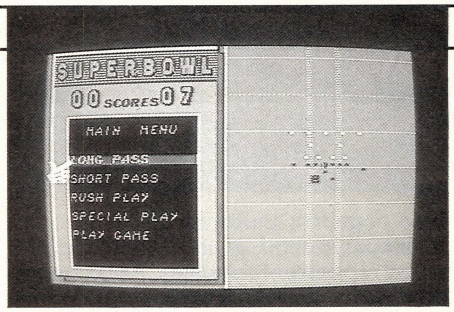
Urheilupelit



Ocean

Super Bowl

C-64



Super Bowl on amerikkalaisen jalkapallon vuosittain jaettava pokaali. Tässä kahden pelaajan pelissä voi taistella itselleen vuoden 1985 Super Bowlin.

Super Bowl -peli simuloi erinomaisesti amerikkalaista jalkapalloa. Pystyäkseen pelaamaan Super Bowlia on pelaajan opeteltava jenkkifutiksen säännöt. Ne tulevat ohjelman mukana sekä kirjallisena että opetuskasetin muodossa. Ikävä kyllä kumpikin vaihtoehto on englanninkielinen. Tätä peliä on ilo pelata, jos tuntee säännöt.

Grafiikka on siistiä. Kuvaruudusta suurimman osan vie pelikenttä, jolla taistelevien joukkueiden liikkeet näkyvät. Kumpikin pelaaja ohjaa yhtä pelaajaa omalla puolellaan. Erinomaisena pidän kuvaruudun vasemmassa reunassa olevaa ruutua, josta saa suurennetun kuvan kentän tapahtumista.

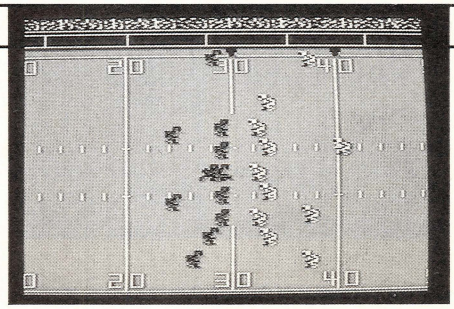
Yleisesti katsoen Super Bowl on keskivertopeli. Kiinnostavuus pysyy yllä pitemmänkin aikaa, sillä jokainen haluaa joskus voittaa. Tämän pelin ainoat heikot puolet ovat kaksinpelin pakollisuus ja englanninkieliset ohjeet.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ***

Nexus

Super Sunday

C-64, IBM PC



Amerikkalaista jalkapalloa kutsutaan ruohokenttien shakiksi, sillä vauhdikkaasta ja raisusta ilmiasustaan huolimatta kyse on hienovaraisten strategioiden kaksintaistelusta. Tietokonefutikset ovatkin keskittyneet juuri pelinrakentamiseen. Pelaaja(t) valitsee mielestään parhaan taktiikan ja siihen sopivimman miehityksen kentälle.

Suomalaisittain katsoen jenkkifutispelit ovat aina narahtaneet samaan ongelmaan — ohjelman käyttöohjeiden laatijat eivät ole voineet kuvitellakaan, ettei joku osaisi pelin sääntöjä. Pääpaino on pantu erikoistilanteisiin sopivien taktiikoiden esittelylle. Samaten vuolaasti esitellyt eri Super Bowl (?!?) -finalistien ominaisuudet voivat jäädä alaa harrastamattomalle utopiaksi.

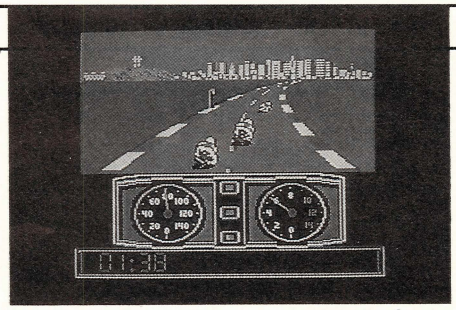
Super Sunday on tyypillinen lajinsa edustaja. Toiminta rajoittuu kuvainnollisesti pelikentän laidalla istumiseen, mutta net ken tykkää jenkkifutailusta ynnä aivovoimistelusta, saattavat pitää myös tästä ohjelmasta.

Toteutus: **
Pelattavuus: *
Kiinnostavuus: ***

Epyx

Supercycle

C-64, Spe, Ams



Vrrrrooommmmm! Sylkipärskeet peittävät kuvaruudun kun Supercycle vie moottoripyöräkuskit mukanaan. Eikä ihme. Se on nopea, hyvän näköinen, äärimmäisen pelattava ja tarpeeksi vaihteleva erilaisine ratoineen, esteineen ja vaikeustasoineen, jotta siihen ei-motoristikin jaksaa innostua. Äänet ovat vähän tavanomaiset.

Ratoja on 10 erilaista, ja niissä on vaihteleva estemäärä. Löytyy lätäkköä, kuoppaa, puomeja, muita kuskeja sun muuta pyörän surmaa. Pole Positionin tyylin jokaista rataa kohti on tietty aikamäärä, jonka kuluessa se täytyy ajaa läpi. Karsinta-ajoja ei valitettavasti ole, muuten SC olisikin täydellinen Pole-kopio. Levyversiossa on vielä bonuksena Vorpal-latausjärjestelmä, jonka ansiosta peli latautuu 25 kertaa normaalia nopeammin, ja levylle säästettävä high-score-taulukko.

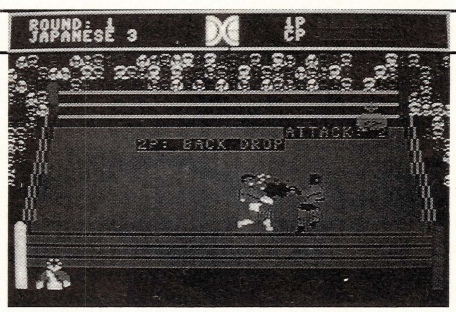
Vaikka Pistop II on mielestäni edelleenkin kaikkien rallipelien ykkönen sen kaksinpelimahdollisuuden takia, ei sen ja Supercyclen välillä monta milliä ole. Supercyclen mukaan tullaan tulevat rallipelit tuomitsemaan!

Toteutus: *****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: *****

US Gold

Tag Team Wrestling plus Karate Champ

C-64, IBM



Sarjassamme kaveria näköön ja silleen. Paketti sisältää sekä amerikkalaista otakiinni-mistä-saat-painia että kotikoneversion tunnetusta kolikkopelikaratesta.

Painiosuus olisi muuten täysin avuton, ellei siitä olisi tehty paripainia. Näin taktiikalla on edes jotakin merkitystä tapahtumien kehittymisessä. Mahdollisuus kaverin ulos kehästä paiskaamiseen on myös kiva samoin kuin toisen pelaajan kentälle ryntääminen tiukassa tilanteessa. Kulmapehmusteiden syömisen kun vielä saisi.

Valitettavasti vain vastustajat pysyvät samoina vaikka taso kovenee. Ei niin rumia naamoja jaksa pitkään katsella. Joku on vielä erehtynyt sotkemaan sekaan joitakin sääntöjä; mitä ne ovat kysyn minä. Ei taivaskanavien Wrestlemaniassakaan lasketa sekunteja kentän ulkopuolella, kun vastustaja on sopivasti tajuton ja sen päätä voi takoa kanveesin kulmaan...

Karate Champ antoi odottaa jotakin kolikkopeliesikuvansa pohjalta. Valitettavasti jo kolikkopelin ongelmana ollut ohjauksen kömpelyys on vain pahentunut C-64:lle kääntämisen yhteydessä. Hyväksi esimerkiksi käy se, että keskiverto Karade Kid III ei aina ole selvillä siitä, onko kyseessä demo vai peli. Köniinsä saaneen monet tyylikkäät maahanlyyhistymistavat ovat sentään säilyneet.

Kun lisätään suolaksi ohjeiden avuttomuus (puuttuminen) ja järkyttävät ääniähellykset sekä sokeriksi kaksinpelimahdollisuus niin saadaan lopputulokseksi tämä ristisiitos.

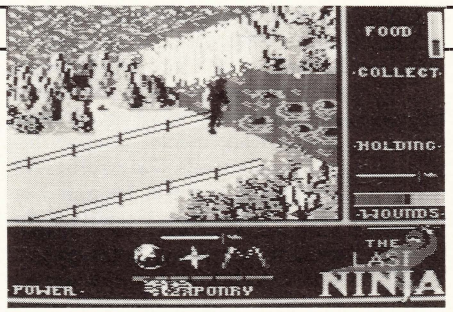
Suomen tietokonepelitarkastamo: k. alle 18 v.

Toteutus **
Pelattavuus **
Kiinnostavuus *

System 3

C-64

The Last Ninja



Katana samuraihakkelus yee! Eli pilkotaanpas taas päitä. Tappomenetelmien kirjavaan kaartiin kuuluvat kaikki ne lukemattomat pikkutemput, joita näkee ninja- ja kakeleffoissa. Pelin idea on tappaminen ja maailman pelastaminen. Kummasti tuntuu vain siltä, että kumpikaan ei erityisemmin onnistu, varsinkin kun kimppuun alkaa pomppia luurankoja, lohikäärmeitä ja samuraijoukko-osastoja. Siinä alkaa tuntea itsensä ei-toivotuksi vieraaksi.

Grafiikka on erinomaista. Pelikenttä (jonka rajoja en ole vielä löytänyt) on jaettu ruutuihin. Näitä ruutuja katsotaan Thai Boxing -tyyliin yläviistosta. Värejä riittää, eikä grafiikan toiminnassa ole ilmennyt puutteita.

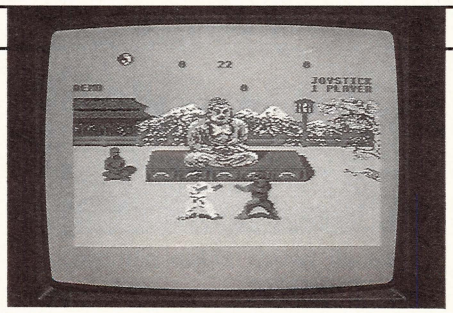
Erityisesti pidin hienosta grafiikasta, muut ninjailuun kuuluvat piirteet eivät kiinnostustani herättäneet. Silti uskoisin esimerkiksi Räjähtävän Nyrkin kakkososan pelaajien pitävän tästä pelistä.

Toteutus ****
Pelattavuus ****
Kiinnostavuus **

Melbourne

C-64, Spe, Ams

The Way of the Exploding Fist



Peliä voidaan pelata yksin- ja kaksinpelinä. Siinä on myös demo jossa tietokone pelaa itseään vastaan. Yksinpelin ideana on, kuten arvata saattaa, kehittyminen aloittelijasta kymmenen danin karatetaituriksi. Jokaista dania kohti käydään kaksieräinen taistelu tietokoneen karatekaa vastaan. Tuomarina toimii taustalla istuva vanha sensei. Perille menneistä iskuista ja potkuista karateka palkitaan paitsi pisteillä myös yin- ja yang-kuvioilla, jotka yhdessä muodostavat pallon. Erän voittaa se, joka saa kokoon kaksi palloa.

Pelissä on myös aikarajoitus, ja jäljellä olevista sekunneista saa bonuspisteitä. Mikäli kumpikaan taistelija ei saa pallokiintiöitään täyteen, määrää tuomari voittajan. Peli loppuu kun tietokoneen karateka voittaa yhdenkin erän.

Liikkeet eivät lopu kesken

Tässä nopeutta vaativassa pelissä on erittäin laaja liikevalikoima. Vastustajan yrittäessä nujertaa sinut lentopotkulla voit vetäytyä nopeaan suojaukseen ja ylättää hänet kierrepotkulla. Kun lasketaan iskut, potkut, suojaukset ja hypyt on pelissä yhteensä kahdeksantoista eri liikettä. Voiko kukaan muistaa niin montaa? Ohjaus on kuitenkin aivan luonnollinen ja oikeat liikkeet tulevat refleksinomaisesti. Alussa voi olla vaikeaa valita iskeäkö vai potkia, mutta pienellä harjoituksella sen oppii.

Hyvä peli ei olisi hyvä ilman musiikkia ja äänitehosteita. Exploding Fistissä on neljä musiikinpätkää. Demossa sekä yksin- ja kaksinpelissä on jokaisessa oma melodiansa. Lisäksi saa kirjoittaa nimensä top-5-listalle itämaisen musiikin tahdissa. Pelin tunnelma rakentuu paljolti hyvän musiikin varaan.

Iskuja ja potkuja edeltää hurja karjaisu. Osuman ääni kuulostaa niin aidolta, että rupeaa tunnustelemaan omia luitaan. Osuman saanut lennähtää taaksepäin ja iskeytyy maahan mahtavalla jysäyksellä. Myös puvut suhisevat ottelijan liikkuessa.

Peli saattaa vaikuttaa väkivaltaiselta, mutta tuskinpa kukaan lähtee tämän inspiroimana kadulla läiskimään ihmisiä.

Pelissä on suojaus aivan yhtä tärkeää kuin hyökkäys ja päämäärä ei ole vastustajan hoiteleminen pois päiviltä vaan oma kehittyminen karatessa. Tarkemmin kun ajattelee, niin melkein jokaisessa muussa pelissä on jonkinlainen tappaminen tai tuhoaminen keskeisenä päämääränä.

Yli 700 sprite-kuviota

Pelin paras puoli on sen grafiikka, joka esittelyteksteistä pienimpäänkin kirsikkapuun lehteen on todella täydellisesti toteutettua. Pelissä on neljä taisteluareenaa. Ottelut käydään muunmuassa merenrannalla ja Buddhapatsaan edustalla, jossa pelaaja kohtaa myös hurjan härän. Maisemat ovat kauniita ja niissä on useita selvästi erottuvia yksityiskohtia. Värit ovat kerrankin huolella valittuja. Usein käy niin että loistavasta grafiikasta huolimatta itse peli on huono. Tämä peli on kuitenkin poikkeus.

Karatekat eivät ole mitään pikkumiehiä, joten liikkeiden yksityiskohdat erottuvan hyvin. Kumpikin taistelija koostuu yhdeksästä spritestä. Liikkeiden runsaudesta johtuen sprite-kuvioita on 740!

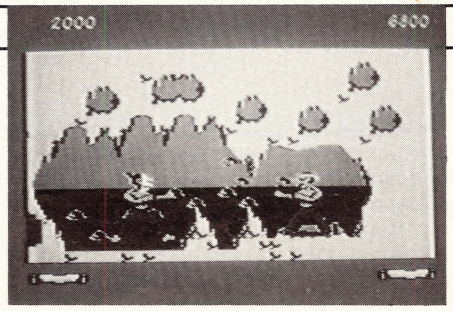
Demoa katselee yhtä mielellään kuin Bruce Lee -leffaa ja kaksinpeli tarjoaa loputtomia mahdollisuuksia pelaajista riippuen. Tietokonepelaaja on uupumaton vastustaja jonka taidot kasvavat omien taitojesi myötä. Karaten maailmanmestari Jeoffrey Thompson sanoi tästä pelistä: "Pahin vastustajani tähän mennessä."

Toteutus ****
Pelattavuus ****
Kiinnostavuus ***

Melbourne House

C-64, Spe, Ams

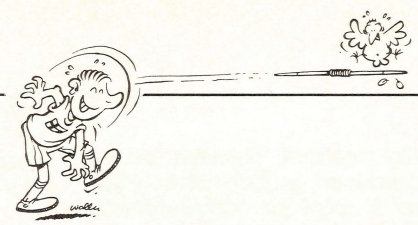
The Way of the Exploding Fist II



Ympäri maailmaa kaikki karatepelien ohjelmoijat jolleivät sentään ripusta itseään mustan vyön jatkoksi niin ainakin repivät pyjamansa nähdessään Fist II:n. Fist II todennäköisesti niittää kilpailevat karatepelit kumoon nopeammin kuin ne ehtivät sanoa "Bruce Lee".

Karatepelien suurin vika on tähän saakka ollut se, että vaikka ne kaksinpeleinä ovat hillittömän hauskoja, väsyy niihin vaihtelun puutteessa yksinpelinä

Urheilupelit



hyvin nopeasti. Fist II sen sijaan on lähinnä karate-elokuva, jossa on tarkoitus palauttaa pyhät kirjoituskääröt temppeleihinsä ja vapauttaa Kaukoitä pahan sotaherran ikeestä. Ja joka välissä tietysti nyrkit ja jalat viuhuvat.

Vastaan tulee paitsi ihmisvastustajia niin myös jättiläiskäärmeitä, kromosomirottia sekä muuta luonnon pikkuväkeä. Erilaiset taistelumaastot asettavat rajoituksia liikkeille vaatien kokonaisvaltaisempaa taistelutaitoa kuin jalkakamppia, mikä kuulemma oli Fist I:ssä High Score -taulukon avain.

Grafiikkaa on Fist I:sestä parannettu. Ei mitään pyjamamiehiä enää, vaan puolialastomia machotaistelijoita naamareineen sun muineen. Tosin taustat ovat kohtalaisen yksinkertaisen näköisiä, mutta ei se mikään ihme ole, kun ottaa huomioon, että erilaisia kenttiä on yli sata. Liikkeet ovat Fist I:sen liikkeet, vain energiajärjestelmää on parannettu. Ottelijat nimittäin poukkoilevat sen ajan kun energiaa riittää, minkä jälkeen toinen siirtyy Taivaalliselle Tatamille. Ääniefektit koostuvat tuttuun tapaan karjahtelusta, ja taustalla soi useita erinomaisia kappaleita antaen elokuvamaisen sävyn koko pelille.

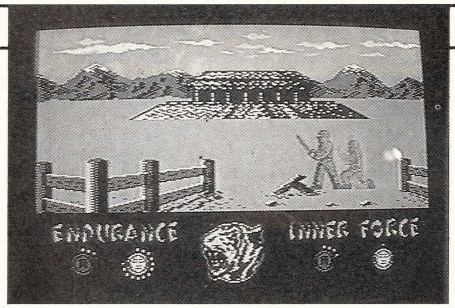
Fist II on vain yhden pelaajan peli, mutta kyynelkanavat voi jättää kiinni, sillä kasetin kääntöpuolella on Fist IV, jota voi kaksikin henkilöä pelata. Kysymyksessä on Fist I uusin grafiikoin ja uuden energiajärjestelmän kera. Kaunis temppu Melbourne Houselta!

Fist II on mustan vyönsä ansainnut, kyllä se karatepeleistä paras on ja lisäksi suomenkielisin ohjein. Toivottavasti apinointi pysyy tällä kertaa kurissa, jotta Wave Of Karategames II ei iske pelimaailman rantoihin.

Toteutus * * * *
Pelattavuus * * *
Kiinnostavuus * * * *

The Way of the Tiger

C-64, Spe, Ams, MSX



Tiikerin tie on hyvägrafiikkainen itämaisia taistelutapoja harjoittava peli, jossa olet koulutettavana tehokkaaksi Ninjaksi.

Kokeesi sisältää kolme erilaista taistelua:

Karatessa sinun on potkuin ja lyönnein voitettava neljä vastustajaasi, kukin kahdesti.

Seivästaistelussa tehtävänäsi on selvitä joen yli tukkia pitkin päihittäen samalla vastustajasi.

Miekkataistelussa sinun on silvottava vihollisesi hengiltä.

Grafiikaltaan peli on todella hyvä. Pelihahmot ja taustat ovat hienoja ja scrollaus tapahtuu siististi. Musiikiltaan peli ei ole mitään huippuluokkaa,

Ninjan tilanteen saa selville ruudun alaosassa olevista 'mittareista', jotka kertovat miehesi kestävyyden ja voiman.

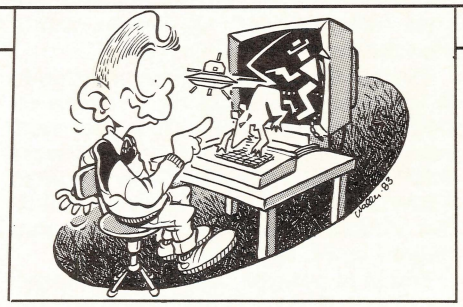
Pelin kiinnostavuutta saattaa jonkin verran laskea sen helppous. Loppuun pääseminen ei ole mitenkään ylivoimaisen vaikeaa, pikemminkin ehkä hiukan liian helppoa.

Toteutus * * * *
Pelattavuus * * * *
Kiinnostavuus * * *

Gamestar

Two on Two

C-64



Two on Twossa pelataan pelin nimen mukaisesti koripalloa kaksimiehisin joukkuein. Pelissä voi valita useita eri peliyhdistelmiä, mm. kahdestaan tai yksin tietokonetta vastaan.

Yksinpelissä tietokone ohjaa toista omaa miestäsi. Tästä on apua sikäli, että kun olet syöttänyt tietokoneohjatulle pelaajallesi, voit rauhassa itse hakea vapaata paikkaa. Löydettyäsi hyvän aseman painat nappia ja kaveri heittää pallon sinulle.

Pelin ohjevihkosessa on paljon hyödyllistä tietoa, mm. lista pelaajista, joista voit kumppanisi valita. Siinä on myös miesten koriinheitto-prosentit kertova taulukko.

Peliin sisältyy harjoittelumahdollisuus niille, jotka eivät tunne kaikkia koripallon hienouksia jo ennestään.

Two on Twossa on myös sarjapelisysteemi, joten voit halutessasi pistää pystyyn oikein turnauksen.

Musiikki alussa ja tehosteäänet pelin aikana ovat yleisön hurraamisen lisäksi ainoat äänet, mutta mitäpä tässä pelissä marssimusiikilla tekisikään? Grafiikka on siistiä, ainoastaan miesten loikkiminen kentälle voi hiukan huvittaa, mutta siihen tottuu.

Ilmeisesti Two on Two on paras tällä hetkellä markkinoilla olevista koripallopeleistä.

Toteutus * * *
Pelattavuus * * * *
Kiinnostavuus * * *

Martech

Uchi Mata

C-64



Vaikka budo-lajeihin perustuvia pelejä on enemmän kuin budo-lajeja, täyttää Martechin uutukainen erään aukon. Uchi Mata on näet judopeli, jossa on varsin monipuolisesti vangittu tatamien tiivis tunnelma. Heittoja ja kamppeja riittää ja onpa mukana kiellettyjä otteitakin, joita käytettäessä vastapuoli vie voiton.

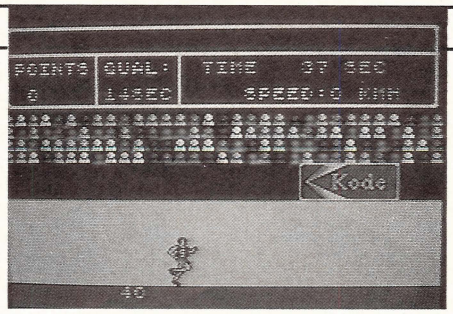
Monipuolisuus vaatii hintansa. Vastustajapyjaman nakkeleminen on vaikeampaa kuin esimerkiksi Fisteissä. Tärkeä merkitys on hyvällä otteella, oikealla ajoituksella ja joystickillä suoritettavalla liikesarjalla. Ohjeissa (mukana myös soomekeel) annetaan esimerkki paristä heitosta, joista pystyy päättelemään periaatteen. Luojan kiitos otteluvaihtoehtoihin kuuluu myös harjoittelumoodi, jota hyödyntämällä judoilu alkaa jo onnistua. "Se judoka älähtää joka maahan mäjähtää", niinkuin japanilainen filosofi joskus on todennut. Japanin sanavarastokin karttuu sillä jokaisen onnistuneen heiton nimi näytetään ruudun alaosassa.

Grafiikka on varsin onnistunutta. Ottelijat ovat isoja ja kelvollisesti animoituja, vaikka heistä joskus tuleekin mieleen Frankensteinin hirviöiden viimeinen tango. Musiikin saa pois, ja "uff!"- & "aaagh"-äänet antavat oikeaa tunnelmaa. Yhteenjudo: Uchi Mata on kaksinpelinä erinomainen, mutta kieltäydyn edelleen ymmärtämästä niitä joilla intoa riittää pelata tällaisia pelejä yksin. Vaihtelua karatepeleille joka tapauksessa. That is the way of bushido.

Toteutus: * * * *
Pelattavuus: * * *
Kiinnostavuus: * * *

Mastertronic

Video Olympics



Taas uusi yleisurheilupeli, tällä kertaa Mastertronicin halpasarjassa. Video Olympicissä on kuusi varsin tavallista lajia: 100 metrin juoksu, pituushyppy, keihäänheitto, moukarinheitto, sadan metrin aidat ja uinti. Kaikki lajit ladataan sentään kerralla muistiin, ikävä kyllä ei turbolla.

Peli masentaa alkuunsa, sillä pelihahmon juoksuttaminen on varsin hankalaa ja ensimmäinen laji on tietysti 100 metrin juoksu. Onneksi ohjelmassa on pieni virhe, jonka ansiosta juostessa ei tarvitse tehdä muuta kuin painella yhtä näppäintä nopeasti. (Voit unohtaa ilotikun kidutuksen.)

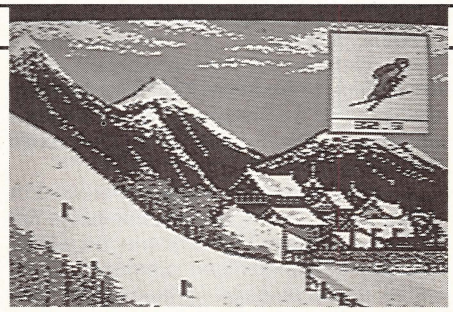
Kaikenkaikkiaan Video Olympics on aivan kelvollinen Decathlon-kopio. Jos olet onnistunut tähän saakka välttämään urheilupelejä, ja sellainen on pakko saada, tässä on halpa vaihtoehto.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Epyx

C-64

Winter Games



Epyx jatkaa urheilupelien sarjaa tuomalla markkinoille Winter Gamesin.

Winter Games sisältää 7 lajia, jotka ovat freestyle-hyppy, ampumahiihto, pikaluistelu, kuvioluistelu, vapaaluistelu, mäkihyppy ja kelkkailu. Kuten listasta käy ilmi, on Winter Games luistelupainotteinen. Ja nämä lajit ovat vielä heikkotasoisia. Loput lajit ovatkin sitten aivan kelvollisia.

Freestyle-hypyssä mies hyppää hyppyriltä koettaen saada mahdollisimman monta ja vaikeaa liikettä suoritettua ennen maahantuloa.

Ampumahiihdossa pitää ohjainta heiluttaa hiihtotahdissa. Ammunnassa ase pitää ensin ladata. Kuvaruudussa liikkuu koko ajan tähtäin, ja laukaisu tapahtuu nappia painamalla. Ammunta on tehty liian helpoksi laittamalla tähtäin liikkumaan koko ajan taulun yli.

Mäkihyppy on ehkä paras Winter Gamesin lajeista. Siinä on aluksi ponnisteltava oikealla hetkellä hyppyrinnokalta. Sen jälkeen on huolehdittava hyppääjän asennon pysymisestä oikeana. Mitä enemmän hyppääjä heiluu, sen huonommat ovat tyylipisteet. Myös hypyn pituus lyhenee, jos ilmalento ei ole tasapainoinen.

Kelkkailussa pelaaja ohjaa kelkkaa oikealle ja vasemmalle. Tarkoituksena on pysyä radan sisällä, mutta kuitenkin mutkissa mahdollisimman ylhäällä, jotta vauhti pysyisi kovana.

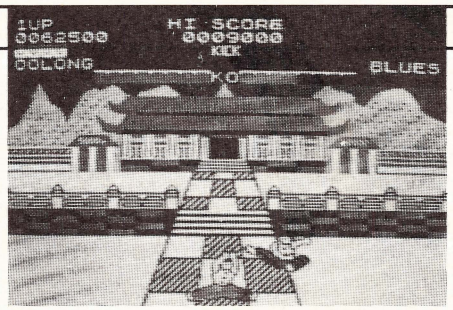
Winter Games on kokonaisuutena hyvin koottu peli. Pelin grafiikka, musiikit ja muut äänitehosteet ovat huippuluokkaa. Winter Games jättää kumminkin jonkunlaisen tusinatavaran tunnun.

Toteutus ****
Pelattavuus ****
Kiinnostavuus ***

Imagine

C-64, Spe, Ams, MSX

Yie Ar Kung Fu



Aijai, tilanne näyttää pahalta. KO-mittarin mukaan kestät enää yhden iskun, kun vastustajallasi FANilla näyttää mittari melkein täyttä. Taisi käydä huonosti... Nyt Fan heittää leijan, ja pihkat, sehän osui! Oolong, pelin päähenkilö sätkyttelee maassa avuttomana.

Kyseessä on Kung-fu-aiheinen peli Yie Ar Kung Fu. Tehtävänäsi on ohjata Oolongia, Kung-Fu-mestaria, ja potkia ja hakata vastustajat ketoon. Liikkeitä on 16, kahdeksan potkua ja lyöntiä. Grafiikaltaan hieno peli on pilattu todella kömpelöllä ohjauksella. Pelatessaan tätä peliä näppäimistöllä tulee pakostakin mieleen, että pelin tekijällä on täytynyt olla peukalo keskellä kämmentä. Tämä siksi, että tulitusnappula on ohjausnäppäimien keskellä. Lisäksi, vaikka käytössä olisi ilotikkukin, on potkut ja lyönnit valittava erikseen space-näppäimestä. Erittäin tökeröä verrattuna peliautomaattiin, jossa sekä iskua että potkua varten on oma näppäimensä.

Liikkeet ovat aika sujuvia, mutta hätäisen tuntuisia verrattuna C-64:n "The Way of the Exploding Fistiin". Äänitehosteetkin ovat ihan mukavat lukuunottamatta kliseenomaista musiikkia.

Yie Ar Kung Fu pistää pelaajaan vauhtia, sillä vaikka ensimmäiset neljä vastustajaa yhdeksästä on helppo voittaa, on Oolong selätetty taatusti viimeistään kuudenteen kenttään mennessä.

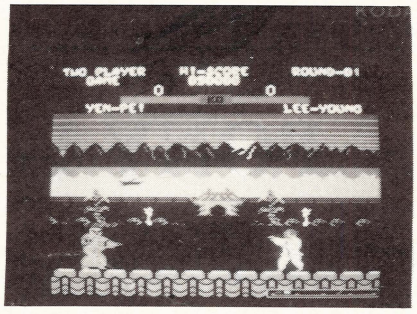
Jos kaipaat vauhdikasta peliä, niin tästä pelistä sitä löytyy.

Toteutus ***
Pelattavuus **
Kiinnostavuus ****

Konami

C-64, Spe, Ams, MSX

Yie Ar Kung Fu II



Peli on luonnollisesti kung-fu -aiheinen taistelupeli kuten samanniminen ykkösosakin. Taustalla ovat upeat maisemat ja hieno itämainen musiikki, joka nopeutuu energian käydessä vähiin.

Päähahmona pelissä on Lee Young, joka osaa neljä erilaista liikettä: korkea ja matala potku, lyönti ja lentopotku.

Erilaisilla vastustajilla on kaikilla jokin kättä pitempi ase, esimerkiksi puukko tai bumerangi.

Heti alussa hyökkäävät kääpiöt kimppuun, ja niiden kanssa voi joko taistella tai koettaa väistellä. Tuhoamisesta hyötyy enemmän, tarpeeksi vastustajia ruhjottuaan saa Lee Young lisää energiaa.

Joskus salaperäinen voimaa antava kulho ilmestyy kenttään. Jos saat sen itsellesi, ansaitset lyhyeksi aikaa haavoittumattomuuden.

Pelissä on myös mielenkiintoinen kaksinpelimahdollisuus. Toinen taistelija on taidoiltaan hiukan Leestä poikkeava, joten yllätyksiä saattaa tapahtua taistellessa.

Yie Ar Kung Fu II on varmaa laatua ja pakko-ostos kaikille ykkösen ystäville.

Toteutus ****
Pelattavuus ****
Kiinnostavuus ***

Urheilupelit

Amersoft

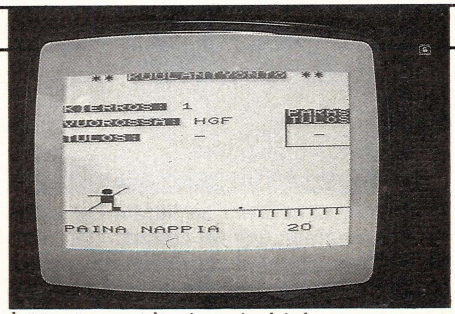
Yleisurheilu

Yleisurheilupelissä on seuraavat lajit: 10000 m, 5000 m, 1500 m, 800 m, 400 m, 200 m, 100 m, kuulantyöntö, keihäänheitto, pituushyppy, moukarinheitto, korkeushyppy, kolmiloikka, seiväshyppy ja kiekonheitto. Juuri tämän lajien runsaus on yksi kulmakivi pelin mukavuudessa. Huonoa lajien määrässä on jokaisen lajin lataaminen erikseen nauhalta. Ainoastaan kaikki juoksut tulevat koneen muistiin yhdellä kerralla. Tästä seikasta johtuen Yleisurheilun pelaaminen kestää usein jopa tunnin.

Parhaiksi lajeiksi osoittautuivat kuulantyöntö, keihäänheitto ja grafiikallaan nauruhermoja koetteleva pituushyppy. Huonoimpien lajien maininnat menevät juoksuille ja yksinkertaiselle korkeushypylle. Vaikein laji lienee seiväshyppy, josta ohjekirjakaan ei puhu mitään. Helpoimmin maailmanennätyksen pystyy rikkomaan kuulantyönnössä.

Ääni ja grafiikka

Äänen suhteen peli on täysi pettymys. Kaikissa lajeissa ei ääntä edes ole. Keihäässä, moukarissa ja kiekossa on mukana yleisön suosionosoitukset. Ääniominaisuuksiltaan parhaat lajit ovat seiväshyppy ja korkeushyppy, joissa ääntä on kaksinverroin enemmän kuin esim. keihäässä.



Grafiikka on äänen tasoa hieman korkeammalla. Kuulassa, pituudessa ja kolmiloikassa urheilijan hahmo on surkuhupaisan humoristisen näköinen. Sama pätee myös seipään ja korkeuden kohdalla. Pahin grafiikkavirhe on korkeudessa jossa hyppääjä ei putoa telineiden taakse vaan niiden sivulle. Muutenkin animaatio on aivan poskelleen mennyttä, jokseenkin kyllä erittäin humoristista. Keihäässä katsojan pää on mahdottoman näköinen verrattuna keihään kokoon. Lajeissa, joissa kilpailija ottaa vauhtia, näyttää kuin urheilija juoksisi sivuttain.

Vic

On ymmärrettävää, että grafiikasta ja äänestä oli pakko tinkiä koska lajeja on paljon. Peli tarvitsee 8 kilotavun lisämuistin, joten vapaata muistitilaa peliä tehdessä on ollut 11,8 kilotavua. Tuo luku jaetaan yhdeksällä, kun halutaan muistitilaa lajia kohti.

Onnistunut ohjelma

Yleisurheilupeli toimitetaan kasetilla, jossa on suuri kotelo. Tämän kotelon sisällä on pelikasetti ja 12-sivuinen, pahvikantinen opaskirja. Oppaassa on painettuna oleelliset tiedot lähes kaikista lajeista. Kumma kyllä, oppaasta ei löydy selviä ohjeita seiväshypyn pelaamiseen, joka onkin kirjasen ainoa suuri puute.

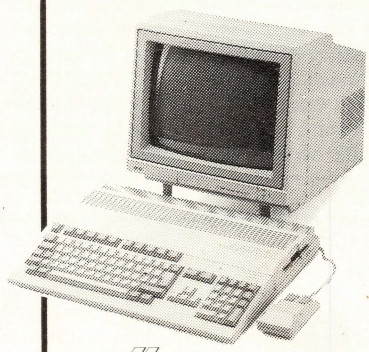
Ohjeessa on pelien ohjeet selostettuna perusteellisesti, ja helppotajuinen tiivistelmä ohjeen takakannessa auttaa lataamisessa. Ohje kertoo selvästi, että ohjelman käyttäminen tarvitsee 8 kilotavun lisämuistin, paddle-ohjaimet ja kasettiaseman. Lajikohtaisissa ohjeissa on myöskin annettu pelivinkkejä.

Toteutus **
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Suomen suurin ja halvin valikoima:

Tietokoneet, tarvikkeet, softis, joystickit, printterit, disketit, yms.

ATARI
AMSTRAD
COMMODORE
PONY PC
PHILIPS
SEIKOSHA

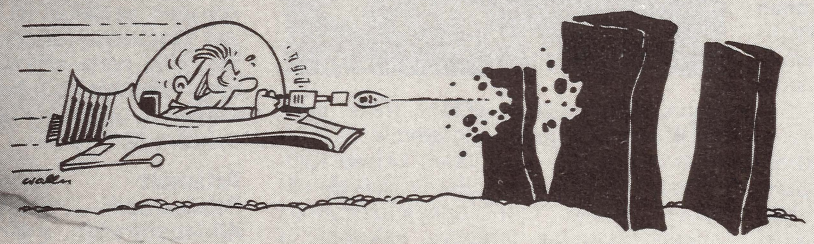


commodore AMIGA™
PARAS TIETÄÄ

Maahantuoja: Oy PCI-Data Ab, PL 148, 65101 VAASA, puh. 961 - 113 611

TILAA LUETTELO! Saat sen ilmaiseksi. Otamme luettelotilauksia vastaan ainoastaan postitse.
KOMENTOKESKUS ON AUKI KUN SINÄ OLET KOTONA - ILTAISIN.

KOMENTOKESKUS
Pl 161, 90101 Oulu
Puh.981-227741 klo 12.00-20.30
Puh. vast. Ympäri vuorokauden.



Ampumapelit

Pelityyppi, joka on yhtä vanha kuin tietokonepelit yleensäkin on eittämättä ampumapelien laaja klaani. Näiden pelien filosofia on yksinkertainen: ammu kaikkea mikä liikkuu ja kun mikään ei enää liiku ammu pari sarjaa lisää.

Erittäin karkeasti jaotellen ampumapelejä on kahta päätyyppiä. Ensimmäinen on pelkästään Sitä Itseään eli jatkuvaa lahtaamista, toisessa ammuskelukakku on kuorrutettu vaihtelevalla kerroksella taktiikkaa ja strategiaa. Silkan ammuskelun ryhmää edustaa vaikka klassinen **Space Invaders** tai uusklassinen **Uridium**. Tapahtumia ohjataan yleensä vain joystickilla ja vauhti on niin hirmuinen, että jos erehtyy käyttämään aivojaan on jo kuollut... Taktisemmasta otteesta sopii erinomaisesti esimerkiksi **Rambo**, jossa tarvitaan pikku hitunen korkeampiakin hengentoimintoja.

Ampumapelien isoisä on alussakin mainittu Space Invaders. Yksinäinen avaruusalus tai -tykki pitää loitolla legioonaa avaruusolioita, jotka asuvat ruudun yläosassa mutta ovat muuttamassa alaspäin. Alkuperäiset asukkaat tietysti tullaan poistamaan, jos yksinäinen puolustaja murtuu taakkansa alla.

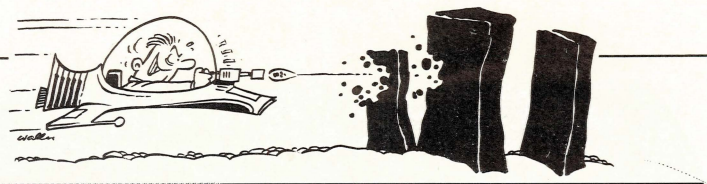
Invadersia seurasi **Defender**, jonka suoria jälkeläisiä ovat nykyhitit **Nemesis**, **Sanxion** ja vastaavat.

Ampumapelien toteutuksessa on monta eri tyyppiä. On ylhäältä-alas ja vasemmalta-oikealle scrollaavaa, joka suuntaan scrollaavaa ja erilaisia kolmiulotteisia virityksiä. Eräät peleistä ovat yksinkertaisia mies-ja-ilotikku -pelejä, mutta joku **Stellar-7**:n tapainen peli kulkee jo toinen telaketju simulaattorimaailmassa.

Ampumapelit nojaavat varsin vahvasti graafiseen toteutukseen ja hyviin ääniefekteihin. Tottakai pelattavuudenkin täytyy olla erinomainen, jotta ei synny täi & terva -tunnetta. Parhaimmillaan ampumapelistä muodustuu värin ja äänien huumaava sinfonia, jossa vain selkäydintason refleksit pitävät urhean pelaajan hengissä ja matkalla kohti high score-taulukkoa.

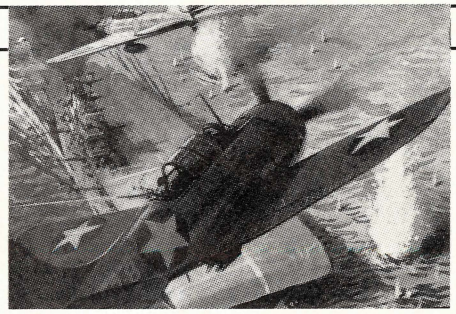
Mihin perustuu väkivaltaisten ampumapelien suosio? Asiaa voisi analysoida sivukaupalla ja vastaus olisi kuitenkin "johonkin". Joten viis vaikuttimista niin kauan kun lasereissa on virtaa ja ruuti on kuivaa!

Ampumapelit



Elite — **C-64, Ams, Spe**

1942



Jos salattu haaveesi on lentää Tyynenmeren yllä Lockheed P-38 -hävittäjässä ja antaa kaksoiskonekivääreiden puheen tyhjentää sinitaivas muista alan yrittäjistä on 1942 tehty sinulla mittatilaustyönä. Ei paksuja ohjevihkoja, vain sinä, joystick ja salamannopeat refleksit.

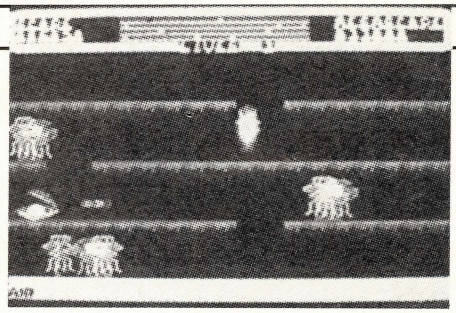
Alunperin japanilaisen (jopas!) Capcomin luoma 1942 on klassinen ampumapeli, jossa viholliset, tällä kertaa japanilaiset, tulevat ylhäältä alas kami-katse silmissään, ja kumpikin puoli ampuu toisiaan. Aina silloin tällöin tulee outo POW-merkki, joita keräämällä tulivoimaa tulee lisää. Sillä sitten kelpaa tiputella pommikoneita, jotka ilmestyvät vähän sen jälkeen. Onnistuneen kierroksen jälkeen tukialus ilmestyy näkyviin ja seuraava teurastus alkaa, tosin erilaisin vihollisin.

Loistavan Ghost'n Goblinsin jälkeen 1942 on lievä pettymys. Grafiikka ja äänet ovat normaalitasoa ja vaikka peliä ilokseen pelaakin, ei sitä monta vuotta sen yksinkertaisuuden vuoksi tule pelattua. Silti, perus-shoot'em-upeille on aina oma kannattajakuntansa, joka varmasti riemastuu tästäkin. Tasaisen varma arcadekäännös Eliteltä.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: **

Anirog — **C-16/+4, Spe, Ams**

Atlantis



Hait, mustekalat, ravut ja muunlaiset ötökät hyökkäilevät kimppuusi. Sinun on autettava sukeltaja Skippyä pelastamaan ilkeän Neptunuksen vallasta Cute, merimies, helmi ja kaunis merenneito. Ammu hait, mustekalat, pikkukalat ja ravut, mutta muista, ettet ammu Neptunuksen vankeja, muutoin kuolet. Kuudella laukauksella saat tuhottua myös itse Neptunuksen.

Sinulla on määrätty määrä happea, jota tietenkin kuluu koko ajan. Pelissä on kolme ruutua, ensimmäisessä pitää pelastaa Cute ja merimies, toisessa Cute ja helmi, joka on simpukan sisässä. Helmen saa vain silloin kun simpukka on auki. Kolmannessa ruudussa pitää pelastaa Cute ja kaunis merenneito.

Pelin huonoja puolia on ruutujen vähäinen määrä. Toiseksi numeroita ja kirjoituksia ei pysty kunnolla erottamaan. Pelin lataus vie vain 41 kierrosta, sillä kasetissa on turbo niin kuin kaikissa Anirogin peleissä kuudelletoista.

Ääniä pelissä on kohtalaisesti: alussa musiikkia, sitten poksahduksia ja jotain muuta melskettä. Grafiikka on hyvä, eikä se vaadi tässä muunlaista selvittelyä.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Mikrogen — **C-64, Spe, Ams**

Battle of the Planets

Vanha kunnon Zoltar (kuka?) on keksinyt tuhota koko ihmiskunnan minun aurinkokunnassani, kertoo viesti... On aika hyvästellä rakkaimmat, postittaa muistokirjoitus lehteen, taputtaa Cobra Mk. III:sta ja hypätä Phoenix-hävittäjän hyttiin. Turbo täysille ja ulkoavaruuteen! Ja mitä siellä näkyykään? Uskomattoman hyvännäköisiä viivagrafiikalla toteutettuja vihollishävittäjiä. Käytännöllinen tutka kertoo vihollisten, kotiplaneetan ja yliavaruusportin sijainnin, joten lähin vihollinen tähtäimiin ja firenappulan painalluksella laserini vähentävät Zoltarin palkkakuluja. Epätoivoisesti koetti raukka väistellä mutta ei auttanut ei.

Kuten Elitessäkin, viholliset kestävät vaihtelevan määrän osumia, joten kylmästi osun useita kertoja. FOMP! ympyränmuotoinen tulipallo leviää ja voin vetää viivan laserin kahvaan. Jottei vihollinen kyllästy, tapan pari seuraavaa neutroniohjuksilla. Selatessani statusruutujani (suojakentät, moottorit, planeetta, ohjukset, laserit) huomaan suojakenttien olevan keltaisella ja onpa muutama vihollinen ehtinyt laskeutua kotiplaneetalleni tuhoten hulppeat 60 % asukkaista. Siispä kurssi kohti Xenathia korjauksia varten. Näyttö vaihtuu planeetan pinnaksi. Planeetalla ovat tankkeri- ja korjausalukset ja tällä kertaa siis myös vihollistankit, jotka ihme ja kumma tuhoavat minut ennenkuin ehdin pelastaa loput neljä planeettaa.

Battle of the Planets pohjautuu ohjeista päätellen Englannissa pyörivään tv-sarjaan. Mikään Elite II se ei ole. Onpahan kuitenkin erittäin hyvin tehty ja kulutusta kestävä ampumapeli, jossa on mukana ripaus realismia. BOP on valittu kilpailupeliksi "National Computer Games Championship" -kilpailuun, joten laatupelistä on kysymys.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Anirog — **C-64**

Battle Through Time



Anirogin Battle Through Timessä ohjataan erikoisvalmisteista autoa, joka on varustettu asein. Pelissä on tehtävänä ampua kaikkea liikkuvaa.

Peli alkaa ensimmäisesta maailmansodasta, jossa vastuksena on rätiseviä kaksitasolentokoneita. Selvitettyään kaksitasokoneiden aiheuttaman vastuksen pelaaja siirtyy ajassa eteenpäin toiseen maailmansotaan, jossa kaksitasokoneet vaihtuvat 1940-luvun taistelukoneisiin. 1940-luvun lentokoneet pudottavat pommiryöppyjä yrittäen estää etenemistä Korean sotaan.

Korean sodassa korealaiset pommittajat uhkaavat pelaajan tulevaisuutta. Väisteltyään tai tuhottuaan pommittajat

pelaaja siirtyy jälleen ajassa eteenpäin, tosin ei kovin pitkää harppausta tällä kertaa: Vietnamin sotaan.

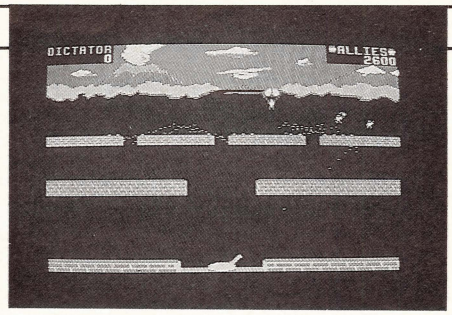
Vietnamin sodan helikopterit ovat valmiita ampumaan pelaajan minä hetkenä hyvänsä. Kun on välttänyt helikopterin uhkan siirrytään kolmanteen maailmansotaan, jossa erilaiset satelliitit uhkaavat pelaajaa. Selvitettyään satelliittien uhkan koko maailma räjähtää ja pelaajaa vastassa on erilaisia sotamuunnoksia. Niiden jälkeen tulee pelaajaa vastaan erilaisia alkukantaisia hirviöitä. Alkukantaisten hirviöiden jakson lopussa on tyrannosaurus Rex. Tästä pelin testaaja ei enää selvinnytkään.

Battle Through Time kuuluu sarjaan moonbuggypelit. Pelin grafiikka on hieman tavallista moonbuggytasoa parempaa. Pelin äänet ovat perustasoa. Tehostein on pamahduksia ja muita rysähdyksiä. Pelin kiinnostavuus häipyy yhdessä illassa, koska peliä voi jatkaa samasta tilanteesta, johon jäi. Kokonaisuutena peli on huono ostos sinänsä, koska siihen kyllästyy nopeasti.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus **

Access — **C-64**

Beach Head II



Huippusuositun Beach Headin kakkososa on täyttä tavaraa! Tavoitteena pelissä on vapauttaa julman diktaattorin vangit ja voittaa lopuksi tämä herra tiukassa kaksintaistelussa. Pelin mielenkiintoa lisää huomattavasti eri pelimahdollisuuksien määrä. Sitä voi pelata yksin joko liittoutuneiden tai diktaattorin roolissa, tai kaksin toisiaan vastaan. Pelissä on myös harjoittelumahdollisuus kaikkiin neljään eri vaiheeseen.

Pelin eri tilanteet muodostuvat laskuvarjojoukkojen hyökkäyksestä, vankien paosta, helikopterilennosta ja lopuksi kaksinkamppailusta synkän virran reunoilla.

Ohjeet peliin ovat hyvät, mutta englanninkieliset, tietysti. Kaikkia pikkujuttuja ei ehkä huomaa tai opi pelkällä pelaamisella, joten sikäli harmi tuo suomalaisten ohjeiden puute.

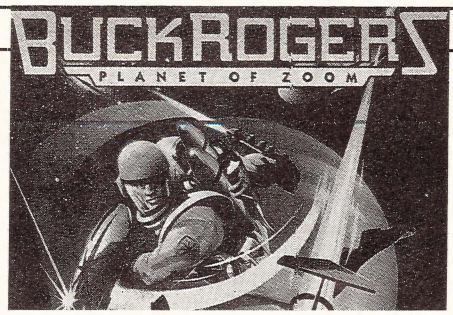
Grafiikaltaan peli on huippuluokkaa, pienet hahmot kipittävät lujaa ja lisäksi vielä karjaisevat kun diktaattorin joukkojen tulitus osuu heihin. Myös yksinvaltiaan karmea nauru on hienoa kuultavaa.

Pelin eri hahmojen ja ajoneuvojen ohjailu on helppoa ja pelattavuus on todella hyvä. Ainoa pieni miinus tulee joidenkin vaiheiden lievästä yksitoikkoisuudesta, jotain vaihtelua täytyisi olla. Mutta sota on sotaa ja sillai!

Toteutus ***
Pelattavuus ****
Kiinnostavuus ***

Sega — **C-64, Spe, MSX**

Buck Rogers



Kolikkopeliautomaateissa klassikoksi muodostunut Buck Rogers julkaistiin viime vuonna kuusneloselle. Nyt sankari on herätetty henkiin MSX-mikroissa.

Buck Rogersissa pelaaja tutkii avaruusaluksellaan vastalöydettyä planeettarykelmää. Ensimmäisellä planeetalla on sähköpylväitä, joiden välistä on lennettävä. Kun tarpeeksi monen pylvään välistä on lennetty, päästään seuraavaan vaiheeseen, jossa planeetalle ilmestyy vieraita lentäviä lautasmiinoja. Niitä voi joko väistellä tai ammuskella, jolloin saa pisteitä.

Kolmannessa vaiheessa vastaan tulee hyppiviä avaruusolioita. Niitäkin ammuskelemalla pistetili karttuu. On kuitenkin muistettava, että pistetilin kartuttaminen ei ole tärkein tehtävä vaan sähköpylväiden välistä lentely, jotta annettu tehtävä tulisi suoritetuksi. Kolmannen vaiheen jälkeen siirrytään avaruuteen, jossa vastassa on avaruusmiinojen lisäksi niiden emäalus, joka on tuhottava. Jos selviät tästä, etenet seuraavalle planeetalle, jossa vastus on edellistä kovempi.

Pelin grafiikka on todella sujuvaa ja lentämiseen on saatu kolmiulotteisuuden tuntua. MSX:n Buck Rogers on grafiikaltaan jopa parempi kuin kuusnelosen vastaava. Peli näyttää suuntaa, mihin MSX-mikrojen peligrafiikassa pitää mennä.

Ääni on kärsinyt grafiikan kustannuksella ja on jäänyt varsin vaatimattomaksi.

Alusta voi ohjata joko peliohjaimella tai näppäimistöllä. Pelituntuma on varsinkin peliohjaimella hyvä. Näppäimistöllä on helppo aluksi painaa väärää ohjausnäppäintä, mutta melko nopeasti näppäimistölläkin pelaaminen alkaa sujua.

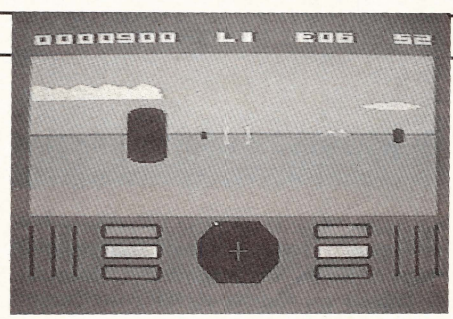
MSX-mikroilla pelin lataaminen kasetilta on esim. kuusnelosta kätevämpää. Kuvaruudulla on nähtävissä lataustiedot ja niille voidaan Spectrumin tapaan piirtää kuva latauksen ajaksi. Lisäksi ainakin tämä peli oli tallennettu kasetin eri puolille eri nopeuksilla; 1200 baudia huonolle ja 2400 baudia hyvälle kasettinauhurille.

Kaikenkaikkiaan peli on klassisena avaruuspelinä lajinsa parhaita. Buck Rogers on suositeltava ostos kaikille tämän tyyppisistä peleistä pitäville.

Toteutus ***
Pelattavuus ****
Kiinnostavuus ***

Martech — **C-64, Spe, Ams**

Catch-23



"Gee-Whizz! Vihollinen on rakentanut CK-23 -kiertoradalta operoivan hävittäjän ja meillä ei ole sellaista. Voimatasapaino järkkyy pahasti, paitsi jos lähettäisimme yhden miehen saarelle, jossa prototyyppi on. Hän voisi vaikka räjäyttää saaren ja varastaa prototyypin piirustukset!"

"Meillä on juuri sopiva mies, Sir!"

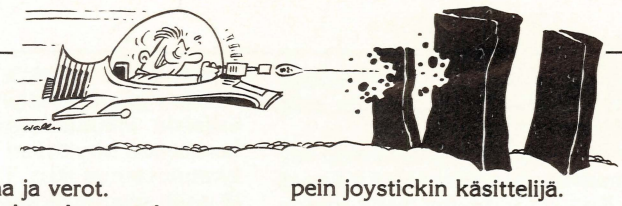
Ja niinpä löysin itseni pimeältä saarelta, rynnäkkökivääri selässäni ja Vapaan Maailman kohtalo käsissäni. Tehtävän suorittamiseen on aikaa kahdeksan tuntia, ennenkuin aurinko nousee ja pelini on taas selvä.

Minulla on olevinaan kuvanvahvistin kypäräni visoorissa, mikä selittänee vektorigrafiikan näköisen maiseman. Kunpa löytäisin vastarintaliikkeen tiedemiesten terminaalit, jotta tehtävä alkaisi selviämään.

Catch-23 kuvaa tehtävää vihollisen selustassa. Ison saaren eri osiin pääsee kulkemaan paitsi jalkaisin niin myös sukkuloilla, joiden asemia on lähes joka puolella. Helppo nakki, paitsi että vihollisen patrulleja, niin miehiä kuin tankkejakin, on aivan liikaa jotta hengissä selviäisi edes viittä minuuttia.

Ohjeet ovat erinomaiset ja selkeät. Vektorigrafiikka liikkuu tarpeeksi nopeasti ja peli lupailee tarpeeksi syvyyttä, mutta . . .

Ampumapelit



Ammuskelu on vedetty pahasti metsään. Raukan kommandon on nimittäin parin sekunnin sisällä siirrettävä tähtäimensä vihollisen päälle ja painettava liipasinta, ja joystickillä tämä ei ole niin helppoa. Kuolema tulee ennenpitkää yhtä varmasti kuin kuolema ja verot.

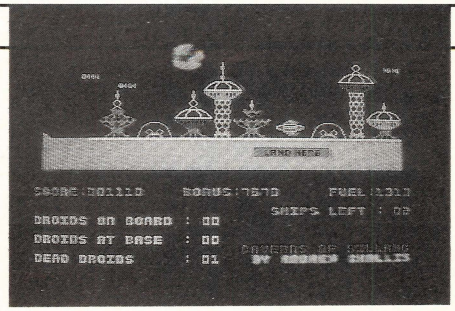
Tämä yksityiskohta kaataa lupaavan pelin. On typerää että näinkin laaja peli katkeaa yhteen pikku mokaan joystickin käsittelyssä. Catch-23:a kannattaa silti kokeilla jos uskoo olevansa maailman nopein joystickin käsittelijä.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Interceptor Micro

Caverns of Sillach

C-64



Interceptorin Caverns of Sillach on kopio Synapse Softwaren pelistä Fort Apocalypse. Pelin ideana on kerätä robotteja maan pinnalta ja luolista. Nämä robotit on vietävä tukikohtaan, jossa ne tulevat lopullisesti pelastetuiksi ja katoavat kiittämättä. Alus, johon robotit kerätään on lentävä lautanen. Lautasessa on sellainen omituinen piirre, että se "valuu" hitaasti alaspäin, jos sitä ei liikuta minnekään. Vihollisina pelissä on muita aluksia ja pieniä lentäviä häkkyröitä. Lisävaarana Caverns of Sillachissa ovat maapallo ja kuu, jotka liikkuvat edestakaisin ja vaikeuttavat liikkumista.

Pelin grafiikka on tavanomaista eikä erityisen mieluisaa katseltavaa. Plussaa tuo hyvälaatuinen latauskuva ja vierivät tekstit latauksen aikana.

Caverns of Sillachin värivalinnat ovat onnistuneet kohtalaisesti, joskin osa väreistä luo liian matalan kontrastin, ja näin ollen ne sotkeutuvat toisiinsa.

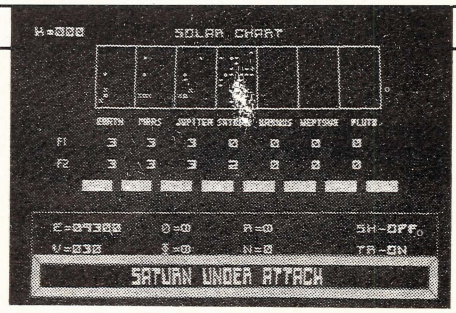
Caverns of Sillachin äänet ovat musiikkia lukuunottamatta kurjat. Peli soittaa musiikkia latauksen aikana ja pelin alussa. Se sisältää myös puhesyntetisaattorin, joka on melko surkea. Peli menettää kiinnostavuutensa melko nopeasti samankaltaisuutensa vuoksi.

Toteutus **
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus **

Micromega

Codename Mat

C-64, Ams



Codename Mat on vanhan perinteisen Star Trekin lapsenlapsi, ja paljon on peli kymmenessä vuodessa muuttunut, mutta ei joka kohdalta välttämättä edukseen.

Kun vanha kunnon Star Trek tehtiin tuskin tiedettiin mikä joystick on. Nyt sen sijaan tiedetään ja sen huomaa. Kirjaingrafiikalla toteutettu hidastempoinen avaruusseikkailupeli on muuttunut valonnopeudella viilettäväksi kolmiulotteiseksi avaruussodaksi. Mutta kaikki vanhat peruspiirteet pelillä edelleen on: löytyy kaksi "karttahuonetta", tuhotaan samassa piirissä olevia vihollisia, etsitään emäalusta jne.

Toteutus Codename Matissa on hyvä, etenkin joystickiä käytetään lähes esimerkillisellä tavalla hyväksi. Grafiikka on hyvää pelin nopeuden huomioon ottaen. Ja vaikeuttakin riittää, menestys Codename Matissa vaatii paljon opettelua ja harjoittelua.

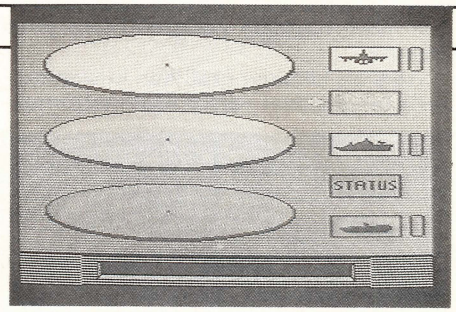
Codename Mat on jo historiansa takia eräs niistä peleistä, joista on saatavissa jonkinlainen versio jokaiseen mikroon. Yleisimpiin mikroihin voi erilaisia, eri valmistajien versioita olla moniakin. Codename Mat ei kalpene kilpailijoidensa rinnalla.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Gremlin Graphics

Convoy Raider

C-64



Sarjassamme Gremlinin flopit kerromme tällä kertaa Convoy Raiderista. Juoni ei tarjoa mitään uutta: sota on syttynyt ja maasi on vaarassa. Sen puolustamisen raskas taakka lasketaan jälleen kerran vain pelaajan hartioille. Käytettävissä on Seawolf, tappavan tarkka ohjus lentokoneita ja toisia ohjuksia vastaan, Exocet, videolla ohjattava raketti merimaaleja vastaan sekä sukellusveneitä tuhoava helikopteri, jolla voi tiputtaa syvyyspommeja vihollisen sukellusveneiden päälle.

Vaihtelun vuoksi koko hässäkkä sijoittuu jostain syystä vain rannikoille. Tämä pikku seikka ei kuitenkaan tuo peliin sitä mitä siitä puuttuu, nimittäin jännitystä. Grafiikka on todella mielikuvituksetonta, värit ovat ehkäpä ainoa asia missä mielikuvitusta on käytetty liiankin kanssa. Spritet ovat vuodelta -82, eikä kontrollisysteemissäkään ole hurraamista.

Musiikkipuolella asiat ovat, jos mahdollista, vieläkin huonommin. Musiikkia ei ole nimeksikään, ja äänitehosteet ovat erittäin kuivia eivätkä vastaa tarkoitustaan. Pienet pim-äänet ja huonot kohinat eivät innosta vääntämään voluumia suuremmalle. Mihin Gremlin on hukannut kaikki taitavat musiikkiohjelmoijansa?

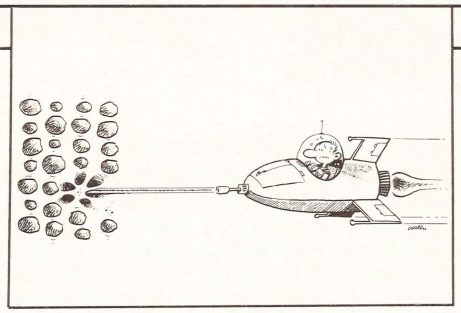
Kaikki yllämainitut seikat huomioonottaen voisi ajatella pelin olevan kaikkien aikojen huonoin. Mutta kaikki ei ole menetetty, ei suinkaan. Eivätköhän voitonmaksimoijat pian keksi julkaista tätäkin kehnoa Beach Head-matkintaa halpapelinä. Tämän rinnalla jopa Miami Vice tuntuu pelattavalta. Miksi tälläistä roskaa enää tehdään?

Toteutus: **
Pelattavuus: *
Kiinnostavuus: *

Martech

C-64

Crazy Comets



Erilaiset tuhoamispelit ovat olleet lähes kaikkien vanhojen peliklassikoiden ideana. Vuoden -84 loppupuolella tyrehtyi kuitenkin tämä "tuhoa-se"-pelien valmistus ja syynä oli ilmiselvästi ampumispeleihin kyllästyminen. Nyt "Crazy Comets" yrittää saada ostajakuntaa tarjoamalla keskiveroa paremman ammuskelupelin.

Idea on muiden ampumispelien tapaan erittäin selvä: Kaikki maailmankaikkeuden taivaankappaleet ovat tulleet hulluiksi, se on muuttumassa puhtaaksi energiaksi. Pelaajan täytyy tuhota kaikki taivaankappaleet, jotta vältyttäisiin suurilta vahingoilta.

Peliin on jopa lisätty pieni jännitysmomentti. Välillä avaruudesta tulee pelastuskapseleita vastaan, joita keräämällä (ei ampumalla) saa pisteitä. Muuten onkin vain ammuttava kaikkea liikkuvaa, joita löytyy yhteensä viittä eri lajia.

Peli on jaettu tasoihin, jotka vaikeutuvat pelin edetessä. Jokaisen tason jälkeen taivaankappaleet muuttuvat nopeammin suuremmiksi. Kappaleiden koko taas on suhteessa nopeuteen, joten nopeus kasvaa koon myötä. Kun se on huipussaan, törmäävät kappaleet aivan varmasti pelaajan alukseen.

Pelissä on grafiikkaa käytetty heikonlaisesti. Värejä kyllä löytyy, oma kirjasintyyppi sekä paljon välkehtiviä "crazyjä" — hulluja taivaankappaleita. Ainoa oikea valopilkku oli metka tausta, jossa taivaan tähdet pyörivät ja tulevat vastaan.

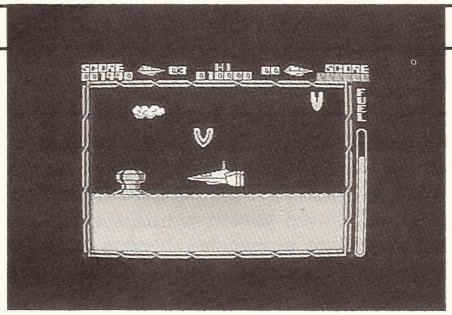
Musiikki on sitä tunnettua mukaansatempaavaa äänigeneraattorin ränkytystä, joka lähes pakottaa pelaamaan uuden pelin.

Toteutus * * *
Pelattavuus * * *
Kiinnostavuus * * *

Ultimate

C-64, Spe, Ams

Cyberun



Cyberun on Ultimaten peli ja ensimmäinen U.S. Goldin levittämä. Peli on vaihteeksi avaruusaiheinen. Aluksesi näkyy sivulta, ja se pysyy paikallaan kuvaruudun rullatessa ympärilläsi.

Ultimatelle tyypillisesti pelin mukana tulleet ohjeet ovat pitkät, mutta eivät kerro juuri mitään. Pelaaminen on siis aluksi todella turhauttavaa haparointia. Alus on tahmassa kuin kuusnelosen levyasema, ja viholliset käyvät verenhimoisina päälle. Pian alukseen löytyy kuitenkin lisävarusteita, jotka nopeuttavat liikkumista ja antavat lisää tulivoimaa. Apu onkin tarpeen, sillä planeetta ja varsinkin sen luolat ovat todella laajoja. Löytämäsi esineet kiinnittyvät alukseesi, minkä jälkeen voit käyttää niitä. Joidenkin esineiden poimimiseen tarvitaan kuitenkin toisia esineitä. Kymmenien pelien jälkeen alkaa tehtäväkin hahmottua: on rakennettava kuljetusalus ja kerättävä Cyberniitti-kiteitä.

Pelin grafiikka ei kenties ole Ultimaten parhaita, mutta silti parempaa kuin monien muiden valmistajien peleissä. Kuvaruudun rullaus on toteutettu erinomaisesti. Äänistähän ei Spectrumissa voi paljon sanoa, mutta ainakin alkumusiikki on varsin hyvää.

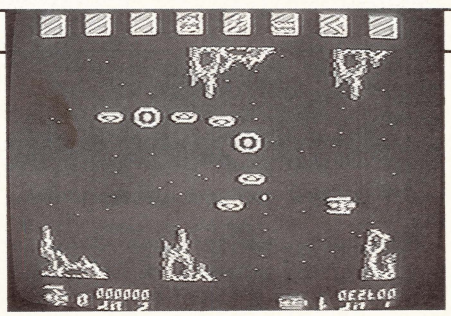
Kun alkuvaikeuksista on selvinnyt, peli alkaa kiehtoa yhä enemmän ja enemmän, joten se tuskin vaipuu unholaan ensimmäisen pelin jälkeen.

Toteutus: * * *
Pelattavuus: * * *
Kiinnostavuus: * * *

Thamalus

C-64

Delta



Stavros Fasoulas, mies joka todisti että ainakin yksi suomalainen osaa vääntää bittiä muuallekin kuin pöytälaatikkoon, kasvattaa muun muassa mainettaan uutukaisellaan Deltalla. Jo Sanxion ryhmitti kuusnelkun tappopelien kärjen uudestaan eikä Delta voi olla tekemättä samaa.

Sanxionin malliin Delta on reipas horisontaalisesti vierivä ampumapeli. Hävittäjä Damoclesin pilottina sinun täytyy mennä minne miesjalka ei koskaan ole astunut. Tervemenoa Deltaan, tunnetun avaruuden tuntemattomaan avaruuteen. Täällä lymyilee tunnoton Hsiffan Khanate, jonka kopla verottaa kauppalaivaston rivejä ja joka täytyy tunnollisesti tuhota, tappaa ja teurastaa. Tuhoamalla hyökkäysaaltoja saa mahdollisuuden kerätä alukseen lisäominaisuuksia, kuten aseita, lisänopeutta ja suojakenttiä ja... Konamin Nemesishän koostuu samoista aineksista, joten onkin mielenkiintoista nähdä miten titaanit ottavat yhteen myyntilistoilla.

Grafiikka on jälleen omaa luokkaansa. Metallihohtoiset avaruusalukset kohtaavat väkivaltaisen loppunsa dimensionaalisen tähtikentän muodostamalla näyttämöllä. Peli käyttää koko kuvaruutua pisteiden ja jäljellä olevien elämien näkyessä borderissa. Näppärä efekti. Musiikki on erinomaista ja latausmusiikkia pääsee muuttelemaan latauksen aikana. Myös ääniefektit ovat hyviä, mutteivät samaa huipputasoa kuin Sanxiossa.

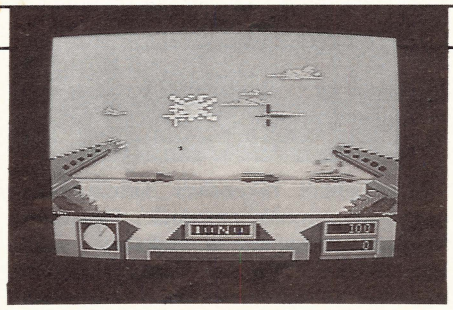
Kaiken kaikkiaan Delta on jälleen uusi klassinen huippupeli, joka osoittaa että Sanxion ei ollut vahinko. Jatka samaa rataa, Stavros, ja maailma on sinun. Kannattaa muistaa myös vertikaalivieritys.

Toteutus: * * * *
Pelattavuus: * * * *
Kiinnostavuus: * * * *

Sydney

C-64

Desert Fox

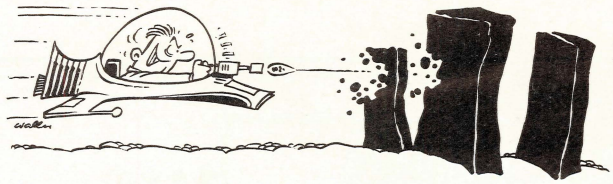


Vaihteeksi yritys yhdistää strategia- ja toimintapeli. Valitettavasti vain kumpiakin on tehty erikseen huomattavasti parempia, eikä tämä ristisiitos pahemmin innosta.

Pelissä on tarkoituksena käydä taisteluun itseään Erwin Rommelia vastaan Pohjois-Afrikan kuumilla hiekka-aavikoilla.

Aluksi tulostuu kartta Afrikan pohjoisrannikosta Tobrukista itään. Täällä on liittoutuneiden tukikohtia ja kaupunkeja. Lisäksi näkyvissä on sekä pelaajan, että

Ampumapelit



Rommelin panssarivaunun sijainti.

Tukikohdat ovat hyökkäyksen kohteina, ja vain pelaajan panssarivaunun puuttuminen asioihin voi pidentää aikaa, jonka tukikohta pystyy puolustautumaan. Tämä on toteutettu antamalla pelaajalle kuva tankin tähystysaukosta. Siinä näkyy kolmiulotteisena tilanteesta riippuen harvinaisen huonosti kätkettyjä miinoja, vihollisen panssarivaunu, hyökkäyksen kohteena oleva saattue, sola, jossa on väijytys tai panssarivaunun kimppuun hyökkääviä stukia. Mikäli Rommel saa pelaajan panssarivaunun kiinni, on seurauksena kaksintaistelu hurmeiseen loppuun asti.

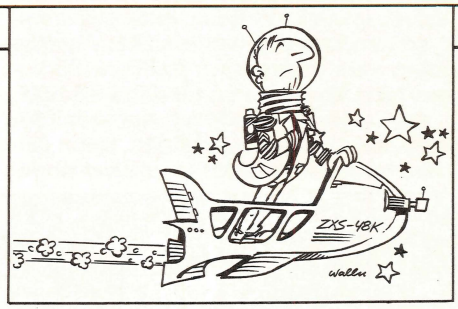
Tästä ohjelmasta on harvinaisen vaikea keksiä positiivista sanottavaa. Grafiikka on kehnoa, äänistä voi tuskin edes puhua ja se kiinnostavuus...

Toteutus: **
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: **

Novagen

C-64, Atari

Encounter



Pintaliitäjäsi kiitää pitkin planeetan pintaa. Äärimmäistä tylsyyttä ei auta planeetan maasto, joka vihreän nurmen ja sinisen, oi niin sinisen taivaan lisäksi koostuu vain säännöllistä mustista monoliiteistä.

Pian vaihtuu ääni pilliin. Syvän avaruuden matalamieliset hirviöt katkaisevat rutiinin tehokkaasti. Erilaisia vihollisia (vaikkei välttämättä erinäköisiä) erilaisine taktiikkoineen tulee liukuhihnalta. On lentäviä lautasia, jotka ammuskelevat joko yksittäislaukauksia tai sitten mainioita haulikkoefektejä, jolloin koko tanner on täynnä luoteja. On myös ohjuksia, jotka eivät ammu mutta pyrkivät tuhoisaan kosketukseen. Eksterminoimalla kaksikymmentä vihollista voi yrittää päästä seuraavaan kenttään läpi vaarallisen hyperavaruuden jossa miljuunapäinen lauma palloja tulee kohti huimalla nopeudella.

Encounter perustuu tunnettuun ja rakastettuun peliin nimeltä Battlezone. Encounter ei kuitenkaan ole halpa kopio vaan peli, joka voi ylpeänä seistä omilla jaloillaan. Encounterin isä onkin Paul Woakes, joka ansaitsi paikkansa taivaassa pelillä Mercenary.

Ulkönäöllään Encounter tuskin vakuuttaa ketään. Kaikki koostuu tiukan geometrisista muodoista vailla yksityiskohtia. Mutta kun tätä vaatimatonta grafiikkaa liikutetaan niin järjettömän lujaa! Ja kun lisätään salamannopeita refleksejä vaativa taistelu on tuloksena yksi kuusnelkun parhaista taistelupeleistä kautta aikojen.

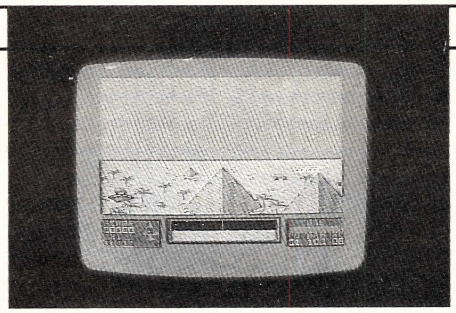
Encounter on niitä ohjelmia jotka kestävät yhtä kauan kuin kuusnelonenkin.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ****

Virgin Games

C-64, Spe

Falcon Patrol II



Falcon Patrol II on yksinkertainen, mutta silti kohtalaisen hyvä peli. Ohjaat pystysuoraan nousemaan ja laskeutumaan pystyvää lentokonetta, ja tehtäväsi on tuhota vihollisen helikoptereita.

Scrollaus tapahtuu vaakatasossa ja alue jolla partioit on melko pieni. Tapahtumia riittää silti ihan tarpeeksi.

Hävittäjäsi voi ampua sekä vaakasuoraan että vinosti alaspäin, ja molempia suuntia kyllä tarvitaankin, mikäli aikoo pelissä menestyä. Helikopterit hyökkäävät aaltoina, muutama kerrallaan. Osa niistä on taistelukoptereita, jotka ampuvat konettasi. Toiset taas kuljetuskoptereita, jotka maahan laskeutuessaan usein jättävät paikalle ilmatorjuntatykin!

Nämä tykit sinun on luonnollisesti tuhottava jos aikomuksesi on selvitä pitkälle... Ja niistä saa pisteitäkin enemmän kuin koptereista.

Peli vaikeutuu pikkuhiljaa pistemäärän lisääntyessä. Vihollliset ampuvat enemmän, niiden lukumäärä lisääntyy ja tuovatpa ne mukaan vielä tutkanhäiritsijänkin, joka sotkee kuvaruudun alaosassa olevan tutkan täydellisesti.

Tutkan lisäksi näet polttoaineen, ammusten ja jäljellä olevien koneittesi määrän, kuten myös kulloinkin jäljellä olevat viholliset kyseisellä tasolla.

Lentokoneen ohjaus sujuu pelkällä tikulla ja on helppoa. Valitettavasti suihkukone ei käänny yhtä nopeasti kuin vihollisen helikopterit, joten joskus tulee hiukan kiireisiä tilanteita.

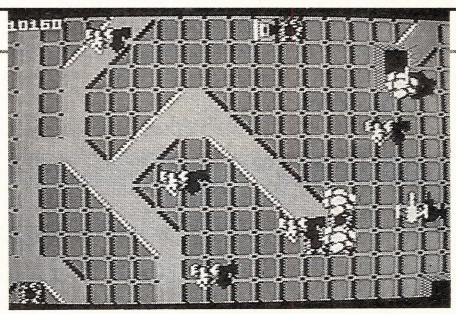
Yksinkertaisuutensa ansiosta peli on helppo pelattava ja toimii mainiosti. Maisema on siististi tehty ja liike kuvaruudulla sujuvaa.

Toteutus ****
Pelattavuus ****
Kiinnostavuus ***

Electric Dreams

C-64

Firetrack



Firetrack on tämän hetken kuumin shoot-em-up -peli. Pelin taustalla on maapallon kaoottinen tilanne 2200-luvulla. Vuosisadan alussa oli Pirate Industries perustanut planeettaamme ympäröivälle asteroidivyöhykkeelle siirtokuntia. Ennen pitkää maan pinnalle jääneille selvisi, että Pirate Industries alkoi eristäytyä täysin maapallon ulkopuolelle. Jo aloitetut yhteistyöneuvottelut lopetettiin ja Piraattisodat alkoivat.

Piraattiyhtiöt rakensivat siirtokuntansa neljän perusmallin ympärille: Baseworld, Dustworld, Iceworld ja Mallworld. Jokaisella siirtokunnalla on oma ydinreaktori, joka tuottaa kaiken yhteisön tarvitseman energian. Tuhoamalla reaktorin, siirtokunta menettää joksikin ajaksi energianlähteensä. Asteroideilla on kuitenkin automaattiset korjausjärjestelmät, joten sinun on hyökättävä asteroidia vastaan aina vähintään kahdesti, jotta saat tuhottua myös korjaajat.

Aivan kuin tässä ei olisi vielä tarpeeksi löytyy asteroideilta myös salaperäinen Valkoinen valo, josta on mahdollista valmistaa kaikentuhoava ase. Tärkein tehtäväsi HatchFighterin ohjaajana onkin estää Valkoisen valon käyttö asteena.

Pelin maine erinomaisena tapa-ne-kaik-

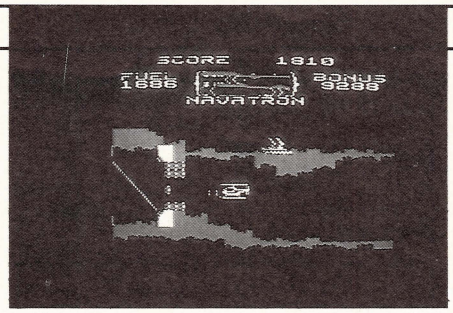
ki-pelinä on täysin perusteltua, sillä ammuttavaa todella löytyy. Tulitusnäppäintäkään ei tarvitse itse painaa, aseet sylkevät rehtiin ja rauhaa rakastavaan tapaansa jatkuvasti ammuksia. Kolmelle ensimmäiselle asteroidille pääsee suoraan oikeaa näppäintä painamalla ja kullakin asteroidilla pääsee peliä jatkamaan aina siltä tasolta, jolla viimeksi kuoli.

Grafiikaltaan Firetrack ei ole mitenkään vallankumouksellinen, mutta kuitenkin erittäin hyvä. Samaa voisi sanoa myös äänipuolesta. Hyvä peli, mutta ei mikään sensaatio.

Toteutus ****
Pelattavuus ****
Kiinnostavuus ****

Synsoft

Fort Apocalypse



Fort Apocalypse on mahtava valtakunta, joka on syvällä maan graniittikuoren sisällä. Valtakunnan hallitsija on niin paha, ettei suostu puhumaan sanaakaan. Vain kuiskauksia on kuulunut elävien maailmaan.

Kralthan sotamiehet, maan sisäosien hallitsijat ovat rakentaneet linnoituksen kuolettavaksi. Jokainen, joka on yrittänyt selvittää Fort Apocalypsen arvoituksen, on kadonnut jälkiä jättämättä.

Pelaaja on helikopterin ohjaaja ja helikopteri on tankkauspaikan yläpuolella. Ensin tankataan täyteen ja lähdetään lentämään johonkin suuntaan. Tutkassa näkyy muuri, johon on ammuttava aukko. Magneettitykit ampuvat koko ajan helikopteria.

Kun on saanut helikopterin muuriin ammutun aukon läpi, on kerättävä kaikki löytyvät miehet. Heitä pitää löytyä käytävistä kahdeksan. Kun riittävä määrä on löytynyt, pääsee alaspäin kohdasta, jossa lukee Land here. Hissi laskee helikopterin seuraavaan luolastoon. Sen nimi on Chrystaline Caves.

Siellä tankataan taas ja lähdetään oikealle ja alas ensimmäisestä vastaantulevasta aukosta. Helikopteri vaanii usein paikan yläpuolella, sitä on varottava.

C-64

Edessä oleva seinä on niin paksu, että pelaaminen on helpointa sellaisella peliohjaimella, jossa on automaattinen tulitus. Muuten saa helposti kätensä kipeäksi.

Täältä ei olekaan enää pitkää matkaa tuhoamaan Fort Apocalypsen ydintä. Lopuksi pitää vielä selvitä ulos sokkelosta.

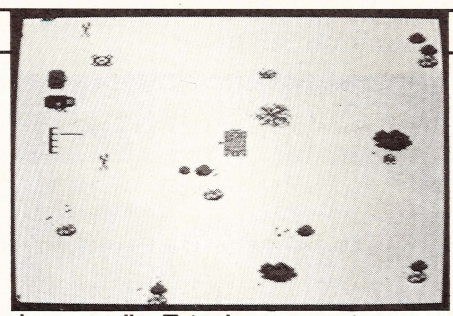
Pelin lopussa näkyy ruudulla saavutettu luokitus.

Pelin grafiikka on hyvä, mutta värejä olisi voinut käyttää runsaammin. Äänien kehittämiseen olisi voinut kiinnittää enemmän huomiota.

Peli on laaja, joten kiinnostus säilyy. Helikopteripelien ajatus alkaa kyllä jo olla loppuun asti kulunut. Pelin saa kasetilla ja levyllä.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

G.I.Joe



Pelissä johdat kansainvälistä terroristeja vastaan taistelevaa järjestöä. Vastassasi on rikollisjärjestö COBRA. Komennossasi olevista erilaisista miehistä voit valita haluamasi taistelemaan vuorollaan Cobran edustajaa vastaan. Peliä voi pelata joko yksin tai kaksin, joskin kaksinpeli on käytännössä ainoa järkevä vaihtoehto.

Taistelussa olet vastakkain Cobran konnan kanssa, ja molemmilla on jokin ase jolla sitten on tarkoitus listiä toinen.

Tilanteen näkee energiapylväistä ruudun reunalla. Taistelut ovat periaatteessa kahdenlaisia: joko mies miestä vastaan tai sitten esim. helikopteri tai panssarivaunu vihollisen joukkoja vastaan.

Kaksintaistelut ovat oikeastaan täysin samanlaisia miesten ja aseiden vaihtumisesta huolimatta. Grafiikaltaan ne ovat kohtalaisen hyviä, mitä taas ei voi sanoa joukkotaisteluista. Ne ovat yleensä myös vaikeampia kuin kaksintaistelut.

Peli latautuu disketiltä ottelu ja mies kerrallaan, joten lähes koko ajan disketti pyörii ja välillä sitä on käänneltäväkin.

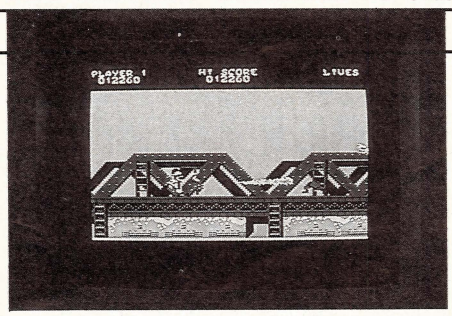
Peli saattaa kestää tuntikausia, mutta jos tällainen ammuskelu/taistelutouhu kiinnostaa, riittää G.I.Joesta huvia pitkäksi aikaa. Joitakin taas pelin samankaltaiset tilanteet ja hiukan kömpelö ohjaus voivat pitkästyttää.

C-64

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Imagine

Green Beret



Green Beret on Konamin tietokoneversio kolikkopelistä Yie Ar Kung-Fun tapaan. Pelissä olet amerikkalainen vihreä baretti, ja tehtäväsi on pelastaa joukko vankeja vihollisen käsistä Rambon ja Commandon tyyliin. Vihollisen henkilöllisyydestä ei ole epäilystäkään, punaisia lippuja vilisee ruudussa runsain määrin.

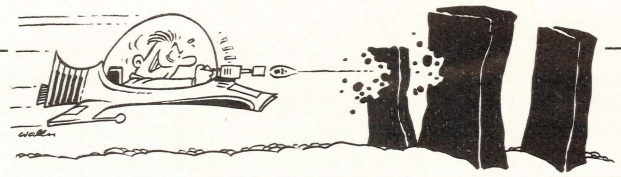
Pelissä joudut taistelemaan tiesi kolmen eri kentän läpi pelastaaksesi vangit. Aseenasi on alussa veitsi, mutta lisäaseistukseksi voit saada liekinheittimen, singon tai kranaatteja nitistäessäsi silloin tällöin ilmestyvän valkoisen sotilaan. Vastustajia on monenlaisia, aseettomia, kivääримiehiä, karate-ekspertteja, sinko- ja laskuvarjojoukkoja jne. Jos jäät turhan pitkäksi aikaa yhteen paikkaan pisteitä keräilemään, lähettää vihollinen pommikoneen kimppuusi. Voit kiipeillä eri kerroksissa rautapalkkien, ohjusautojen, varastorakennusten yms. päällä. Voit myös hyppiä tai heittäytyä maahan vihollisen ampuessa sinua. Erikoisase laukaistaan Spacesta, mikä hieman heikentää tukevaa otetta joystickistä; imukupitkaan eivät kovassa menossa kauaa kestä...

Grafiikka pelissä on tyylikästä ja hyvin scrollaavaa, joskin pelin oltua pitkään päällä alkaa jostain syystä esiintyä pieniä tilttejä, mutta ei haitaksi asti. Taustalla soi koko ajan hieman yksitoikkoinen rummutus, eivätkä ääniefektitkään niin erikoisia ole, mutta alku- ja loppufanfaarit sekä tasoa vaihdettaessa soiva musiikki ovat hyvin tehtyjä. Peli on esim. Ramboon verrattuan realistinen, koska esim. singon panoksia on rajoitettu määrä, eikä sankari kestä useita osumia. Peli on melko vaativa, sitä ei pelaa yhdessä illassa läpi kuten eräitä muita samaa aihetta käsitteleviä pelejä, joten suosittelen Green Berettiä lämpimästi kaikille toiminnasta pitäville.

C-64, Spe, Ams

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Ampumapelit



Ocean — C-64

Highnoon

Olet aivan rauhallisen pikkukaupungin sheriffi. Ainakin kaikki näyttää rauhalliselta, kun sheriffi kävelee vankilasta kuvaruudun keskelle. Mutta sitten tapahtuu käänne: kuvaruudun laidoilta ilmestyy vähän väliä roistoja, jotka yrittävät ryöstää pankista rahasäkkejä tai Saucy Sue'sin saluunasta neitoja. Kaupungin sheriffinä sinun tehtävänäsi on ampua ilkeät roistot, jotka myös ampuvat sinua. Kun olet ampunut riittävän monta roistoa, tulee kaksintaistelu roistopäällikön kanssa. Kun olet selvittänyt välisi roistopäällikön kanssa, pääset seuraavaan ruutuun. Pelissä on viisi eri ruutua. Aina kun olet ampunut roiston tai roisto sinut, hautausurakoitsija tepastelee kuvaruudun oikeasta yläreunasta ja vie ruumiin toimistoonsa. Pelin aikana soi huoleton lännenmusiikki.

Toteutukseltaan peli on keskivertoa vähän parempi. Värit ja äänet sopivat hyvin tunnelmaan.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

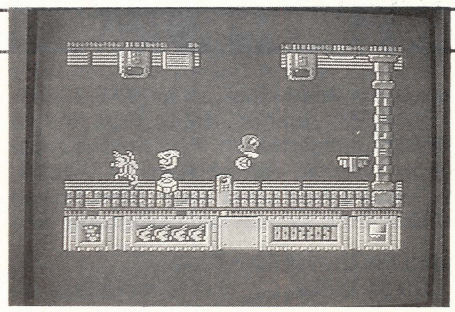
Thor Computer Software — C-64

I.C.U.P.S.

Enpä ole aikaisemmin nähnyt niin erilaisten osien sekoitusta kuin I.C.U.P.S. Pelin kolme ensimmäistä tasoa ovat kujanjuoksua vihollisalukseen. Neljännessä tasossa touhotetaan ympäri alusta helvetinkoneen osien perässä Jetpack-pelin tapaan.

Grafiikka ei I.C.U.P.S.:ssä ole ensimmäisten kolmen tason aikana mitenkään erikoinen. Neljäs taso yllätti erinomaisuudellaan.

Jos I.C.U.P.S. koostuisi vain kolmesta



ensimmäisestä "kujanjuoksu"-tasosta, olisin armotta antanut kiinnostavuudesta arvosanan 5. Juttu haiskahtaa siltä, että kahdesta onnettomasta ohjelmasta on yritetty tehdä yksi hieno.

Grafiikalle olisin antanut 7, mutta ruudun oikeassa alareunassa oli eräs pieni erikoisuus, pieni TV-ruutu, josta voi katsella pätkiä Scramblesta, Pit Stopista, Moon Buggystä ja muutamista muista tunnetuista peliklassikoista.

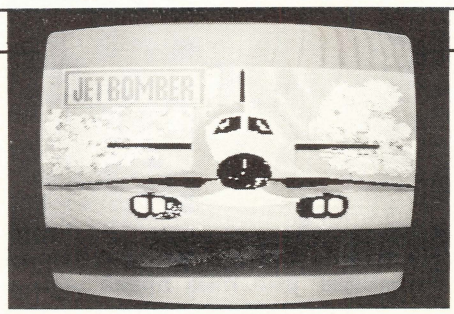
Itse en paljon tästä pelistä pitänyt sen yksinkertaisuuden takia, mutta niille, jotka haluavat päästä ohjeiden sijaan nopeasti käsiksi peliin on tämä ihan omiaan.

Toteutus: ***
Pelattavuus: **
Kiinnostavuus: **

Aackosoft — C-64

Jet Bomber

Olet keskellä vihollisen tukikohtaa ja tarkoituksesi on räiskiä laserilla kaikkea mitä vastaan tulee. Alussa sinua tulee vastaan kuusikulmaisia laatikoita, pallon muotoisia polttoainesäiliöitä, ja ylöspäin lentäviä raketteja. Polttoainesäiliöistä saat bonuspisteitä. Myös pieniä ammuksia sinkoilee pitkin taistelutannerta. Pelin edetessä saat tehdä töitä, että pystyt väistelemään sinua kohti tulevia ohjuksia. Myöhemmin ammuttavaksi tulee vielä erilaisia esineitä, jotka sinun pitää tuhota päästäksesi eteenpäin. Voit tulit-



taa sekä eteen, että alaspäin.

Peli on onneton kopio 64:n avaruuspelistä Zaxxonista, mutta parempaa tässä versiossa on puhesyntetisaattori, joka puhuu aika ymmärrettävää englantia. Tätä hienoutta ei ole alkuperäisversiossa ollenkaan. Pelissä on myös aika hyvä alkumusiikki joka on otettu Tähtien sota -nimisestä elokuvasta. Muut äänet (efektit) eivät ole kovinkaan hyviä. Niiden yksinkertaisuuteen (kohinageneraattoriin) kyllästyy aika äkkiä.

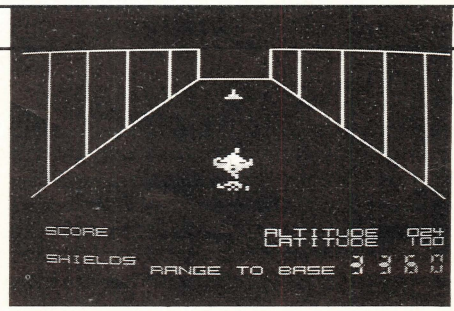
Grafiikan yleisvaikutelma on normaalitason yläpuolella, ja sitä parantaa vielä pelin 3-ulotteisuus. Kuten kaikissa muissakin kunnon 3-D-peleissä, koneen ja ohjusten varjot näkyvät maassa lisäten mielenkiintoa peliin.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: **

Aackosoft — MSX

Jet Fighter

Jet Fighterin perusidea on tavanomainen. Pelin ensimmäisessä vaiheessa lennetään superhävittäjällä vastustajan tukikohtaa kohden. Vastustaja lähettää samaan aikaan oman hävittäjänsä. Vastustajan hävittäjän voi yrittää tuhota joko omalla hävittäjällä tai vaihtamalla roolia maatukikohdan komentajaksi. Maasta voi lähettää vastustajan hävittäjää vastaan neljä suunnattavaa ohjusta. Tällöin oma hävittäjä lentää automaattiohjauksella. Se, joka onnistuu tuhoamaan toisen hävittäjän pääsee laukaisemaan oman ohjuksensa vastustajan tukikohtaan.



Nyt siirrytään toiseen vaiheeseen. Jos olet laukaissut ohjuksesi, tehtäväsi on ohjata ohjuksesi torjuntatulen läpi keskusvalvomoon. Jos taas vastustajasi on päässyt laukaisemaan ohjuksensa, tehtäväsi on torjua se. Peli päättyy kun toinen pelaajista on onnistunut ohjaamaan kolme ohjusta vastustajan tukikohtaan.

Mikä tekee tästä pelistä tavallista lentotaistelupeliä mielenkiintoisemman on mahdollisuus liittää kaksi MSX-mikroa toisiinsa peliporttien kautta. Tällöin peli muuttuu myös mielenkiintoisemmaksi, sillä tietokone on vastustajana murhaavan tarkka. Vastapelaaja tarvitsee tietenkin oman mikron ja näytön, joka hieman rajoittaa kahden pelaajan pelimahdollisuutta. Sen sijaan mikroja yhdistävän kaapelin tekeminen on helppoa kun käyttää vanhan rikkinäisen pelin ohjaimen kaapelia.

Pelin grafiikka on melko tavanomaista, mutta toisaalta kylläkin selkeää. Esimerkiksi hävittäjän mittaristo on varsin luettava.

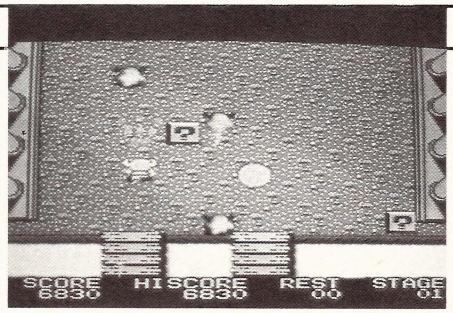
Tässä pelissä on ensimmäisen kerran MSX-pelien historiassa käytetty synteettistä ääntä. Ääni on melko selkeä ja jopa hiukan naisellinen. Viestejä ei ole monta, mutta uutuudenviehätys korvannee määrän. Muilta osin äänenkäyttö on säästeliästä ja rajoittuu lähinnä ohjuksen lentosuhinoihin ja hälytinääneen.

Peli on kahden pelaajan tilassa mielenkiintoinen, muttei yksin pelatessa jaksa kiinnostaa kovin kauan tietokoneen ylivoimaisuudesta johtuen.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Konami

Knightmare



MSX

Kuvittele tilannetta — taistelet jotain tulipalloja heittelevää "overload Monsteria" vastaan bumerangilla. Kaiken tämän palkaksi saat kauniin Afroditen — kreikkalaisen mytologian rakkaudenjumalattaren. Ellet sitten satu kuolemaan matkasi varrella jossain ruudussa. Vain todellinen herrasmiesritari ryhtyy moiseen yritykseen.

Kun pelin pakkauksen ottaa käteensä, ovat odotukset korkealla. Pakkauksen etukannessa komeilee urhea ritari, joka lihakset haarniskan alla pullistellen taistelee painajaismaisessa ympäristössä jättiläislepakoita vastaan.

Valitettavasti peli ei vastaa kanttaan. Ostajan harhauttamisesta ei silti voi puhua, sillä takakannessa on muutamia realistisia kuvia itse pelistä. Pelin ohjeet ovat hienot, suorastaan esimerkillisen tyylikkäät. Valitettavasti ohjeiden viiteen kieleen ei ole sisällytetty suomenkieltä.

Peli on hyvin toteutettu ammu-kaikkea-mikä-liikkuu-peli. Mielenkiintoiseksi sen tekee mahdollisuus parantaa "maagisia voimiaan" ampumalla ja pyydystämällä erilaisia esineitä. Aseistuksen vaihto ja paranteleminen kesken pelin on myös mielenkiintoinen ominaisuus.

Pelin grafiikka ja värit ovat selkeät ja huolellisesti sommitellut, ja valitettavasti hieman yllätyksettömät. Ritarin olisi voinut toteuttaa näyttävämminkin.

Peliä aloitettaessa tuntuu, ettei näin pitkäveteistä peliä jaksa pelata hetkeäkään. Jos kuitenkin malttaa mielensä ja jatkaa eteenpäin, ei vauhdista enää ole puutetta.

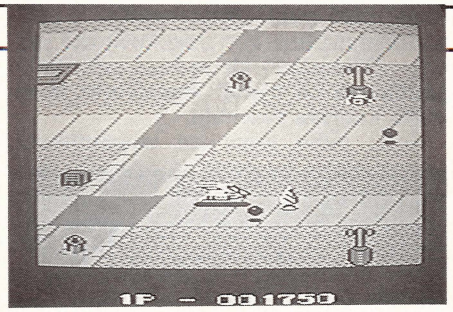
Paitsi räiskimistä, tarjoaa Knightmare taitavalle pelaajalle myös jännittäviä hetkiä. Esimerkiksi, mitä tehdä, kun kilven taikavoima loppuu kesken vihollisen pahimman hyökkäyksen? Entä kun huomaat, ettei aseesi tehoa vastaantuleviin vihollisiin? Muutamat tilanteet pelin kuluessa ovat nimensä mukaisesti painajaismaisia.

Parasta pelissä on se, että se on sijoitettu ROM-packille, joten hätäisimmänkään ei tarvitse odotella pelin latautumista.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Imagine

Mag Max



C-64, Spe, Ams

Ihmiskunta oli pulassa. Mekaaniset mömmöt tuhoavat kaiken tieltään. Mutta onneksi on Mag Max, voittamaton, urhea ja viimeinen taistelurobotti, ihmiskunnan toivon säde, fraasi fraasi, klise!

Mutta ennen kuin Mag Max voi pelastaa ihmiset ja ne arvot, joihin uskomme ja jotka muodostavat kulttuurimme perustan, täytyy hänen koota itsensä. Eikä kysymyksessä ole eräistä aamuista tuttu "missä-olen-kuka-olen-prosessi", vaan kirjaimellinen kokoaminen. Sillä Mag Moritzin osat on jätetty maanpinnalle ja luoliin ja sieltä ne hakeman pitää. Jokainen löydetty osa parantaa Maxin hyökkäys- ja puolustuskykyjä. Ja näitähän tarvitaan joka vihollisaallon lopussa vaanivaa lohikäärmettä vastaan. Että sillälailla.

Yleensä ei ole koiraa kehyskertomukseen katsominen. Tällä kertaa se kertoo totuuden: Mag Max on tavanomainen vasemmalta oikealle ruullaava ampumapeli, jossa vastassa on vihollisko neita ja erilaisia maakohteita. Pum pum, bang, Game Over. Kyllähän sellaistakin mielikseen pelaa, jos grafiikka ja äänet luovat tarvittavan tunnelman. Nyt ne ovat jääneet vähän keskinkertaisiksi.

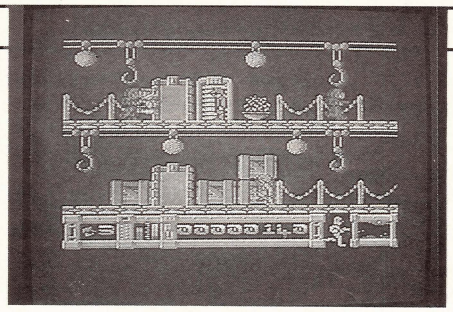
Spritet ovat kohtalaisen hyviä, mutta taustat ovat yksinkertaisia eivätkä juuri muistuta kolikkopelin vastaavia ja äänipuolellakaan ei vaivannäkö ole ollut maksimissaan. Näillä eväillä ei ketään käännytetä maxilaiseen maailmankatsomukseen.

Mag Max on täydellisen keskinkertainen peli. Sitä on yhtä vaikea haukkua kuin kehua. Kun maailma on täynnä mielenkiintoisia kolikkopelejä, miksi Imagine itsepintaisesti tekee pelejä, joita maailma on jo täynnä?

Toteutus: **
Pelattavuus: **
Kiinnostavuus: **

Odin Computer Graphics

Mission A.D.



C-64

Mission A.D. on idealtaan erittäin yksinkertainen. Pelaajan on 16 minuutin aikana tapettava pelialueelta kaikki viholliset, joita on seuraavilla tasoilla aina enemmän.

Pelin tekee mielenkiintoiseksi se, että alueella liikkuu vihollisten lisäksi myös robotteja ja ystävällismielisiä sotilaita. Ampua kannattaa vasta itsepuolustukseksi, sillä kaikista ystävistä saa bonuspisteitä tason lopussa.

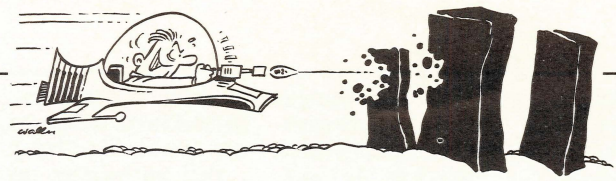
Pelikenttä ei suinkaan ole yhtenäinen, vaan pelaaja joutuu vaihtamaan taistelutannerta useastikin teleportin avulla päästäkseen kaikkien vihollisten luokse. Vihollisten paikantamiseksi on käytettävissä tutka, jossa näkyy koko pelikenttä, viholliset ja valittu skenaario. Jokainen taso alkaa teleportin luota ja loppuu viimeisen vihollisen tappamiseen.

Pelin grafiikka on erinomaista: värikästä ja aiheiltaan mielenkiintoista. Ruudulla liikkuu yhtä aikaa ja yllättävän tasaisesti monia hahmoja, robotteja, miehiä, vihollisia ja laukauksia, ilman että tapahtuisi yhtään virhettä. Sitä minä kutsun taidokkaaksi ohjelmoinniksi. Erityisesti juoksu on hyvin luonnollisen näköistä.

Musiikki on aika pitkästyttävää, eikä ääniefektejä ole käytännössä ollenkaan.

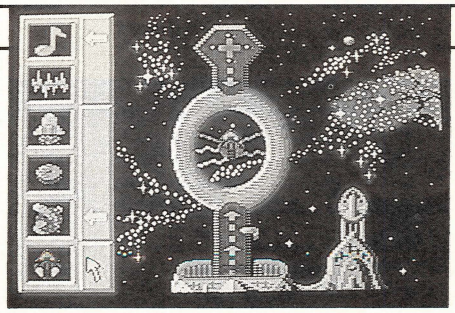
Toteutus: ****
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: **

Ampumapelit



Ocean

Mutants



C-64

Mutants on suhteellisen onnistunut yritys yhdistää toiminta ja aivotoiminta. Pelaajan tehtävänä on kaukaisessa tulevaisuudessa tuhota biologisia aseita tutkiva laboratorio. Laboratorioon on hätätapauksia varten rakennettu itsetuhojärjestelmä, mutta sen osat on juuri pelaajan kaltaisten tunkeilijoiden varalta sijoitettu koealueille, joilla mutanttibakteereja kokeillaan. Ongelmana on näiden osien hakeminen harvinaisen isojen(!) ynnä vihamielisten pasiliskojen huomasta.

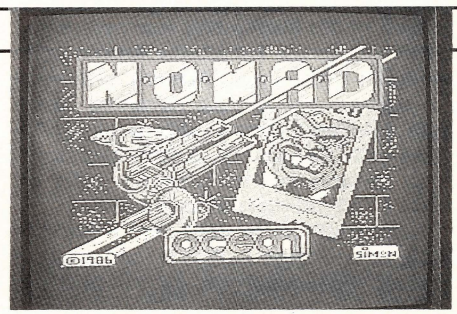
Teknisesti Mutants toimii erinomaisesti. Grafiikka on yksityiskohtaista ja maisema vierii pehmeästi ja täsmällisesti. Musiikki ja äänitehosteet ovat vastaavasti viimeisen päälle viimeistellyt.

Ohjelman ongelmana on se, että pääpaino on annettu kustakin bakteerilajista selviämisen pohtimiselle. Eri ötököihin tepsii erilainen taktiikka, ja vaikka tämä ensi alkuun viehättääkin pelaajaa suuresti, on ideointi jäänyt hieman puolitiehen.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Ocean

N.O.M.A.D.



C-64, Spe

N.O.M.A.D. on kauko-ohjatun robotin koodinimi. Sen avulla on tuhottava koko maailmankaikkeuden pahin vihollinen Gross. Ainoa tapa päästä hänen luokseen on taistella käytävillä erilaisia vihollisia vastaan, jotka epämiellyttävään tapaansa pyrkivät suolaamaan robottisi jollain tykin ja lämpöohjautuvan ohjuksen väliltä valitulla luikulla.

Grafiikka on kohtalaista, sikäli kuin sitä tässä pelissä on. Nomad on aika karkea sprite. Läiskästä ei monestikaan heti erota mikä puoli on eteenpäin. Vihollisiinkaan ei ole paljon mielikuvitusta käytetty. Oikeastaan ainoa kiva juttu koko grafiikassa on hienot latauskuvat ja samalla kuuluva musiikki.

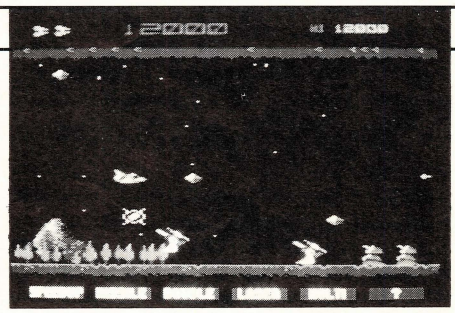
Koko pelin juoni on tappamisessa. Kaikelle liikkuvalle on asein aukaistava tie taivaaseen. Yllättävää, että vieläkin tehdään tapa-se-pelejä. Kun kerran on keksinyt pari kikkaa miten selvitään eri kohdista, ei pelin loppuun pelaaminen ole mikään ongelma.

Jotkut kuitenkin näyttävät pitävän näistä ohjelmista, eikä tämä nyt niin alhaista tasoa ole kuin monien muiden kotimikrojen "huippu"-pelit.

Toteutus: **
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: **

Konami

Nemesis



C-64, MSX

Arcade-Nemesis on todellinen kulttipeli, joka alalle tyypilliseen tapaan on saanut pinon jälkeläisiä. Stavros Fasoulas ammensi tästä lähteestä idean Deltaan ja nyt pelin tekijä, King Of The Coin-Ops eli Konami julkaisee virallisen version.

Altavastaajina ovat bacterionit. Taistelua käydään avaruudessa ja luolakompleksissa. Hyökkäysaallon totaalinen hävittäminen palkitaan uusilla aseilla, nopeudella, ja jopa oman aluksen kloonilla, joka auttaa veljeään tässä verisessä bittioopperassa. Mutta riittääkö tämä aseistus ja tunnettu nimi taistelussa päävihollista Deltaa vastaan? No jaa. Toiminta vierii tasaisesti oikealta vasemmalle ja taustan tähtikenttä on samanlainen kuin Deltassakin. Vihollisaallot ovat erilaisia, toimintaa riittää ja se jopa jaksaa kiinnostaakin. Ei hassumpaa.

Valitettavasti Nemesiksessä on kuitenkin se perusvika, että menestyäkseen täytyy muistaa eri hyökkäysaaltojen taistelutapa eikä viikatemiehen käynnin jälkeen saa jatkaa kuolinkohdasta.

Vaikka Nemesis onkin hyvin deltamainen, tai päinvastoin, löytyy peleistä sen verran eroa, ettei Deltaa voi täysin Nemesis-kopioksi tuomita.

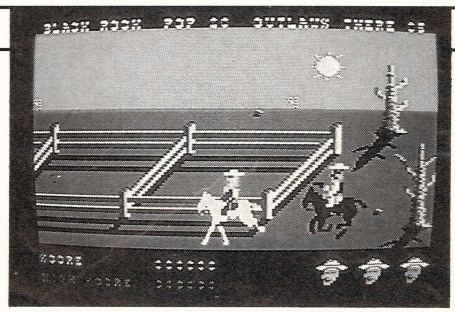
Grafiikka on aivan hyvää, ei stavrostasoa mutta kelpaa. Äänetkään eivät ärsytä.

Abysmaalisen huonoon Jailbreakiin verrattuna Nemesis on jo onnistunut peli. Olisi varmasti maksanut vaivan hioa peliä vielä jonkin verran niin taivaspaikka olisi varma. Nemesis ansaitsee oikeuden olla olemassa. Kuusnelukoiden kannattaa testata myös Delta, mutta MSX-armeijalle Nemesis on liki pakko-ostos.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Ultimate

Outlaws



C-64, Spe

Tämä on hyvällä grafiikalla varustettu tyypillinen ampumapeli. Pelaajan on Lucky Luken tapaan ammuttava vaarallisia lainsuojattomia autuaille metsästysmaille. Sen lisäksi on myös pystyttävä ratsastamaan hevosella vaikeissakin paikoissa.

Pelin kulku on aika helppoa. Hevosen selässä ratsastaen on jahdattava kaiken näköisiä lainsuojattomia ja väisteltävä vaaroja. Kun on selviytynyt yhdestä osasta siirtyy seuraavaan vaikeampaan.

Grafiikka on siistiä. Taustalla liikkuu taivas, kukkuloita ja kaktuksia. Itse sankarihahmo liikkuu sulavasti hevosen selässä. Vastustajat tulevat vastaan joko ratsain, kävellen tai odottelevat taloissa. Vaikeaksi tilanne muuttuu, kun on pienessä lännenkylässä etsittävä lainsuojaton kunnon ihmisten joukosta.

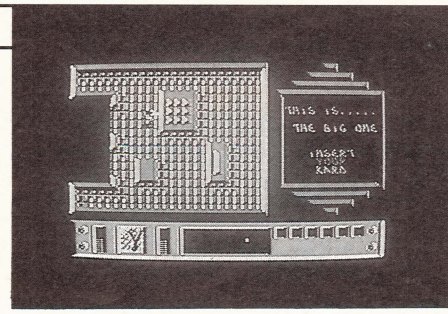
Outlaws on ehdottomasti keskivertoa parempi peli. Ainoa negatiivinen vaikutelma jäi musiikista, joka ei aivan vastannut pelin muuta tasoa. Uskon, että Outlaws on läpipelaamisen jälkeenkin vielä kiinnostava.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Ocean

C-64

Parallax



Nähdessäni paketin takakannen kuvat löin ennakkoluuloni kanssa vetoa, että pelin nimen pitäisi olla Paradium. Peli latautui ja ennakkoluulot toivat shekkivihkoni. Parallaxissa Uridiumia ei ole kuin grafiikan korkealaatuisuus.

Juoni on vanha kunnon "vain yksi mies/nainen voi maailman pelastaa, mutta kokeilepa sinäkin". Ulkoavaruudesta saapuva tietokonejohdettu kulttuuri uhkaa ratkaista ylikansoitusongelman omalla tavallaan, siis ei kansoitusta, ei ongelmia. Sankari ja hänen neljä kollegaansa ovat olleet tutkimuskatkalla Parallaxissa, kun tämä hälyttävä tieto saatiin. Tehtävänä on siis ensin pelastaa nuo neljä ja sitten tuhota Parallax yx kax. Tappamisvaisto saa taistonsa, mutta lasereitten lisäksi on pelissä annos seikkailuakin. Jotta pääsee etenemään tasolta toiselle, täytyy jättää aluksen suoja ja tunkeutua hangaareihin. Näistä löytyy tiedemiehiä, jotka ammutaan ja joilta varastetaan heidän ID-korttinsa. Näillä saa nostettua pankkiautomaateista rahaa, jolla voi ostaa lisää happea ja ammuksia, mutta niillä pääsee myös tunkeutumaan päätietokoneeseen, joka antaa salasanan kirjaimia. Kun salasana on koossa ja toveri pelastettu voi edetä seuraavalle vyöhykkeelle.

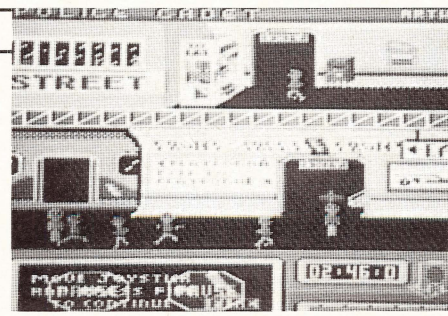
Parallaxin toteutus on erinomainen. Graafisesti peli on silmiähivelevä. Pehmeästi joka suuntaan vierivä kuvaruutu, onnistuneet taustat, taidokkaat spritet ja aamuauringon ensisäteet kasteisella nurmikolla muodostavat esteettisesti tasapainoisen kokonaisuuden. Äänet ovat myös reippaasti keskitasoa parempia. Peli on täynnä pikku yksityiskohtia, jotka kantavat oman kortensa hyvän kokonaisuuden kekoon, jonka kruunaa humoristinen ote. Ohjeet, jotka on syytä lukea, ovat seikkaperäiset ja löytyvät myös suomeksi. Parallax ei ole kyllästyttävän helppo, muttei myöskään tappavan vaikea. Erittäin laadukas arcadepeli Oceanilta.

Toteutus: * * * *
Pelattavuus: * * *
Kiinnostavuus: * * * *

Midas

C-64

Police Cadet



Miltä tuntuisi viettää neljä lukukautta New Yorkin poliisikoulussa? Nyt tähän tarjoutuu tilaisuus tietokonepelin muodossa. Poliisikokelaan kyvyt punnitaan Bronxin rikollisia kuhisevilla kaduilla, joilla tavanomaiset kyläpoliisin keinot eivät pitkälle riitä.

Ensimmäinen lukukausi vietetään metroasemalla, joka vilisee asetta heiluttavia huligaaneja. Joskus nämä räiskivät rauhallisia työmatkalaisia hengiltä ilman mitään järjellistä syytä. Sinun tehtäväsi on tarjota kuumaa lyijyä kaikille konnille ja pysyttää lainkuuliaisten kansalaisten henkikirjoitusluvut siedettävällä tasolla. Käytännössä tämä tapahtuu siten, että pelaaja listii kursoria liikuttelemalla ja tulitusnappia nykimällä metroasemalla parveilevasta väkijoukosta lahtaamistaan kerjäävät epäsosiaaliset yksilöt.

Kuvaruutu tuo mieleen ampumaradan ja aina välleen poliisikokelaana olemisen paineet purkautuvat holtittomana sarjatulena, joka niittää maahan kasapäin kunnon kansalaisia. Poliisipäällikkö ei nuhtele kovinkaan ankarasti, vaikka Bronxin väestö harveneekin innokkaiden kokelaiden ristitulessa. Poliisikokelaan aseen tähtäimen virkaa ajava kursori liukuu helposti näytön laidan yli vastakkaiseen reunaan, ja tähtäimen nopea siirto vaatii kohtalaista keskittymistä.

Pelin toisessa osassa räiskitään tiilikasarmiin linnoittautuneita pyssymiehiä sitä mukaan kun he ilmestyvät ikkunoihin, ja ampumaratatunnelma senkun vahvistuu. Kolmantena lukukautena poliisikokelas pääsee vaativampiin hommiin partioimaan pimeätä puistoa. Valonheittimen kiila valaisee kerrallaan pienen pyöreän alueen öistä maisemaa, jossa vilisee hämärämiehiä kuin Vilkkilässä kissoja. Puistoon eksyneitä vanhuksia ja koirankusettajia on pimeässä hankala erottaa gangstereista, joten moni harmiton kanssaeläjä siirtyy tuonpuoleiseen innokkaan kokelaan turvatessa heidän elämäänsä.

Kun kokelas on oppinut teurastuksen tärkeän taidon kolmen ensimmäisen lukukauden aikana, hänelle voidaan uskoa viimeisenä lukukautena myymälävarkaiden pidättäminen. Tämä osa peliä on väkivallattomuutensa lisäksi kaikkein mielenkiintoisin ja huomiokykyä kehittävin. Tarkkailet paria hyllyriviä tavallisessa valintamyymälässä, jonka asiakkaat ovat yhtä ja samaa harmaata massaa. Houkuttelevasti näytteille asetetut tavarat saavat aina jonkun asiakkaan lankeamaan kiusaukseen, ja hyllyyn ilmestyy tyhjä tila. Sinun tehtäväsi poliisikokelaana on poimia edestakaisin liikkuvien asiakkaiden joukosta se pitkäkynsi, jonka hihaan tavara takertui.

Pelin grafiikka on varsin siedettävää pelin luonteeseen nähden. Tietyt pelaajapersoonallisuudet saavat poliisikokelaana olemisesta varmasti iloa joksikin aikaa, mutta ei voi kuin todeta, että sairasta on!

Toteutus * * *
Pelattavuus * * *
Kiinnostavuus * *

Gremlin Graphics

C-16

Project Nova

Project Nova on aivan normaali räiskintäpeli. On hyvät (eli pelaaja) ja pahat (eli kaikki muut). Pelaajalle annetaan avaruusalus, yksi elämä ja 50000 energiayksikköä. Niiden avulla on vapautettava linnunrata vihollisista.

Taistelu on helppoa. Pelaaja kytkee suojakilvet päälle ja tappaa kaiken mikä eteen tulee. Kaikki toiminnot kuluttavat energiaa ja peli loppuu, kun energiamittari tippuu nollaan. Vihollisen ammukset eivät suoraan verota energiavarastoja, mutta niiden aiheuttamien laitevikojen korjaus on kallista puuhaa.

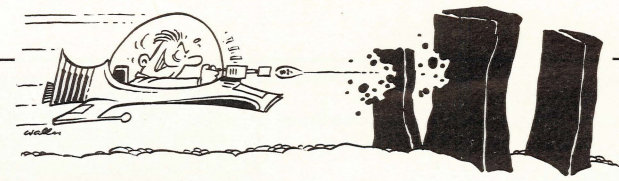
Taistelualueena oleva Linnunrata on jaettu 64:ään sektoriin. Sektoreissa on joko lisäenergiaa tai vihollisia. Peli loppuu, kun kaikki sektorit on tyhjennetty vihollisista.

Grafiikka ei tässä(kään) pelissä ollut hurrattavaa. Vihollisalukset olivat epämääräisiä sprite-laatikoita, jotka tunnisti viholliseksi ainoastaan, koska pelissä on vain vihollisia. Ainoat hyvät yllätykset olivat merkistö (josta satuin pitämään) sekä taustalla näkyvät tähdet, jotka liikkuessa antavat hienon kolmiulotteisen vaikutelman.

Pelin yleisvaikutelma on välttävä, kun sitä vertaa muiden koneiden tarjontaan. Jos katsotaan ainoastaan C-16:n pelejä, on tämän varmaankin eräs parhaimmista.

Toteutus * *
Pelattavuus * * *
Kiinnostavuus * *

Ampumapelit



US Gold

Raid over Moscow



C-64, Spe, Ams

Tämä on jännittävä maanpuolustuspeli, jossa sinun pitää avaruusasemaltasi hyökätä Neuvostoliittoon ennenkuin heidän rakettinsa saavuttavat maalinsa Yhdysvalloissa.

Sinun pitää tuhota kolme Neuvostoliiton asemaa, ennenkuin pääset Moskovaan. Siellä sinun pitää ampua Kremlistä ovet sisään, tappaa muureilla olevat tarkka-ampujat ja tuhota panssari.

Tämän jälkeen pääset ydinreaktorihuoneeseen. Siellä on vaikeusasteesta riippuen enemmän tai vähemmän robotteja, jotka syöttävät atomireaktoriin jäähdytysainetta, jota ilman reaktori tuhoutuu.

Tuhottuasi kaikki robotit peli loppuu, ja saat bonuksia.

Pelissä on verrattain hyvä grafiikka. Ja jos joskus olet pitkästynyt ehkä huonoihin räjähdyksen ääniin, niin voit muuttaa niitä nyt tässä pelissä helposti. Muuten äänet ovat hyvin pitkästyttäviä.

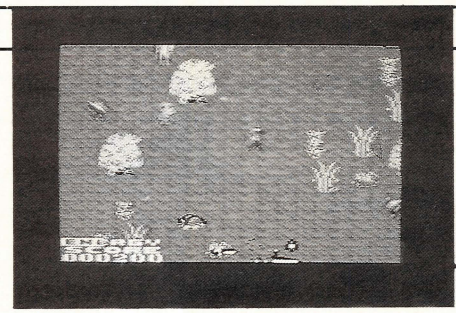
Vaikka äänet olisivatkin huonot, niin ei peli ainakaan heti pitkästyttäväksi tule, sillä siinä on monia eri vaikeustasoja ja tapahtumat vaihtuvat hyvin nopeasti.

Peli on hyvin monipuolinen. Sitä ei kuitenkaan pysty paljon vaikeuttamaan, joten kun sen kerran on läpi pelannut, ei se paljon enää kiinnosta.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Ocean

Rambo



C-64, Spe, Ams

Pelaajan on eläydyttävä Rambon asemaan tämän suorittaessa tehtäväänsä. Elokuvassa on Rambolle annettu selvä tehtävä. Hänen on etsittävä Vietnamin sodan aikaisia amerikkalaisia sotavankeja Vietnamin viidakosta. Jos vankeja löytyy on heidät kuvattava.

Komentavan upseerin kielto olla joutumasta taistelukohtaukseen vihollisen kanssa unohtuu, kun vankileiriin tullessaan Rambo löytää kidutetun amerikkalaisen sotilaan. Rambo ottaa vangin mukaansa. Seuraa pakomatka, jonka vietnamilaiset sotilaat kuitenkin pysäyttävät. Loppujen lopuksi Rambo onnistuu monien mutkien kautta kuitenkin pelastamaan kaikki amerikkalaiset vangit ja palaamaan takaisin tukikohtaansa.

Pelaajan on pystyttävä samaan kuin Rambo. Tehtävän suorittamiseen annetaan pelaajalle monia erilaisia apuvälineitä. Pelin alkaessa on käytettävissä puukko ja metsästysjousi, jolle on normaaleja sekä räjähtäviä nuolia. Maastosta löytyy lisäksi konekivääri, käsikranaatteja, sekä helikopterista sinko.

Pelin kulku on selvempi kuin elokuvassa, se on jaettu osiin. Ensimmäisessä osassa on päästävä vankileiriin, pelastettava kidutettu vanki kidutuspaalusta ja päästävä helikopterin luokse. Helikopteri sijaitsee vankileiristä pohjoiseen. Helikopterilla on lennettävä takaisin vankileiriin ja otettava loput vangit kyytiin.

Tätä seuraa pelin vaikein vaihe. Pelaajan on pelastauduttava helikopterilla ystävien seuraan. Paon yrittää pysäyttää neuvostoliittolainen taisteluhelikopterien ylpeys, Mil Mi-24, jota kutsutaan lyhyesti nimellä "Hind". Tämä taisteluhelikopteri kuljettaa siiventynkiensä alla neljä 32 raketin pakettia, sekä neljä lämpöohjautuvaa ohjusta. Hyvällä lentotaidolla ja onnella selviytyy pelaaja tästäkin esteestä ja pakenee ystävien pariin Thaimaahan. Tässä vaiheessa saa kunnon bonukset ja on aloitettava uudestaan alusta hieman vaikeammalla tasolla.

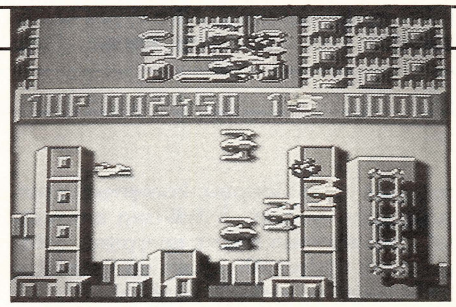
Peli ei sinänsä tarkoita pelkästään ampumista, sillä taktikointiakin tarvitaan. Jos käyttää äänekkäitä aseita, voi olla varma että vihollisia on paikalla kuin muurahaisia. Siksi kannattaakin ensin käyttää vain veistä. Kun tulee kovan toiminnan aika (eli täytyy tuhota jotakin), on paras ase räjähdekärkiset nuolet. Konekivääreille ja tavallisille nuolille ei koko pelin aikana löydy järkevää käyttöä.

Vaikka tämä peli perustuu lähes kokonaan tappamiseen, on se mielestäni erittäin hyvä. Ehkä syynä on elokuvan "se jokin", joka on todennäköisin pelin ostosyy lähes kaikille. Pelin pelaamisen kannalta onkin elokuvan katsominen lähes pakollista, jollei joltakin kaverilta kuule tarkempia tietoja pelin kulusta. Peli nimittäin seuraa elokuvan aihetta paljon paremmin kuin esimerkiksi Ghostbusters ja A View to A Kill.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Thalamus

Sanxion



C-64

On aika laittaa Finlandia-hymni levysoittimeen, sillä ensimmäinen suomalaispeli on valloittanut maailman. Kysymyksessä on Sanxion, ja siniristilippu on jo varmasti Thalamus-yhtiön lipputangossa, sillä Sanxion on hitti jo syntyessään. Ehkä Suomi tulee nyt tunnetuksi muustakin kuin Tsernobylin saaste laskeutumasta.

Sanxionin juoni on kovasti keinotekoisen tuntuinen, mutta peli itsessään on rehellinen tappopeli vailla sen suurempia filosofioita.

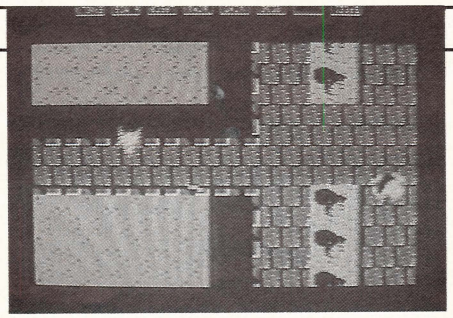
Maata uhkaavat ulkoavaruuden asukkaat on lyötävä takaisin, ja talvisodan hengessä ne lyödään takaisin. Kuvaruutu on jaettu kahteen osaan, joista ylempi toimii ennakkovaroitusruutuna näyttäen lähestyvät vihollisarmadat. Alemmassa tietysti hoidetaan varsinainen lahtihomma. Jokaisen hyökkäysaallon välissä on eräänlainen harjoittelukenttä, jossa myös ammutaan, törmäillään ja poimitaan bonuksia.

Graafisesti Sanxion on parhaan näköinen ampumispeli jota kuuna päivänä olen nähnyt. Jopa Uridium jää hopealle, eikä syynä ole kansallistunteen sumentamat silmät. Tekninen toteutus on huippuluokkaa. Kolmiulotteinen ns. parallaksivieritys on nopeaa ja täysin nykimätöntä ja alus tottelee joystickiä esimerkillisesti. Äänet ovat erinomaisia, niin David Whittakerin efektit kuin Rob Hubbardin kappaleetkin, joista ainakin toinen olisi silti saanut olla Porilaisten marssi. Pelattavuus on huima, joten voitaneen väittää uuden klassikon syntyneen. Hyvin tehty, Stavros Fasoulas, tietokonepelien Paavo Nurmi.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ***

Imagine

Slapfight



C-64

Meillä on Delta, meillä on Nemesis ja nyt ikonista-lisäaseita-ampumapelit saavat uuden jäsenen Slapfightista.

Taiton kolikkopeliin perustuva Slapfight ei tosin ole täysi Nemesis-klooni, koska se scrollaa normaaliin ylhäältä-alas -tyyliin niinkuin tuhannet muut ampumapelit ovat tehneet ja miljoonat tulevat vielä tekemään. Nemesishän scrollaa oikealta vasemmalle niinkuin tuhannet . . .

Slapfightissa siis ammutaan pöpöjä, joista osa jättää meritähden jälkeensä. Sen keräämällä voi alukseen asentaa lisää potkua, parempia aseita, ralliraidat ja täytetyn jäniksen. Joka aallon lopussa yritetään ottaa mittaa emäaluksesta, jonka jälkeen ammutaan pöpöjä, joista osa jättää . . .

On Slapfigtissa sentään yksi tavallisuudesta poikkeava ase. Lämpöhakuisia ohjuksia lähtee napinpainalluksella jokaista ruudussa olevaa maalia kohti. Mikä vallan ja voiman tunne!

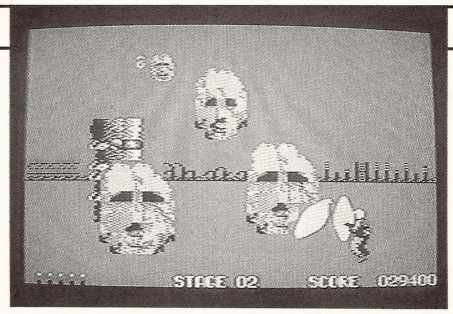
Ei kai kukaan enää tosissaan omaperäisyyttä peleiltä odotakaan. Slapfight on sentään ammattitaitoisesti tehty ampumapeli ja ihan kiva jonkin aikaa pelatakin. Mutta paino on sanoissa "jonkin aikaa".

Imaginen viimeaikaisissa peleissä on ollut havaittavissa lievä lepsuuntuminen. Pelejä on käännetty lähinnä kohtalaisen yksinkertaisista aiheista ja tulokset ovat jääneet sen mukaisiksi. Slapfight noudattelee tätä linjaa. Huononpikin se voisi olla, mutta muuten ei mitään uutta auringon alla.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Elite

Space Harrier



C-64

Space Harrier on tietokoneversio Segan samannimisestä videopelistä. Siinä ammutaan yksisilmäisiä mammutteja ja muita kauheita otuksia koettaen samalla väistellä kaikenlaisia esteitä, kuten mm. puita, pensaita ja tolppia.

Pelin päähenkilö liikkuu maassa yksipyöräisellä tai lentää ilmassa. Tehtävänä on tuhota kammottavat hirviöt ja työtähän siinä saa tehdä.

Grafiikka on silmiähivelevän hienosti tehty, samoin kolmiulotteinen vaikutelma. Värit ovat joissakin kohdissa ehkä hiukan räikeitä, mutta eivät pahasti haittaa.

Alussa vaatii totuttelua pysyä mukana nopeassa vyörytyksessä, mutta harjoittelu auttaa tässäkin.

Ensimmäisessä tasossa tarpeeksi pitkälle päästyään sankari pääsee mittelemään voimiaan kaksipäistä lohikäärmettä tai ionitykillä tulittavaa robottia vastaan.

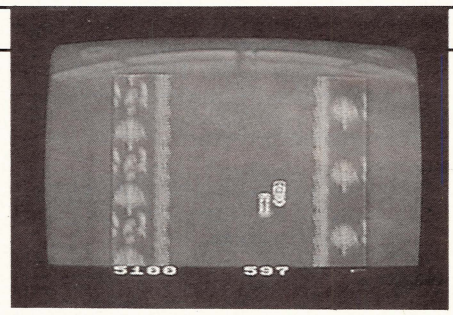
Seuraavassa tasossa löytyy sitten taas vielä hurjempia olentoja.

Loistavan toteutuksen ansiosta mielenkiinto Space Harrieria kohtaan säilynee kauan, vaikka peli perusidealtaan onkin varsin tavanomainen.

Toteutus *****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Sega

Spy Hunter



C-64, Spe

Spy Hunterin idea on hyvin yksinkertainen: Autolla tai veneellä pitää ajaa niin pitkälle kuin mahdollista. Se onnistuu autossa olevan aseistuksen avulla. Spy Hunterin autossa ovat konekiväärit vakiona. Ajamalla aseistusautoon voi saada ohjuksia ja öljyä, jota voi päästää tielle. Savupilviäkin voi päästellä vihollisten eteen. Lisäksi Spy Hunter voi puolustautua tönimällä vihollisia rannalle tai ulos tieltä. Välillä Spy Hunteria vastaan tulee katkenneita siltoja ja tie voi yllättäen jakaantua keskeltä kahtia. Spy Hunterin vihollisista osa työntää Spy Hunteria ulos tieltä ja osa ampuu tai pudottaa miinoja veteen. Myöhemmässä vaiheessa ilmestyy myös helikoptereita ja torpedoveneitä.

Spy Hunterin värivalinnat eivät kaikilta osin ole osuneet aivan nappiin, mutta autot ja veneet ovat aivan tarpeeksi värikkäitä.

Pelin musiikki on niukkaa. Spy Hunterin äänitehosteet ovat myös niukat.

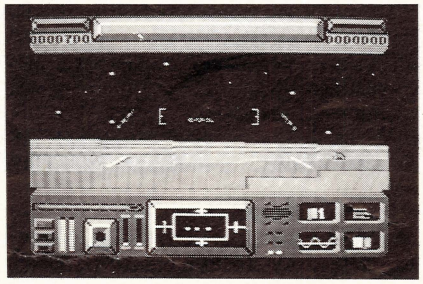
Pelin kiinnostuksen hävittää sen samankaltaisuus ja maisemien toistuvuus. Pelaamista hankaloittaa kahden ampumisnappulan tarve. On joko yhdistettävä kaksi ohjainta ohjeiden neuvomalla tavalla tai laitettava toinen ohjain lattialle ja käytettävä sen nappia jalalla.

Spy Hunter on hyvä valinta räiskintäpeleistä pitäville. Varttuneemmat pelaajat voivat unohtaa Spy Hunterin.

Toteutus **
Pelattavuus **
Kiinnostavuus **

Electric Dreams

Star Raiders II



C-64

Kun minä kiroilen taivaan enkelitkin itkevät. Ja suuri on hyrske viime päivinä ollut. Sopimattoman ja epäsivistyneen kielenkäytön syy on Star Raiders II.

Miksi näin? Lukeehan pakkauksessa, että SR II on parasta sitten Judge Dreddin, näyttiväthän ST-kuvat erinomaisilta, kehuihan Computer & Video Games -lehti pikku-Atari-version taivaisiin. Ennakkoodotukset olivat korkeat, mutta kiihtyivät kympistä nelkkuun alle puolen minuutin.

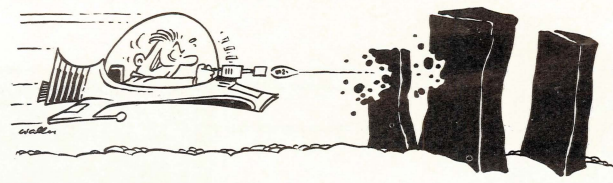
Kolmiulotteinen shoot'em-down, ihanaa! Siis hyppäsin Liberty Starin ohjaimiin, katsoinpa kartalta kohteen ja tuhosinpa hävittäjiä. Sittenpä tuhosin risteilijöitä. Jos olisin niistä selvinnyt olisin päässyt ampumaan emoaluksia, mutta onneksi kuolin leikisti laseriin ennenkuin aito ikävystymiskuolema ehti iskeä.

Grafiikassa kummittelevat menneisyyden haamut. Spritet ovat enimmäkseen yksivärisiä ja karkeita. Illuusiota avaruusaluksen ohjaamossa olemisesta ei hetkeksikään synny joystickin tuntuessa vaikuttavan vain vihollisten liikkeisiin.

Koko homman kaataa lopullisesti uskomaton epäpelattavuus. Imua ei ole. Aseistus on onnetonta, strategia on jäänyt matkan varrelle ja koko homman punainen lanka on poikki. Star Raidersin aineksista syntyy cocktail, jonka nimi on Monotonic. Electric Dreamsin kannattaa alkaa miettiä nimen muuttamista Electric Nightmareksi tai parantaa laatua.

Toteutus *
Pelattavuus *
Kiinnostavuus *

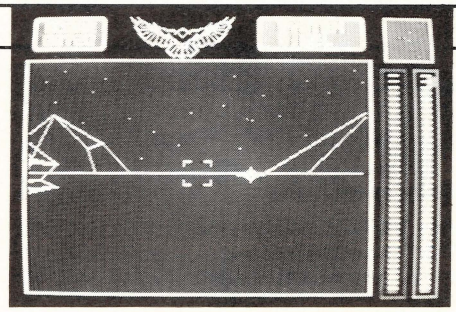
Ampumapelit



US Gold

C-64

Stellar-7



Tämä peli on taas yksi Atarin Battlezonen klooni. Tarkoitus on aivan sama, mutta vihollisten aseistus on muuttunut. Battlezonen vanhojen tykkien sijasta löytyy tästä pelistä lentokoneita, lasereita ja ydinvoimalla toimivia panssarivaunuja. Tarkoituksena on pelastaa maapallo ulkoavaruudesta tulleiden vihollisten hyökkäykseltä. Pelaajan on tuhottava vihollisen tankkeja monilta eri aurinkokuntamme planeetoilta. Planeetalta toiselle hän siirtyy tuhottuaan riittävästi.

Pelin ääniefektit ovat säälittävät, mutta ei taistelupeliin parempia voisi tehdäkään. Grafiikka puolestaan lyö täydellisesti vanhan kunnon Battlezonen. Näin nopeasti ja sulavasti liikkuvia panssarija muita vaunuja ei löydy muista peleistä.

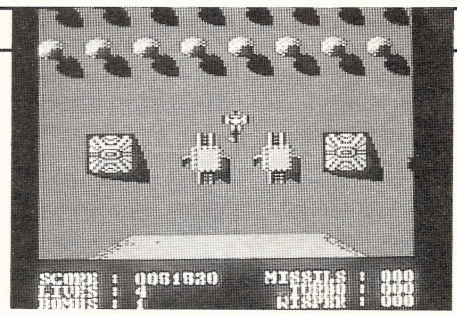
Stellar 7 on erittäin monipuolinen, mutta kiinnostus häviää nopeasti "tapa tai tule tapetuksi" -idean takia. Peli on näyttävä, mutta pitkän päälle pitkästyttävä.

Toteutus * * *
Pelattavuus * * *
Kiinnostavuus * *

Kele Line

C-64

Tiger Mission



Tämä on varmasti sadas vastaavanlainen tuhoamispeli, jonka olen silmieni eteen jostain kaapinut. Kansi uhoaa tulta, tuhoa, kauhistusta, palavia tukialuksia ja yksinäisen helikopterin vastassaan koko vihollisen asevoimat. Tai jotain sinnepäin. Itse asiassa Tiger Mission on tanskalaisen ohjelmatalon toinen yritelmä saavuttaa mainetta ja kunniaa muuallakin kuin yhtiön ohjelmoijien jutuissa. Kele Linen ensimmäinen kyhäelmä on The Vikings, joka muistuttaa hämmentävästi Ramboa.

Tiger Missionin idea on tuttu, yksinkertainen ja moneen kertaan testattu. Sinut asetetaan maailman kehittyneimmän taisteluhelikopterin ohjaimiin ja tehtäväksesi annetaan pistää kaikki vastaantuleva pilkkeeksi, jotta lopulta saavuttaisit vihollisen senhetkisen päämajan. Kieltäytyminen on pomoillesi tuntematon käsite. Pelin toteutus on hoidettu samaan tapaan kuin peleissä Xevious ja 1942. Tiger Mission on vain paljon vaikeampi. Helikopterisi ohjautuu laiskasti ja hitaasti, päinvastoin kuin vastustajasi ja heidän panoksensa. Pelin vaikeus turhauttaa todella nopeasti.

Grafiikka on tyydyttävää pienine yksityiskohtineen, musiikki ja äänitehosteet ovat hyviä ja käyttöohjeetkin ovat ihme kyllä suomeksi. Takakannen tekstit ylistävät kilpaa pelin upeutta monella kielellä, todetaanpa pelin aiheuttavan riippuvuuttakin. Itse totesin pelin aiheuttavan vain vastustamatonta halua tunkea Commodoreni ohjelmoijan kurkusta alas. Miksei kukaan enää tee omaperäisiä pelejä?

Toteutus * * *
Pelattavuus * *
Kiinnostavuus *

Spectravideo intl.

SVI

Turboat

Tehtävänäsi on ohjata venettä pitkin virtaa. Ensimmäisessä ruudussa kaasutat tulitusnapilla ja ammut vihollisaluksia rightGRPH-näppäimellä. Lisäpisteitä saat tuhoamalla rannalla olevia tukikohtia.

Toisessa ruudussa taistelet lentokoneita vastaan koettaen samalla kerätä tarpeeksi polttoainetta.

Kolmas ruutu on jälleen kuten ensimmäinen, paitsi että nyt sinun on pommien ampumisen sijasta väisteltävä niitä.

Aluksi peli tuntuu melko vaikealta, mutta kunhan siihen tottuu, alkaa veneily sujua. Grafiikaltaan peli ei ole aivan huipputasoa, mutta silti aivan kiinnostava lisä SVI:n valikoimiin.

Toteutus * *
Pelattavuus * * *
Kiinnostavuus * * *

Gremlin Graphics/Kingsoft

ST

Typhoon



Jipiiiiii, uusi ohjelma Atari ST:lle. Äkkiä viimeisin Xanth-kirja syrjään ja levykettä koneeseen. 'Please insert disk B' — haaaa, paketti sisältääkin kaksi levykettä, eli koko ST:n muisti otetaan käyttöön. Aina vain paranee.

Hmmmmmm. Tavanomainen pakkovierityspeli. Avaruusaluksen kaasuvaijeri on hirttänyt kiinni, ja purtilo painelee täysillä kohden vihulaisalueen ydintä. Matkan varrella ilkeämieliset intergalaktiset tappajamakeiset tekevät parhaansa kaasuvaijerin siinä missä kaikkien muidenkin aluksen osien irrottamiseksi. Matkan varrella vastaan tippuu kummallisesti eri kirjaimia muistuttavia energiakapseleita, jotka antavat uutta puhtia aluksen kilville tai lasereille.

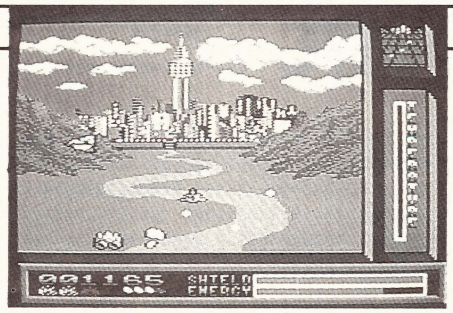
Jooooooopa — juonesta ei voi pahemmin puhua, mutta shoot them (y)uppina Typhoon menettelee ihan näppärästi. Taustalla vierivä maisema on todella sievästi toteutettu, mutta miksi ihmeessä sitä pitää ladata aina parin kentän välein levykkeeltä uudestaan? Lisäksi aluksen kyvyttömyys ryhtyä törmäämistä lukuun ottamatta mihinkään toimenpiteisiin vihollisen maa-asemia vastaan saa Xeviousille sydämensä menettäneet ataristit itkemään avaruuslentopetrolia.

Mutta sitten oikein iiiiiiiso MUTTA. Kuka tajuton tohelo on keksinyt tehdä Typhoonista sellaisen, että pelaajan heitettyä viimeisen viidestä hengestään lerpunmurskaimeen pitääkin ensin heittää A-diski ja sitten vielä B-diski, ennen kuin ohjelma suostuu kajauttamaan kuolinfanfaarin Game over -tekstin kera. Kun tämä toistuu joka kerta, alkaa pelaaja lopulta kaivata Typhooniinsa sellaista peliruutua, jossa vastaan leijuu pelin tekijöiden sinivihreitä hahmoja, joita sitten voi sadistisesti hirnuen ampua tuusannuuskaksi.

Toteutus: * * *
Pelattavuus: *
Kiinnostavuus: * * *

Firebird

U.F.O.



C-64

Taas vaihteeksi räiskintää. Tällä kertaa pitäisi puolustaa New York Cityä UFOjen hyökkäyksiltä. Koko pelin toiminnan voi kiteyttää tavalliseen lausuntaan "tapa tai tule tapetuksi".

U.F.O.-pelissä räiskintä on samanlaista kuin monissa muissa ampumispeleissä, eli sivuilta ja ylhäältä tulevia pahoja olentoja on tuhottava ruudun alareunassa olevalla sivusuunnassa liikkuvalla taistelualuksella. Tasojen välillä on jonkinlainen venyttelytauko, jonka aikana on lennettävä suurella nopeudella mutkikasta reittiä pitkin törmäämättä (liian usein) reunoihin.

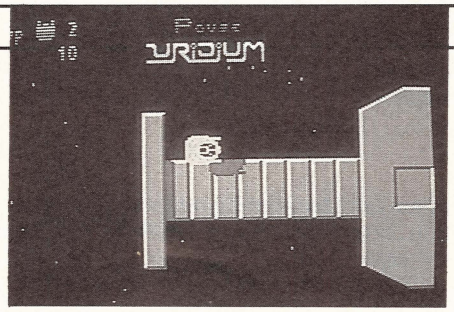
Oikeastaan UFOssa ei olisi mitään arvosteltavaa, jollei grafiikka olisi räiskintäpeliksi erinomainen. Vaikka pelattaessa kaikki tapahtuu kaksiulotteisesti, on syvyyttä onnistuttu saamaan aikaan erikoisefektein. Esimerkiksi aluksen lentäessä taustalla olevaan kaupunkiin, pienenee aluksen koko sen liikkuessa kauemmaksi. Kaikki ruudulla olevat esineet ja otukset ovat ulkomuodoltaan pitkälle viimeisteltyjä. Erityisen hienoja ovat pelikenttien taustat, vaivoja ja värejä ei niiden toteuttamisessa ole säästetty.

Kiinnostavuudeltaan UFO sijoittuu räiskintäpelien keskitasolle. Mikään erikoisuus tämä ei grafiikkaa lukuunottamatta ole.

Toteutus * * *
Pelattavuus * *
Kiinnostavuus * *

Hewson

Uridium



C-64, Spe

Aurinkokunta on jälleen kerran vihamielisten muukalaisten mielenkiinnon kohteena. 15 linnunradan mineraalirikkainta planeettaa ovat vihollisen superdreadnought-luokan taistelulaivojen piirittäminä. Planeettojen ytimistä kerätään sopivia mineraaleja taistelulaivojen reaktoreiden voimanlähteeksi.

Ohjaamasi Manta-luokan avaruushävittäjä sädetetään jokaiselle uhanalaiselle planeetalle vuorollaan. Tehtävänäsi on tuhota vihollisen ote linnunratamme tässä osassa.

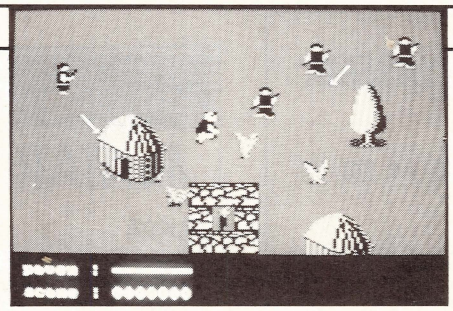
Ensimmäiseksi sinun pitää onnistua tuhoamaan aalloittain hyökkäävät taistelulaivoja puolustavat hävittäjät ja taistelulaivojen kansilla sijaitsevat tykistöasemat. Tehtyäsi vihollisen aluksen vaarattomaksi tulee sinun vielä laskeutua aluksen nousualustalle ja poistaa aluksen reaktoreista mahdollisimman monta moneraalitankoa ennen kuin alus räjähtää tyhjiöön.

Pelin grafiikka on erinomaista, samoin äänitehosteet. Ohjaamasi aluksen hallinta on aluksi hieman vaikean tuntuista, mutta harjoittelu tekee mestarin.

Toteutus: * * * *
Pelattavuus: * * *
Kiinnostavuus: * * *

Kele Line

Vikings



C-64, Ams

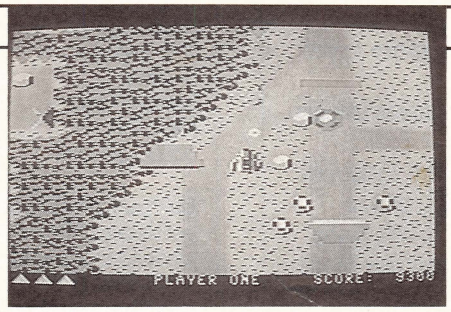
Tanskalaisen Kele Linen ensimmäinen peli alkaa Vikings Linenä.
Vietnamin viidakoihin sotavankeja pelastamaan hyytyneiden luulisi sekoavan riemusta, kun tämä Rambo-kaavaa hyödyntävä teos löytyy peliputiikin hyllyltä.
Skandinaavisen sarvipään täytyy vanhuudenvaroiksi ryöstää
saari pari. Kanta-asukkaat eivät halua jakaa vähästään vaan heittelevät smörrebröd-Conania keihäillä. Miekan löytäminen auttaa maksamaan kalavelat ja soihdulla saa mökitkin tuhkaksi. Siinä korkoa korolle.
Muutaman muun esineen löytäminen mahdollistaa uuden upean viikinkialuksen rakentamisen. Sillä suoritetaan seuramatka Kuoleman saarelle, jonka rannoilla lepäävät miljoonien viikinkien luut keskiyön auringon vaalentamina.
Vihollisten määrässä olisi vähän saanut itsesensuuri toimia. Niitä kun sikiää nopeammin kuin vetreinkään viikinki ehti tappaa.

Eniten Vikingsissä miellytti huvittava demo ennen pelin alkua. Myös koko ruudun täyttävä latauskuva on hieno. Äitiäkään ei tarvitse piinata, ohjeet ovat myös suomeksi. Vahinko ettei tämä pelityyppi oikein iske, olisi ollut koko rahan edestä huvia.
Vikingsin grafiikka on kyllä varsinainen Rambo-rip-off, mutta sankarilla sentään pysyy paita päällä. Musiikki miellytti. Se alleviivaa hyvin tappojuhlia valaen taistelutahtoa ylivoimaisen vihollisten edessä.
Vikings ei ole omaperäisyyden riemuvoitto, mutta esimerkiksi aktiivisille Rambon pelaajille peli sopii kuin miekka mahaan. Kelvollista pohjoismaista jälkeä.

Toteutus * * *
Pelattavuus * * *
Kiinnostavuus * * *

Datasoft/U.S. Gold

Xevious



C-64, Spe, Ams

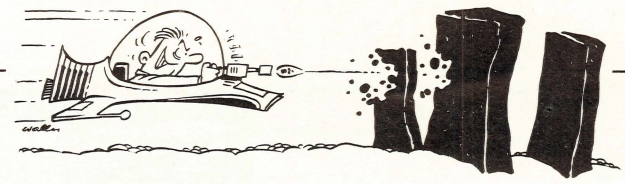
Maapallo on vallattu. Vain sinä ja Solvalu-hävittäjäsi voitte kylvää tuhoa ja kuolemaa pommittamalla rakennuksia ja tuhoamalla kaiken mikä liikkuu, kunnes edessä häämöttää Andor Genesis -emäalus. Tuhoa se ja maapallo on edelleen vallattu.

Ensimmäinen asia joka Xeviousissa pistää silmään on omaperäisyys. Miksei kukaan ole aikaisemmin keksinyt niin nerokasta ideaa kuin ylhäältä alas vierivä maisema, vastaantulevat viholliset ja yksi-mies-voi-pelastaa-maailman-käsite? Sitäpaitsi ei yksi mies voi maailmaa pelastaa: pitää yhdistyä, perustaa Maapallo Takaisin -puolue ja äänestää vaaleissa, jonka jälkeen asiaa varten perustettu komitea aloittaa neuvottelut muukalaisten kanssa.

Asiaan: Xevious on lajityyppinsä valioedustaja. Kuten kaikki ovat varmasti tietoisia pohjautuu Xevious samannimiseen Arcade-peliin.

Onhan niitä nähty aiempia yrityksiä (Flak, Ollo I, Xavious), mutta ne voi huoletta unohtaa. Xeviousia taas ei kannata. Kaikki maukkaat yksityiskohdat jotka

Ampumapelit



Arcadessa viehättivät ovat mukana. Tankit, eksoottiset rakennukset, tuhoutumattomat pyörivät kilvet ja muut ilmatilan pikkuvintiöt löytyvät.

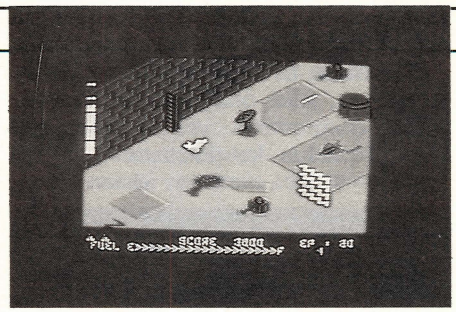
Grafiikka on kohdallaan lukuunottamatta ammuksia, jotka hukkuvat taustaan paremmin kuin silakka silliparveen. Xevious on monipuolisempi kuin monet muut taistelupelit kiitos erityyppisten vihollisten ja maamaalien pommituksen. Musiikki ja äänet sen sijaan eivät oikein jaksa innostaa.

Rakastin Xeviousin Arcade-versiota. Niin myös tätä. Piste.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ****

Synapse | **C-64**

Zaxxon



Pelissä on tarkoitus tuhota robotti nimeltä Zaxxon. Jotta pääsee sen luokse, pitää taistella läpi monien linnoituksien. Vasta kun on vältellyt tai tuhonnut viholisalukset ja vältellyt sähköseinät ja muut esteet, pääsee taistelemaan itse Zaxxonia vastaan. Taistelussa Zaxxon tulee koko ajan lähemmäksi. Kun se on tarpeeksi lähellä se laukaisee ohjuksensa. Se osuu pelaajaan, ellei ehdi tuhota sitä ensin. Jotta Zaxxonin saa tuhotuksi, pitää sen lämpöohjus ampua jo silloin, kun sen lämpöohjus on vielä robotin kyljessä kiinni.

Pelin yleisilme on hyvä johtuen hyvästä grafiikasta.

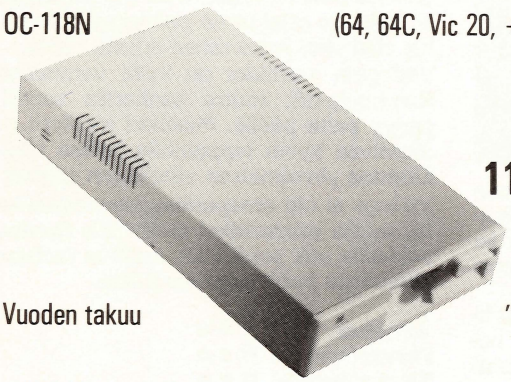
Äänissä ei ole kehumista. Kiinnostus tähän peliin jää vähäiseksi, koska sen voi pelata ympäri niin helposti eikä peli tarjoa enää mitään uutta.

Pelin lopussa häiritsee se, että itse robotti Zaxxon on tehty huonolla grafiikalla. Kokonaiskuva pelistä on kohtalainen. Zaxxonin värivalinnat ovat hyvät, koska peliin ei kovin monia värejä tarvitakaan.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus **

COMMODORELLE SOPIVA LEVYASEMA

OC-118N (64, 64C, Vic 20, +4, 128, 16)



Hinta vain **1150 mk**

Vuoden takuu "Slim"-malli

- Kaikki tarpeellinen mukana – käytännöllisesti katsoen ei tarvitse huoltoa
- Hiljaisen suoravetoaskelmoottorin ansiosta hiljainen käynti, ei kuumene – virtalähde on erillinen
- Erittäin yhteensopiva C1541:llä ladattavaksi suunniteltujen ohjelmalevyjen kanssa
- Laitenumeron vaihtaminen käy yksinkertaisesti kytkimellä
- Miellyttävä ulkoasu – pienikokoinen, matala, tukeva
- Varmatoiminen – kestävä – käyttöikä yli 10 000 tuntia
- Myös vähittäin: 4×300 mk. Postituskuluna peritään 20 mk

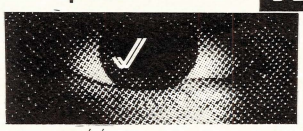
KARELIA COMPUTER
Eeronpuistikko 13, 80160 Joensuu
Puh. 973-821945

HELSINGIN KOTI-ELEKTRONIIKKA OY ALAN UUTUUDET MEILTÄ

ATARI® Tietokoneet, ohjelmat, oheislaitteet, pelit

NYT MYÖS KOTI-PC

ST,XL/XE
Commodore AMIGA
128 D,C-64,C-16
CANON V20 MSX,
Laskimet
DENON C-kasetit
EPSON Kirjoittimet
SANURA - Pelit,
tarvikkeet
SHARP MZ 821,
Laskimet
STAR NL-10
Kirjoittimet
TDK-Tietolevyt,
C-kasetit
TOP- Ohjelmat,
tarvikkeet
Spectrum-ORIC-
AMSTRAD
-pelejä rajoitetusti



commodore AMIGA PARAS TIETÄÄ

KANNATTAA ASIOIDA ERIKOISLIIKKEESSÄ MEILTÄ SAAT SAMASTA PISTEESTÄ PALVELUN KOKO PERHEELLE KOTI-PC:n ja KOTItietokoneen ja tarvittavat

commodore
The New ATARI®
SANYO

Ohjelmat; oheislaitteet; tarvikkeet ja peliohjelmat tietysti Commodore-luottokortilla, käyttöluotolla tai pankkikorteilla.

Helsinginkatu 1 "Vaasan halli" 00500 HELSINKI,
puh. 90-701 5766. Ark. 10.00–18.00, lauant. 10.00–14.00



Toiminta- ja taitopelit

Tietysti on pelejä, joita on vaikeata, jollei jopa mahdotonta luokitella toimintaseikkailuksi, ampumapeliksi tai muuksi tyypiksi.

Yksi tekijä näitä pelejä yhdistää ja se on joystick. Tästä saammekin ryhmänimen toimintapeli eli arcadeaction.

Toimintapeleissä on tietty tehtävä josta pitää suoriutua, esimerkiksi **Paperboyssa** pitää jakaa lehdet kadun kaikille tilaajille. Kun tehtävä on onnistuneesti suoritettu, aloitetaan toinen samantyyppinen, mutta vaikeampi kierros. Peli ei varsinaisesti pääty koskaan (yleensä), vaan menoa jatketaan kunnes viikatemies korjaa huomaansa viimeisenkin tuskalla ja sankarillisella taituruudella hankitun lisäelämän.

Ja variaatioita riittää! **Marble Madnessissa** tavoite on kulkea kuulan kanssa kentästä toiseen yli kapeiden ramppien ja surrealististen maisemien.

Lähes simulaattorinomaisessa **Koronis Riftissä** saalistetaan arvokamaa tuhoutuneitten sotakoneiden hylystä ja edetään yhä vaikeampiin ja vaikeampiin "rifteihin". Tällä pelillä tosin on päämäärä: saavuttaa riftissä 20 sijaitseva muukalaisten komentokeskus ja tuhota se.

Ja **Spy Vs. Spyt** eivät välttämättä sovi lainkaan toimintapelien kuvaukseen, mutta toimintaa niissä ainakin on!

Niin nirsoa henkilöä tuskin onkaan, ettei joku toimintapeli osu mieltymyssektorin sisään. Ja kuinka ollakaan: perässähän onkin liuta arvosteluita, joista ikiomaa hittipeliä voi käydä hakemaan! Mikä onnellinen sattuma...

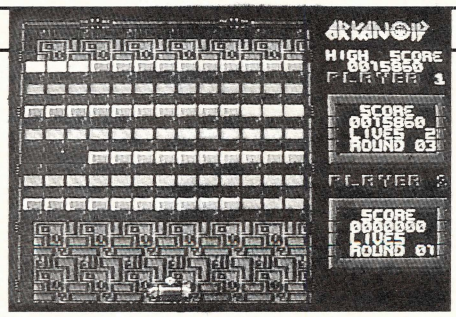
Sen pitemmittä puheitta: avustajat pois ja pelit kehään!

Toiminta- ja taitopelit



Imagine — **C-64, Spe, Atari XL**

Arkanoid



Vanha idea on parempi kuin winsullinen uusia. Imaginen uusin toimintapeliväännös juontaa juurensa Breakout-nimiseen muinaismuistoon, joka lie yksi maailman kymmenestä ensimmäisestä tietokonepelistä.

Koska kaikki eivät välttämättä ole edes kuulleet Breakoutista, niin kerrataan vähän. Jutun jujuna on pompottaa näytön alareunassa vaakasuunnassa liikkuvalla mailalla palloa näytön yläreunassa olevaa tiiliseinä vasten. Tiilet murenevat pallon osumista, ja kaikki tiilet tuhottuaan pääsee murjomaan seuraavaa seinää.

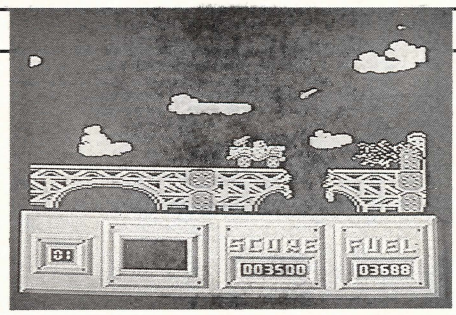
Arkanoidissa mailan virkaa hoitaa avaruusalus, ja se pallon näköinen kapine on itse asiassa energia-ammus. Seinät ovat esikuvaa mielikuvituksekkaammin muotoillut, joskin kaksi ensimmäistä ruutua vanhakantaisine kenttineen yrittävät tappaa pelaajan ikävystymiseen. Lisukkeena on vielä muutama muukalainen, jotka ovat lähinnä ainoastaan tiellä, sekä joukko tiilien alla piilossa olevia energiakapseleita, jotka eri tavoin helpottavat pelaamista.

Ohjelman ongelmana ovat peliohjaimet. Ilotikku ei oikein anna riittävää tarkkuutta, vaikka ohjelma toimisikin Neosin hiiren kanssa, niin kyllä Geos on nykyään paljon yleisempi. Lisäksi sekä mahdollisuus lopettaa että keskeyttää peli puuttuvat tyystin.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Ocean — **C-64, Spe, Ams, MSX, PC**

Army Moves



Ocean suoltaa uusia pelejä markkinoille sellaisella tahdilla, että se voi johtaa vain yhteen asiaan. Laatu laskee ja vauhdilla. Knight Riderista saakka Oceanin pelien laatu on ollut laskusuuntaista, lukuunottamatta muutamia helmiä, jotka Ocean on ostanut suurella rahalla levitykseensä.

Army Moves ei tuota yllätystä. Se voisi olla vaikkapa Green Beret, josta on muutettu spritet. Jotain uutta sentään on yritetty: peli on kaksiosainen ja jälkimmäinen osa ladataan vasta kun ensimmäinen osa on pelattu läpi. Vievätkö osat sitten niin paljon muistia, että ne täytyy ladata erikseen? Enpä usko. Näkemällä vähän enemmän vaivaa viimeistelyn suhteen olisi molemmat osat saatu kerralla muistiin, sen verran yksinkertaisia osat ovat.

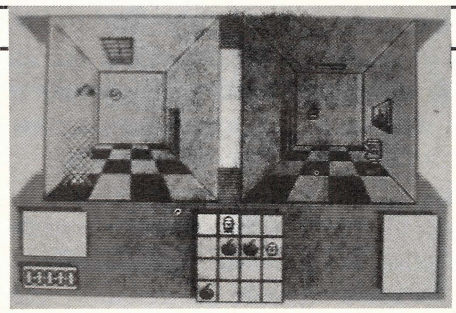
Idea on vanha kunnon tapa-tai-tuletapetuksi. Alussa kepittelet jeepillä, joka on varustettu kahteen suuntaan ampuvilla raketeilla. Vastaan tulee rekkoja ja helikoptereita, lisäksi sillassa on reikiä joiden yli sinun täytyy hypätä. Peli on alusta asti suhteettoman vaikea, mutta kun keksit hyvän taktiikan, muuttuu peli liiankin helpoksi. Grafiikka on kohtalaista, taustat ovat kivasti piirrettyjä, joskin toistuvia. Alkumusiikki on jopa hyvä, mutta pelin aikana soiva kappale on pitkästyttävä. Onneksi sen saa kytkettyä pois päältä.

Näillä näkymin Oceanin alamäki vain jatkuu, eikä loppua näy. Army Moves on mielikuvitukseton ja kuiva peli.

Toteutus: ***
Pelattavuus: **
Kiinnostavuus: **

Ariolasoft — **C-64, Spe**

Deactivators



Ryhmä sabotöörejä on tunkeutunut Maanvetovoimantutkimusinstituuttiin ja asettanut sinne lukuisia aikapommeja sekä ohjelmoinut uudelleen laitoksen robotit.

Komentaja kutsuu paikalle Deactivator-robotin, jonka tehtävänä on purkaa pommit ja ohjelmoida robotit takaisin 'omalle puolelleen'. Kaikkea toimintaa rajoittaa määrätty aika jolloin valmista on oltava tai . . .

Pelin pelaamista vaikeuttaa täydellisten ohjeiden puuttuminen. Ensimmäisillä kerroilla peliin hermostuu helposti, mutta pikku hiljaa alkavat eri toiminnot selkiytyä ja koko ajan tuntee pääsevänsä eteenpäin. Ehkä hyväkin asia pelin kiinnostavuuden säilymiseksi pitempään, tuo ohjeiden puute.

Kuvaruudussa näkyy kaksi huonetta kerrallaan. Alareunassa on myös kartta, jonka avulla voi suunnitella liikkumisensa.

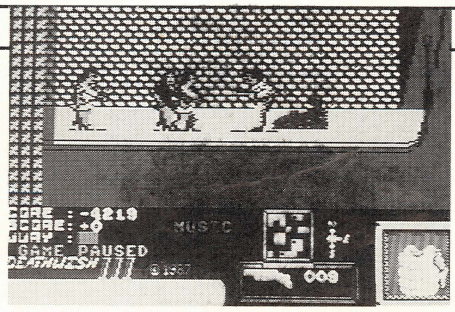
Kuvaruudusta näet myös mitä esineitä sinulla on mukana. Peliin sisältyy joukko hauskoja yllätyksiä, kuten esim. laitoksen luonteesta johtuva vaihteleva painovoima eri huoneissa ym.

Grafiikka on ns. kolmiulotteista ja taustalla soi hyvä musiikki. Peli on monipuolinen ja haastava, ja on varmasti hyvä hankinta tämäntyyppisten pelien ystäville.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Gremlin Graphics — **C-64**

Death Wish 3



Pelin nimestä huolimatta voittaja ei ole se, joka ensimmäisenä onnistuu itsemurhassaan. Ideana on ennemminkin auttaa New Yorkin kaduilla mellastavien jengien jäseniä siirtymään autuaammille metsästysmaille.

Charles Bronson on tämän pelin ja samannimisen elokuvan ajaksi ottanut nimekseen Paul Kersey. Annettuaan ensin jengien terrorisoida itseään ja perhettään päättää Charles antaa huligaanien maistaa omaa lääkettään. Aseistautuneena 457 Magnumilla, pumppuhaulikolla, konepistoolilla ja kevyellä singolla hän tar-

joaa melkomoisen vastuksen jenginuorten nyrkeille ja pampuille.

New Yorkin kaduilla ei todellakaan ole terveellistä samoilla, jos tämä toimintapeli on edes lähellä totuutta. Kaduilla kulkijat jakautuvat neljään ryhmään: poliisit, rikolliset, vanhat mummelit ja epämääräiset naikkoset. Kujilla liikkuvilla lukuisilla naisilla on kaksi tehtävää. Ne nostavat hameenhelmansa puoleenreiteen Charlesin iloksi tämän kulkiessa ohi ja raahaavat ruumiit kaduilta. Töitä heillä riittää eläkepäiviin saakka, sillä jo pelkästään kuolleita poliiseja näyttää syntyvän tasan yhtä monta kuin heitä kaduille uskaltautuu eikä Charleskaan kyllästy alushameiden katselemiseen.

Bronson liikkuu suurkaupungin kaduilla apunaan kartta, josta hän pystyy jatkuvasti tarkistamaan sijaintinsa. Arsenaalillaan hän tappaa talossa ja puutarhassa, tosin olohuoneesta ikkunan läpi ampuessaan Charles saa enemmän pisteitä. Talojen sisälläkin on omat vaaransa. Vaaniessaan ikkunassa aseettomia huligaaneja Charles tarjoaa selkäpuolensa maalitauluksi huoneeseen tallusteleville rikollisille. Pääasiassa asunnoissa kyllä liikkuu mummeleita käsilaukut kohollaan. Käsilaukkukin on tässä pelissä tappava ase, sen saa pelin aikana moni mummoa pamputtava jenginuori huomata.

Pelin parasta antia on sen musiikki, joka saa varsinkin Mike Oldfieldin ystävät hurmioon. Vauhdista ja herkästä liipasimesta pitävät kokevat myös tyydytyksen. Sen sijaan lapsipsykologit ja nuorisotyöntekijät tuskin tulevat ruuhkauttamaan peliliikkeitä.

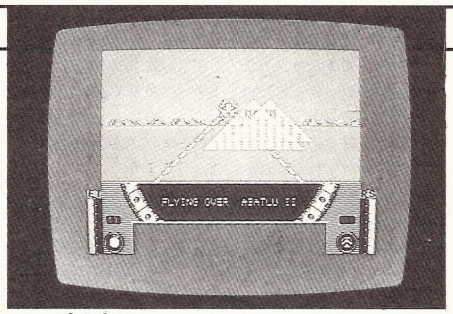
Muutaman pelin jälkeen alkaa vahvasti tuntua siltä, että Charles Bronsonin kasvonpiirteet ovat olleet pelin syntymisen takana. Hänhän on yksi niitä harvoja ihmisiä, jonka piirteet voidaan piirtää kolmella viivalla. Näinpä myös C-64:n spritegrafiikka pystyy kuvaamaan Charlesin vaivatta.

Toteutus **
Pelattavuus **
Kiinnostavuus ***

Firebird

C-64, Spe, Ams

Empire



Empire seuraa Elitestä tuttua linjaa: taitava sekoitus strategiaa ja tuhoamista.

Aloitat pelin normaalilla Cub-tiedustelualuksella. Tarkoituksenasi on rakentaa mahtava imperiumi, joka kattaa useita aurinkokuntia. Tämän saavuttaaksesi sinun on käytävä kauppaa avaruusasemien kanssa, tuhottava hyökkäävät muukalaiset, jotka ovat valloittaneet monia planeettoja, uskaltauduttava kymmeniin tehtäviin ympäri linnunrataa ja tultava kaikkien aikojen parhaaksi pilotiksi. Ja vielä lopuksi sinun on rakennettava suojakenttä turvaamaan valtakuntaasi maailman loppuun saakka...

Siinä onkin haastetta kerrakseen. Kaiken tämän tekemiseen menee varmasti useita viikkoja, koska Eliteä noudattaen Empiressä on mielettömästi planeettoja ja aurinkokuntia.

Kuten Elitessä, tässäkin on laaja valikoima kontrollinäppäimiä ja pienempien pelaajien iloksi suomenkieliset käyttöohjeet ovat (jos mahdollista) vieläkin pikkutarkemmat kuin alkuperäinen ohjelappunen.

Empire ei pysyttele koko ajan yhdenlaisessa ruudussa. Laskeutuessasi planeetalle joudut lentämään neliöiden sisällä ja mitä tarkemmin lennät, sitä lähemmäksi pääset lopullista maaliasi planeetalla. Planeetan pinnalla joudut ensiksi lentämään metsässä. Väistele puita tai sinulle käy huonosti. Mitä tarkemmin olit lentänyt neliöissä, sitä nopeammin pääset pois metsästä. Pinnalla lentäessäsi joudut myös ohjusten maaliksi. Voit väistellä niitä tai yrittää tuhota ne. Samaan aikaan yrität tutkalla paikantaa lastikapselin, jonka viet mennessäsi avaruusasemalle.

Tällaiset "elämää suuremmat" pelit ovat tulleet jo käsitteiksi pelimaailmassa. Pelin laajuus ja kontrollinäppäinten suuri määrä ovat osaltaan myös valmistajien vastaisku piratismille. Ilman ohjeita on peliä vaikea pelata. Tämä pätee myös Empireen. On tosiaankin parasta ensin lukea käyttöohjeet ja vasta sitten alkaa pelata. Muuten olet todella hukassa ja ensivaikutelma pelistä voi jäädä huonoksi.

Koska Empiressä on laaja pellalue, on siinä tietysti myös karttanäytöt. Muita laitteita ovat esimerkiksi energiamittari, lämpötilamittari, säteilymittari, suojien kunnon ilmoittaja, tietokoneen näyttöpääte ja polttoainemittari. Voit ostaa uutta laitteistoa alukseesi, jos sinulla on varaa. Myöhemmin voit ansaita Susiluokan hyökkäysaluksen.

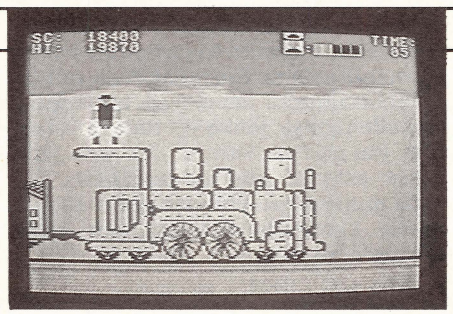
Grafiikka on aika normaalia vektorigrafiikkaa, tuttua Elitestä. Taustalla soi aluksi innostava, myöhemmin kyllästyttävä rummunpaukutus. Onneksi sen voi kytkeä pois. Luettuasi ohjeet tuntuu peli todella kiinnostavalta. Sitä se onkin ja tulee olemaan pitkän aikaa. Ehkäpä kiinnostus Empireen kestää kauemmin kuin Eliteen, onhan Empire tavallaan monipuolisempi kuin Elite.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

U.S. Gold

C-64

Express Raider



Kauan sitten veripunainen aurinko laski horisonttiin biisonilaumojen jylistessä. Naiset olivat naisia ja miehet lehmäpoikia. Paikka oli tietysti USA ja viimeisen suuren humanistin John Waynen myyttinen Villi Länsi. Tänne sijoittuu Express Raider.

Siihen aikaan suuret junayhtiöt ryöstivät matkustajiaan korkeilla lipunhinnoilla, mutta jotkut matkustajat iskivät takaisin...

Tämä arcade-käännös jakaantuu kahteen osaan. Ensimmäisessä pompitaan pitkin vaunujen kattoja ja tapellaan vartijoiden kanssa. Pari niukkaa kojoottiakin voi mukiloida lisäpistetoivossa.

Jokaisen vartijan selvittämiseen on aikaraja, jonka päättyessä vaunuja yhdistävä pommi räjähtää ja "sankari" tippuu ja ruhjoutuu punaiseksi puuroksi.

Jos pääsee veturiin saakka ohi pulloja heittelevien amigojen ja pyssymiesten, kuittaa pelaaja tililleen kaksi lihavaa rahasäkkiä. Mutta tyydyttääkö tämä junien kauhua, No ei.

Seuraavaksi ratsastetaan uskollisen metwurstin esiasteen selässä pitkin junan vierustaa. Coltit paukkuvat kumminkin puolin kun vaunuissa majailevat vartijat harjoittelevat liikkuvaan maaliin osumista. Niitistämällä viisi pääsee seuraavaan vaunuun ja niin edes päin kunnes ollaan veturilla ja sen jälkeen päästäänkin katoille ja sitä rataa...

Siis jälleen uusi matkimispeli. Taustagrafiikka on aika hyvä rullaavine juniineen, mutta spritet on taas jätetty puolitiehen. Vähän liian karkeita täysihintaiseen peliin. Ääniefektit eivät oikein tue tapahtumia iskujen kuulostaessa laukauksilta ja osumien tynnyrien potkaisulta.

Express Raider on aivan kelvollinen keskitason arcade-käännös. Pahoin kuitenkin pelkään, että muutaman pelikerran jälkeen alkaa puunmaku tuntua.

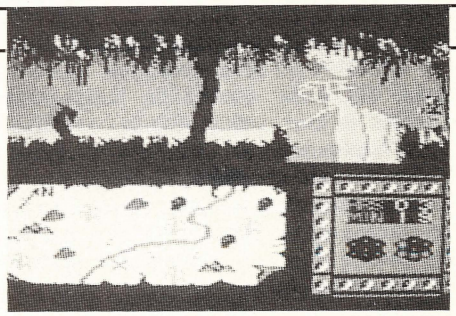
Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Toiminta- ja taitopelit



Mastertronic | **C-64, Spe**

Flash Gordon



Pikku hiljaa alkavat sarjakuvasankaritkin saada omat nimikkopelinsä pelintekijöiden käyttäessä ideaa kuin ideaa pelinaihioina. Esimerkiksi Asterix ja Judge Dredd ovat jo joystickmaanikoille tuttuja nimiä.

Mastertronic tuo markkinoille oman sarjispelinsä, jonka aihe ei ole enempää eikä vähempää kuin maailman parhaaksi sarjakuvapiirtäjäksi kutsutun Alex Raymondin luoma, maailman parhaaksi sarjakuvaksi mainittu Flash Gordon, tuo tähtienvälinen seikkailija, jonka edesottamuksista on elokuvakin (tietysti) ehditty tehdä.

Kaikki sarjisfanit tietävät Flashin pahimman vihollisen olevan julma tyranni Ming (rasismia?), joka tälläkin kertaa on punomassa peri-ilkeitä juoniaan. Ming aikoo tuhota Maan järeämmän luokan ohjuksilla, joiden ohjauslaitteita hän kuljettaa mukanaan. Flashin täytyy vain tuhota Ming 24 tunnin sisällä ja Maa pelastuu (hiphiphuraa!). Mutta helposti se ei käy Flashiltakaan, varsinkin kun sankarimme avaruuslaiva tipahti rytinällä Mongon viidakkoon.

Pelin ensimmäisessä osassa pitää löytää tie viidakosta prinssi Barinin luolaan. Viidakon pikku eläimet – muunmuassa tultasyöksevät liskot – ja muut esteet, kuten kuilut, hankaloittavat matkantekoa. Käyttämällä hieman akrobatiaa ja kahta kuudestilaukeavaa matkasta selviytyy, kunhan ensin onnistuu kartoittamaan reitin viidakon läpi. Kuvaruudun alaosassa näkyvästä kartasta ei ole paljon apua, mutta eipä ole niin väliksikään.

Kun vihdoin löytää Barinin, saa valmistautua seuraavaan koitokseen, joka on pikkuinen karateottelu (aagh – taas karatea) itsensä prinssin kanssa. Flashin on näet apua saadakseen voitettava prinssin luottamus ja tämän pelin mukaan paras tapa ansaita kunnioitusta on ilmeisesti hakata heikompansa. Mukavaa väkeä nämä mongolaiset.

Jos saa Barinin uskomaan, että näin kovaa kaveria on parasta auttaa, pitää lopuksi jahdata prinssin ystävällisesti luovuttamalla suihkukiiturilla Mingiä, ja yrittää päättää tyrannin päivät kiiturin vakiovarustukseen kuuluvilla ohjuksilla. Helpommin sanottu kuin tehty.

Peli viehättää aiheensa puolesta melkoisesti – esimerkiksi lataus- ja otsikkokuvat henkivät tyylikkäästi vanhaa raymondilaista Flash Gordon -nostalgiaa. Peli vaikuttaa monipuoliselta ja on toteutukseltaan keskiverto. Esimerkiksi grafiikka ei ole liian huonoa, jos ei liian hyvääkään. Eniten ärsyttää Flashin hahmo, joka näyttää lähinnä lämpöpukuiselta pulliaiselta, jolla ei ole juurikaan tekemistä sarjakuvista muistamamme atleettisen hahmon kanssa.

Musiikki on keskitasoa (by Rob Hubbard) ja ääniefektit suppeat. Moniosaisen kasettipelin kirot kelauksineen ja paikanhakuineen voivat myös saada hermostumaan. Peli on hyvä esitys Mastertronicilta, jonka tuotteet tuntuvat paranevan aikaa myöten. Flash Gordonia on kuitenkaan turha mainita maailman parhaaksi tietokonepeliksi.

Toteutus	* * *
Pelattavuus	* * *
Kiinnostavuus	* * *

Activision | **C-64, Spe**

Ghostbusters



Ghostbusters-peli perustuu samannimiseen elokuvaan. Valmistajana on yhdysvaltalainen Activision.

Pelin idea on sama kuin filmissä: pyydystä haamuja tai maailma tuhoutuu! Kuitenkin vaikka peli idealtaan seuraa elokuvaa, on se hyvin paljon erilaisempi.

Peli alkaa pankin antaessa pelaajalle 10000 dollarin lainan, jolla on perustettava oma Ghostbusters-yritys. Yrityksen tarvikkeet on valittava tarkasti, sillä rahat eivät riitä kaikkeen. Pelin ohjeet antavat paljon hyviä vinkkejä.

Peli jakautuu kolmeen pääosaan: tielläajoon, haamunpyydystykseen ja ajoreitin suunnitteluun kaupungin kartalla. Tielläajo tarkoittaa kuvaruudulla olevan auton katselua, kun se ajaa tyhjää tietä pitkin, mikä on todennäköisesti koko pelin pitkästyttävin osa (musiikki pelaa onneksi koko ajan!). Jos on perustaessaan yritystä ostanut kummitusimurin, voi kummituksen tullessa tiellä vastaan imuroida sen pois.

Haamunpyydystys on pelin varmasti vaarallisimpia hetkiä. Tarkoitus on silloin pyydystää kummitus kummitusansaan. Sinun on kuitenkin pyydystettävä kummitus nopeasti, sillä se voi päästä karkuun, ja kaupungin 'PK'-arvo nousta. Kuitenkin jos kiirehtii liikaa, voi ansa laueta osumatta kummitukseen, ja kummitus liimaa yhden miehistä toimintakyvyttömäksi. Pelin pääpisteet tulevat juuri tästä vaiheesta.

Ajoreitin suunnittelu tarkoittaa hyvinkin monia asioita. Ensinnäkin on valittava lyhin ajoreitti seuraavan kummituskorttelin luokse, jonka voi tunnistaa kartalla punaisesta väristä, jos on pelin alussa ostanut kummitusmittarin. On myös muistettava yrittää pyydystää niin monta kummitusta kaupungin teillä kuin mahdollista.

Marsipaanimies

Marsipaanimies tuhoaa kokonaisia kortteleita hetkessä. Mutta onneksi on vastakeinoja.

Jos olet pelin alussa valinnut varusteisiisi myös marsipaanimiesvaroittimen on elämä helppoa. Kun jokin kortteli tulee täysin valkoiseksi, jolloin ko. kortteli on marsipaanimiehen seuraava uhri, pitää heti seuraavalla kerralla, kun kaupungin kartta tulee näkyviin pudottaa marsipaanimies-houkutin. Se houkuttaa neljästä kummituksesta muodostuvan marsipaanimiehen luoksesi, jolloin se ei ehdi tuhota korttelia. Tämmöisestä täpärästä pelastamisesta saa 2000 dollaria. Kuitenkin pitää varoa, sillä jokainen tuhoutunut kortteli maksaa 4000 dollaria, joka vähennetään pelaajan tililtä!

Jännittävä loppu

Kun kaupungin 'PK'-arvo saavuttaa 10000 on peli loppu. Silloin tietokone vertaa pelaajan varallisuutta siihen, millä hän pelin aloitti. Jos ei ole onnistunut tienaamaan enemmän peli loppuu.

Jatkoon päässeet pääsevät kuitenkin yrittämään 5000 dollarin lisäpalkkiota ja maailman pelastamista. Jos onnistuu ohjaamaan kaksi miestä vaarallisen marsipaanimiehen ohi ZUULin temppelin ovelle, niin he kiipeävät temppelin katolle, jossa tuhoavat oven ZUULin maailmaan ja samalla pelastavat maailman. Silloin saa myös lisäpalkkion. Miehiä on aina vain kolme.

Normaali peli kestää noin puoli tuntia. Noin 40 % ajasta kuluu ajamiseen, toiset 40 haamujen pyydystämiseen ja loput 20 kartan katseluun.

Yleisvaikutelmaksi jäi hyvä musiikki joskin itse peli oli pienoinen pettymys. Se soveltuu parhaiten nuorille seitsemästä ikävuodesta alkaen.

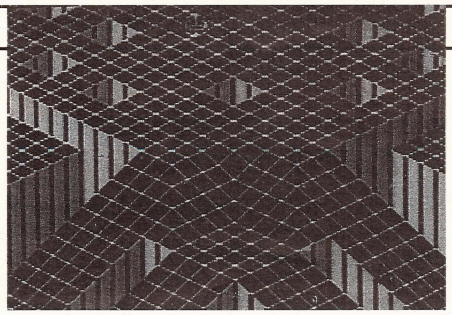
Pelivinkki vielä lopuksi: Yritä olla päästämättä teillä liikkuvia kummituksia ZUULin temppeliin.

Toteutus	* * * *
Pelattavuus	* * *
Kiinnostavuus	* * *

Melbourne

C-64, Spe

Gyroscope



Pelin idea on vastaava kuin kolikkopelissä Marble Madness. Ohjailet hyrrää (gyroskooppia) pitkin erilaisia tasoja ja reittejä koettaen saada sen kunkin radan loppuun asti.

Bonuspisteet saatuasi pääset jatkamaan seuraavaan kenttään, joka on yleensä aina hiukan vaikeampi kuin suorittamasi. Erilaisia kenttiä on useita kymmeniä, joten yrittämistä riittää varmasti jonkin aikaa.

Gyroskoopin ohjailu tapahtuu joystickillä (näppäinohjauskin on mahdollinen) parhaiten ja on hetken harjoittelun jälkeen kohtalaisen helppoa. Hyrrän vaappuva liike tekee ohjailun kuitenkin tarkkuutta vaativaksi, ja suuriin heilahteluihin ei useassakaan paikassa ole varaa radan kapeuden vuoksi. Lisää vaikeuksia tarjoavat eteen tunkevat mönkiäiset, magneetit ja liukastukset, joista hyrrä heittää komean voltin ja kumoon!

Kolmiulotteinen grafiikka on selvää ja hyvin tehtyä. Joissakin kentissä hyrrän väri saisi erottua paremmin taustasta. Taustalla soi tyylikäs musiikkipätkä.

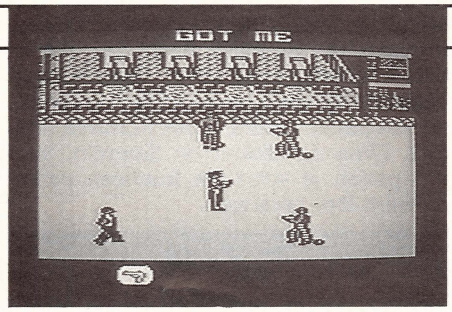
Gyroscope on oman ryhmänsä tasokas vaihtoehto, ja tarjoaa juuri sopivan vastuksen pitkäksi aikaa.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Konami

C-64, MSX

Jailbreak



Konamilla on vankka maine MSX-pelien ohjelmoijana eikä syyttä. Konamin arcadepeleistä muukone-versiot ohjelmoi ennen Imagine, mutta nyt on Konami laajentanut valikoimaansa ja tekee itse myös 64-versiot. Eipä ihme, kun ottaa huomioon Imaginen viimeaikaiset tötöilyt. Ensimmäinen yritys on Jailbreak. Vaan kannattiko kengänanto?

Jailbreak perustuu vanhaan hyväksikoettuun "tapa liki kaikki mikä liikkuu" ja sankarina on liipasinhullu poliisi. Rypäle vankeja on karannut ja uhkaa kaikkea mikä länsimaiselle sivistykselle on pyhää. Mutta länsimaisen sivistyksen henkilöitymä, Colt .45, puhuu lyijyisen sanansa. Tasapaino palautuu ammuskelulla. Silloin tällöin ilmaantuva sivullinen tuo urhealle poliisille uusia aseita tappovoiman maksimoimiseksi. Pelissä siis tarvitaan joystickiä, mutta aivot voi jättää eläkkeelle. Ja kyllähän hyville tappopeleille sijaa löytyy.

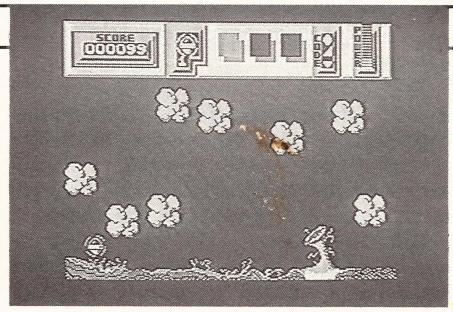
Löytyy vielä tämän jälkeenkin. Kunnon roimistelussa täytyy olla nopea ja sulava grafiikka ja kunnon menoa. Jailbreak ei näitä ehtoja täytä, sillä poliisi löntystelee liian hitaasti, jotta hänestä olisi uhkaa lainrikkojille. Grafiikka on myös liian karua eivätkä äänet ole sitä tasoa jota kuusnelkulta voisi odottaa. Konamilta tämä on kyllä pikkuinen rimanalitus, mutta tulevaisuushan sen kertoo. Ehkä jo paljon odotettu Nemesis lunastaa lupaukset.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: **

Firebird

C-64

Kinetik



Kinetik on outo peli. Grafiikka on outoa, kontrollisysteemi on outo ja hinnoittelu on outo. Firebird on julkaissut Kinetikin lähes täysihintaisena pelinä, vaikka se on selvästi halpapeli. Tässä hintaluokassa se häviää reilusti melkein kaikelle muulle. Outo lipsahdus Firebirdiltä, jolta on sentään tullut sellaiset klassikot kuin Elite, Revs ja The Sentinel.

Pelin aloittaessaan ei pääse eroon ajatuksesta että ohjelmoija on keksinyt uuden rutiinin, jolla liikuttaa spritejä näytöllä. Jotta idea ei menisi hukkaan, on sen ympärille kyhätty jonkinlainen peli hinnan perusteeksi. Niinpä peli jättääkin jälkeensä sekavan vaikutelman.

Joka tapauksessa tässä on pelin idea: Kinetik on maailma, jossa universumin liikkeen lait ovat menneet sekaisin. Painovoima, kiihtyvyys ja hidastuvuus tekevät temppuja kaikille, jotka uskaltautuvat liikahtamaan. Saat tehtäväksesi kerätä kolmikirjaimisen sanan Kinetikin 43:lta tasolta ja toimittaa sen Kinematorille, joka palauttaa järjestyksen maailmaan.

Alussa Hydro-aluksesi on täysin aseistamaton ja suojaton. Pelin edistyessä voit kerätä erilaisia aseita ja suojajärjestelmiä käyttöösi. Käytettävissäsi on myös teleportteja, joilla voit siirtyä rajattomasti tasoilta toisille.

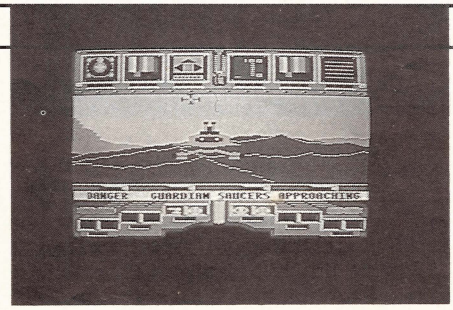
Kehno peli hyvältä yhtiöltä. Alkaako Firebirdin ote lipsua?

Toteutus: **
Pelattavuus: **
Kiinnostavuus: **

Activision

C-64, Atari

Koronis Rift



Koronis Rift on hyvin erikoinen toimintapeli. Tarkoituksena on tutkia Koronis-planeetan syviä laaksoja, joista löytyy satojatuhansia vuosia vanhan kulttuurin aluksia ja laitteita. Etsintää on vaikeuttamassa ufoja, joiden tuhoaminen on pakollista ennen laakson laitteiden tutkimista. Laaksoja on 20.

Kun on tutkinut laaksoa riittävästi, täytyy palata takaisin emäalukseen. Siellä erikoisrobotti analysoi löydetyt tavarat ja ilmoittaa niiden arvon. Tavaroita voi vaihtaa puhtaaksi rahaksi tai käyttää itse. Pelin lopullinen kohde on ufojen tukikohta viimeisessä laaksossa.

Grafiikka on miellyttävää, mitään vikoja ei löytynyt. Musiikkia ei ole. Ainoa harmittava asia on, että kasettiasemaa käytettäessä jokainen laakso on ladattava kasetilla. Kun sitten sattuu kuolemaan, on kasetti kelattava takaisin oikeaan kohtaan (jota yleensä ei löydä).

Mielestäni peli on verrattain hyvä. Mahdollisuuksia on paljon. Laajuuden tajuaa jos sattuu aukaisemaan paksuhkon ohjepaperin.

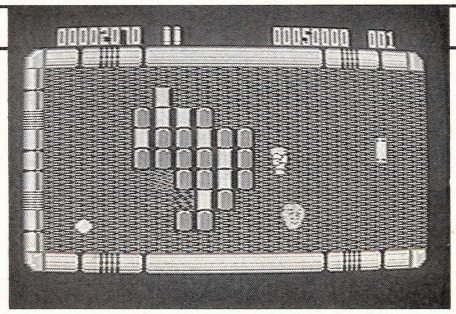
Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Toiminta- ja taitopelit



Gremlin Graphics

Krakout



C-64, Spe, Ams

Mitä tapahtuu, jos videopelien taivaasta tempaistaan sen toiseksi vanhin asukas Breakout ja puhalletaan raihnaiseen ruumiiseen uutta henkeä? Floppi? Ihme ja kumma ei, vaan peli jota syystä tai toisesta innostuu tosissaan pelaamaan. Vanha idea on *joskus* parempi kuin pussillinen uusia. Toisista maailmoista oleville vierailijoille tiedoksi: Breakout oli peli, jossa ruudun yläosassa on rivi tiiliä, joihin yritetään osua pallolla, jota lyödään mailalla, joka...

Mutta eihän vuonna 1987 tällainen mene läpi. Nyt vaaditaan "omaperäisiä", "hyvin" tehtyjä ja "hauskoja" pelejä. Omaperäinen Krakout ei juuri ole, mutta muuten lainausmerkit voi poistaa.

Wanhasta Breakoutista Krakout eroaa siten, että osasta tiiliä tulee osuttaessa kirjaimia, joista tulee mielenkiintoisia efektejä kuten pommeja, ohjuksia, tuplamailoja, extrapitkiä mailoja sun muita mutaatioita. Kentällä haahuilee lisäksi outoja olioita, mystisiä matkamiehiä videopiirin valtakunnasta, joita "tappamalla" saa paitsi pisteitä myös kummia ilmiöitä. Oma suosikkini on Gremlin, joka syö pallon ja sylkäisee kuolleen pallon ruumiin läpi takarajan.

Pelin parametrejä on mahdollista muutella läpi koko pelin. Paitsi sellaisia vakioita kuin pallonnopeus on mahdollista valita musiikkitahdistettuja ruudun välkyttämisiä ja tärisyttämisiä, jotka tekevät ainakin lauantaiaamuisin mullistavan vaikutuksen.

Krakout on erittäin ammattitaitoisesti tehty peli, jota kehtaa suositella vaikka kenelle. Ilman Stallonen kuvaa peli tuskin muodostuu hitiksi, mutta kokeilu kannattaa. Kysymyksessä on lisäksi Gremlinin eka loikkaus arcademaailmaan, sillä Krakout perustuu peliin Arkanoid. Imaginea mahtaa harmittaa. Hanki Krakout sillä ilman sitä ei pääse ravintolaan.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ****

Domark

Living Daylights



C-64, Spe, Ams, MSX, Amiga, PC

Hiphei, kammottava A View To Kill on saanut jatkoa uuteen Averell Dalton-Bondiin perustuvassa Living Daylightsissa. Saako maailmanhistorian huonoimpiin kuuluva huijaus vahvan kilpailijan?

Domark tosiaan uskoo tuotteeseensa: peli käännetään paitsi kaikkiin mahdollisiin 8-bittisiin koneisiin niin myös Amigaan ja lisäksi Living Daylightsista tehdään kolikkopeli.

Taloudellinen riski ei tietysti ole suuri: Elävä Päivänsäde myisi vaikka se olisi View To Kill uusilla kansilla. Onneksi näin ei kuitenkaan ole.

Tällä kertaa on nähty vaivaa. Grafiikka on hyvää ja kelvollinen versio elokuvan teemasta renkuttaa pelin alussa. Typerän Ah-Ha-kappaleen asemasta olisi kyllä saanut käyttää wanhaa kunnon Bond-teemaa.

Peli sinänsä on varsin yksinkertainen: Bond juoksee kuusi filmiin perustuvaa, mutta kohtalaisen samanlaista tasoa läpi oikealta vasemmalle ja kohtaa vaihtelevia vihollisia. Tasojen välillä 007 voi valita Q:n laajoista varastoista aseistusta.

Jokainen taso vaatii tietyn erikoisaseen. Väärän aseen valinta vaikeuttaa läpipeluuta, muttei tee sitä mahdottomaksi. Ampuessaan Bond pysähtyy ja kohdistin osoittaa minne lyijy lentää. James-boy myötäilee kädellään pyssyn suuntaa.

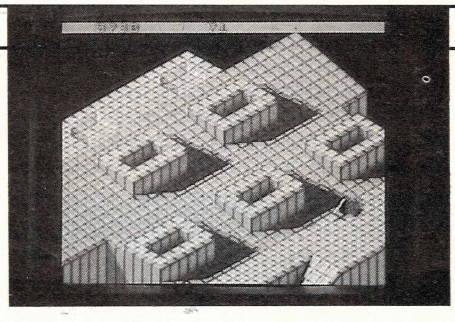
Ketteränä miehenä 007 voi myös hyppiä ja kumartua. Eikä yksi luoti riitä kirjoittamaan Bondin muistovärssyä. Living Daylights voisi olla mihin tahansa elokuvaan perustuva peli, mitään Bond-leffalle ominaista siihen ei ole taltioitu.

Mikään floppi Living Daylights ei ole, muttei myöskään mikään virstanpylväs tietokonepelien historiassa. Onpahan vain kohtalaisen sujuva ampumapeli, joka varmasti löytää kohderyhmänsä, etenkin pelaajakunnan nuoremmasta päästä. Ostakoon ken tahtoo, ilmankin tulee toimeen.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Electronic Arts

Marble Madness



Amiga

Marble Madness on Atarin kolikkoautomaatteihinsa suunnittelema pallopeli. Amigan piirto-ohjelman DeLuxe Paintin tekijä Electronic Arts on sovittanut pelin Atarin kovaan kilpailijaan, Amigaan. Amigan grafiikka sopii hyvin tällaisen pallon ohjailuun.

Pelissä ohjaillaan sinistä tai punaista palloa alas kapeita reittejä. Alussa pallon turvana on muutama kaide, mutta sitten alkavat vaikeudet. Rotkot vaanivat siellä, missä palloa pyydystävät vihreät limanuljaskat eivät syö, vihreät rähmälammikot liuota tai imuri imaise palloa.

Pelissä on seitsemän vaikeustasoa, sitä voi pelata yksi tai kaksi pelaajaa. Ohjauslaitteeksi kelpaa yhdellä pelaajalla hiiri, mutta kahdelle pelaajalle pöytä käy hiiriä käytettäessä ahtaaksi. Silloin suositellaan joystickiä tai ohjauspalloa.

Pelissä on oltava tarkkana, eikä peli suosi silmitöntä hiiren liikuttelua tai joystickin heiluttelua. Tarkkuus tuo parempia tuloksia.

Pelin grafiikka on hyvä ja pallon kulkemat korkeuserot ovat todellisen tuntuisia. Pallo tottelee loogisesti myös hiiren käskyjä. Se tottelee hiirtä jopa paremmin kuin kolikkoautomaateissa pallon pyörittelyä. Äänet ovat varsin yksitoikkoisia. Eri vaikeustasot riittävät pitämään mielenkiintoa yllä. Onhan pelin kolikkoversionkin ympäristö yleensä kansoitettu.

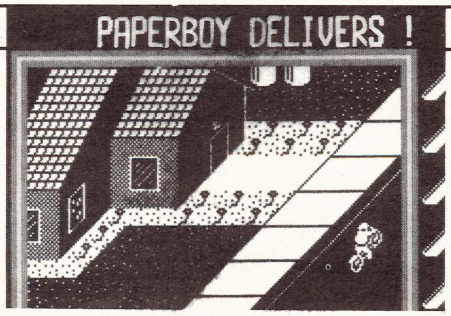
Pelin siirtyminen kentästä toiseen kestää puolisen minuuttia. Vaikka se käy lepoajasta, voisi lataus käydä ripeämminkin.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Elite

Paperboy

C-64, Spe, Ams



Pelissä ohjaat lehdenjakajapoikaa amerikkalaisen esikaupungin kaduilla. Tehtävänäsi on jakaa lehdet postilaatikkoihin. Työtäsi vaikeuttavat radio-ohjatut autot, koirat ja muut ihmiset.

Näistä sinun on selvittävä, mutta pääsetpä itsekin harrastamaan pahantekoa. Kadulla asuvat ei-tilaajat ovat keppostesi uhreja, ja jos rikot vaikkapa heidän ikkunoitaan tai pihalla olevia tavaroitaan, saat lisäpisteitä.

Melko aggressiivista lehden markkinointia muuten! Jokaisen päivän päätyttyä pääset crossiradalle, jossa pisteitä kerätään osumalla maalitauluihin ja -levyihin.

Pelin kiinnostavuus ei ole kovin hyvä, sillä sen pääsee läpi melko helposti, ja vaikeusasteita on vain yksi.

Sikäli peli hiukan vaikeutuu, että kun olet onnistunut jakamaan lehdet kaikille tilaajille, tulee kadulle joitakin uusia tilaajia, ja enemmän hommia pojalle.

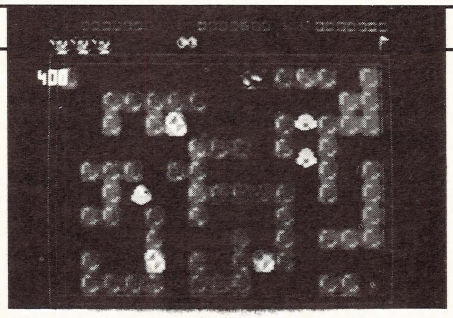
Grafiikka on tavallisen hyvää ja siistiä, musiikki alkaa äkkiä kyllästyttämään.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus **

Anirog

Petch

C-16, C-64, MSX



Petch on Anirogin tuottama tutuntyyppinen sokkelopeli. Pienen pingviinin, Petchin, tehtävänä on saada kolme timanttia vierekkäin joko vaaka- tai pystysuoraan. Kiusana Petchin tiellä ovat lumimehiläiset, jotka koettavat parhaansa mukaan estää tämän onnistumista tehtävässään. Hetken helpotuksen Petch saa litistämällä mehiläisen jääkuutioiden väliin, mutta hetkisen kuluttua pöriäinen on taas kiusana.

Pisteitä tulee mehiläisten litistämisestä, timanttien sijoittelusta sekä bonuksia nopeasta toiminnasta. Joka kentällä on näet aikarajoitus.

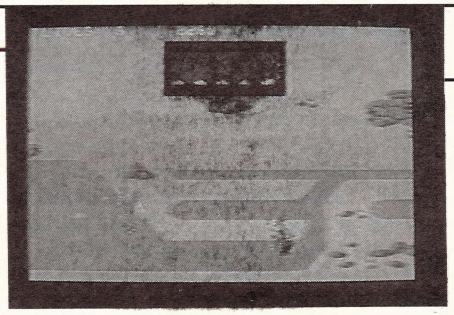
Pelin idean oppii nopeasti, mutta mielenkiinto säilyy kyllä jonkin aikaa. Grafiikaltaan Petch on hyvin tehty ja musiikkikin on hyvää, joskin siihen kyllästynee aika pian.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

U.S.Gold

Roadrunner

C-64, Amiga, Spe, Ams, ST, IBM



I'm a roadrunner, honey, ja Nakke-lehdestä tuttu. Ja minua takaa-ajava kelju kojootti tosiaan on Kelju Kojootti. Kolikkoautomaatista käännetyn Roadrunnerin juoni on yksinkertainen: maantiekiitäjä pakoilee takaa-ajavaa kojoottia ja täyttää kupuaan linnunsiemenillä, joita maantie on täynnä. Jos ruokailuun tulee liian pitkä tauko, erkanee sielu ruumiista etsimään evästä.

Kuten sarjakuvassakin Wile E. Coyotella on nippu huonoja keksintöjä, joiden avulla hän yrittää hankkia kiitäjäpaistin raaka-aineet. Näihin kuuluu mm. rakettivoimalla kulkeva rullalauta, kengurukeppi ja selkään kiinnitettävä helikopteri. Muita vaaroja ovat miinat, autot, rotkot sun muut.

Toteutus on erittäin ammattitaitoinen. Grafiikasta tunnistaa heti päähenkilöt ja taustat liikkuvat mukavasti. Lintu myös liikkuu jouheasti sinne minne joystick määrää. Sarjakuvan henki on tavoitettu hyvin ja peli sinänsä on mukava.

Musiikki on luku sinänsä. Hyvin sovitetut versiot sellaisista kappaleista kuin Miekkatanssi ja Kevyen ratsuväen hyökkäys vauhdittavat menoa eivätkä rasita korvaa kuten useiden pelien tekopirteä hilipatimusiikki.

Eri kenttiä on noin viisi, jonka jälkeen niihin lisäillään lisävaaroja tarpeen mukaan. Roadrunnerissa on silti Se Paha Juttu: kasettiversio on multiload. Syynä on tietysti pelin amerikkalainen alkuperä. Sielläpäinhän kasettiasemathan ovat lähinnä vitsi.

Roadrunner on erinomainen arcadekäännös. Jospa vain kaikki pyrkisivät samaan tasoon eivätkä kyllästäisi markkinoita puolivillaisilla sekundatuotteilla. Beeb beeb, niinkuin sanotaan.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ****

Activision

Rock'n Bolt

C-64

Pelin idea on yksinkertainen ja toiminta on yksinkertaista, mutta peli vaatii tiettyä suunnittelua, joten siinä piilee suurelta osin sen viehätys.

Tehtävänä on kiinnittää kentällä edestakaisin liikkuvat palkit kiinni joko vapaaseen tai ennalta määrättyyn järjestykseen. Kiinnitys tapahtuu pulteilla, joita ohjaamasi rakennusmies näppärästi pyöräyttelee paikalleen napin painalluksella.

Kaikkien palkkien tultua kiinnitetyiksi on miehen palattava niitä pitkin lähtöpaikkaan päästäkseen seuraavaan kerrokseen.

Jos palkkien sijoitus on vapaa, voi ne pultata kiinni mihin asentoon tahansa, kunhan vain muistaa jättää itselleen kulkutien takaisin! Jos taas ruudun alareunaan ilmestyy 'rakennuspiirustus', on palkit kiinnitettävä tarkasti sen mukaisesti.

Tässä auttaa myös pulttien väri; jos kiinnität palkin väärään kohtaan, muuttuu pultti punaiseksi ja sinun on korjattava kiinnitys.

Lisämiehiä tai bonusrahoja voi saada kentälle silloin tällöin ilmestyvistä keltaisista tai vihreistä pulteista. Pelissä ei koota siis pisteitä, vaan rahaa, jota saat jokaisesta kiinni ruuvatusta pultista. Mitä korkeampi kerros, sitä suurempi on pulttikohtainen ruuvauspalkkio. Ylimmissä kerroksissa (joita on kaikkiaan 100) on palkka pultilta jopa 170 taalaa!

Pelissä on mukana myös aikarajoitus. Sinulla on tietty aika käytettävissäsi yhden kerroksen palkkien kiinnittämiseen. Mikäli et ehdi ajoissa, miehesi häviää ilmaan ja uusi astuu tilalle. Alussa miehiä on kolme ja lisää saattaa saada mainituista bonuspulteista.

Aloittelijoille pelissä on harjoittelumahdollisuus, jolloin aikaa ei lasketa lainkaan. Palkkaa ei myöskään tipu, koska peliä voi tällä tavalla jatkaa loputtomiin. Mieshän ei kuole kuin ajan loppuessa. Palkilta sitä ei voi pudottaa vaikka yrittäisi.

Pelissä on kaksinpelimahdollisuus, kolme vaikeustasoa ja kolme palkkata-

Toiminta- ja taitopelit

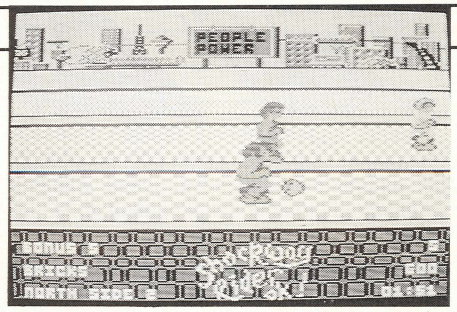


soa valittavana. Hyvinä puolina pelissä ovat nopea lataus, selvä ja mukava grafiikka, sopiva taustamusiikki, helppo pelattavuus ja pause-mahdollisuus. Jos pidät ajattelua vaativista kiipeilypeleistä, Rock'n' Bolt on hyvä hankinta.

Toteutus ****
Pelattavuus ****
Kiinnostavuus ***

Faster Than Light — **C-64**

Shockway Rider



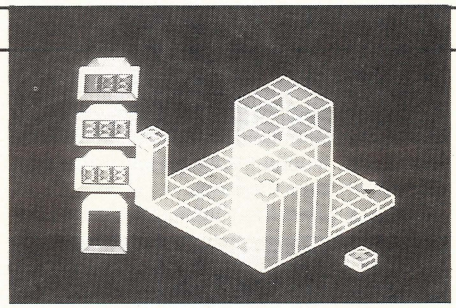
No niin... onhan pelejä kaikenlaisia, niin kuin meitä ihmisiä, mutta...
Shockway Riderin idea on kyllä omaperäinen, mutta samalla kehno. Pelaaja on tulevaisuuden jenginuori, jonka on näytettävä kykynsä tekemällä täysi kierros – toisin sanoen kierrettävä kaupunki kolminopeuksisella liukuhihna- jalkakäytävällä. Vaikeuksia aiheuttavat muut jalankulkijat, vihulaisjengin jäsenet, liikennemerkit ynnä muut esteet. Tietään voi tasoittaa viskomalla tienvarresta poimittuja esineitä, kuten pulloja.

Toteutus puolestaan on pelkästään kehno. Ainoa hyvä idea on pelin alkuun tehty digitoiduista roikaleenkuvista koostettu animaatio. Rob Hubbard on väsännyt musiikin, mutta sekään ei totisesti ole Mr. Gamemusicmakerin parhaimpia kipaleita. Varsin vaatimattoman vaikutelman tämä peli jättää.

Toteutus *
Pelattavuus **
Kiinnostavuus *

Electric Dreams — **Ams, C-64, Spe**

Spindizzy



Monet tuntevat automaattipelin Marble Madnessin. Spindizzy seurailee grafiikaltaan Marble Madnessia. Pelin idea on kuitenkin aivan toisenlainen. Marble Madnessissa on tarkoitus selvittää jokin taso mahdollisimman nopeasti, jonka jälkeen siirrytään seuraavaan. Spindizzyssä sen sijaan pitää tutkia koko maasto, varsinaista loppuratkaisua ei ole.

Peli-idea on mielestäni kiehtova. Sitä ei voi ratkaista hetkessä. Koko ajan vähenevää peliaikaa voi lisätä keräämällä timantteja, mutta aluksen tuhoutuessa häviää aikaa. Suuri pelialue takaa, että peliä ei ratkaise ensimmäisenä päivänä oston jälkeen.

Spindizzy on eräänlainen seikkailupeli. Sen ratkaisu vaatii taituruutta. Joissakin ruuduissa on käytettävä hyväksi hyppyreitä, toisissa taas on hypittävä trampoliineilla eteenpäin. Pelissä on hissejä ja siltoja, jotka on ensin kytkettävä päälle. Joskus tarvitaan kahden kytkimen käyttöä yhden laitteen toimintaa varten.

Spindizzyn grafiikka seurailee Marble Madnessia pääpiirteiltään. Harmittava piirre on grafiikan softscrollin puuttuminen. Pelialueella liikutaan ruutu kerrallaan. Hyvä toiminto on mahdollisuus kentän tarkkailuun eri ilmansuunnista. Täten ei tarvitse arvailla reittiä, jos aluksen ja pelaajan väliin sattuu jokin esine. Pelaajan alus on pelin alkaessa kärjelleen asetetun pyramidin näköinen. I-näppäimellä sen ulkomuotoa voi kuitenkin muuttaa joko palloksi tai hyrräksi.

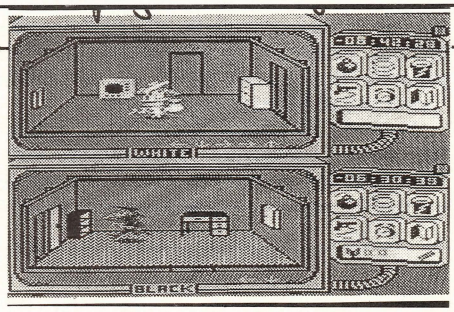
Spindizzy tuntuu alusta alkaen hienolta. Ääntä pelistä ei sanottavasti lähde, mutta siisti grafiikka peittää puutteen. Pelin kiinnostavuus pysyy takuulla yllä pitempäänkin kuin ensi ratkaisuun. Aina löytyy uusia kikkoja ja ratkaisutapoja.

Mielestäni Spindizzy on eräs parhaimpia tämän hintaluokan pelejä.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ****

Beyond — **C-64, Ams, Spe**

Spy vs. Spy



Mad Magazinen sarjakuvista tutut agentit, musta ja valkoinen, ovat nyt siivittäneet peliohjelmoijienkin ajatuksia. Tuloksena on syntynyt Spy vs. Spy -peli, jossa kaksi agenttia ovat yhtäaikaa murtautuneet vieraan maan suurlähetystöön. Voittaja on se, joka ensimmäisenä selviää lentokentälle ja takaisin kotimaahansa.

Ennen kuin pelaaja voi mennä lentokentälle on hänen löydettävä asiakirjasalkku, johon hänen on kerättävä passi, rahaa, salaisia asiakirjoja ja avain. Tietenkin toinen pelaaja yrittää estää toista lähtemästä, koska lentokoneita lähtee vain yksi.

Kaksintaisteluissa agentit lyövät toisiaan mailoilla. Jos jompikumpi pelaajista saa riittävästi lyöntejä, hän kuolee, mutta pystyy jatkamaan peliänsä jonkin ajan kuluttua.

Pelissä pyörii taustalla erittäin hyvä musiikki, jonka lisäksi ei ole juuri muita ääniä. Pelaajia voi olla yksi tai kaksi. Yhden hengen pelissä toista agenttia ohjaa tietokone. Huonoja puolia oli pelistä vaikea löytää. Se kiinnosti ainakin testaajaa erittäin paljon eikä alkanut heti pitkästyttää. Suomennosta käsikirja kaipaisi, sillä sitä tarvitaan pelin laajuuden ja vaikeuden takia.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Beyond — **C-64, Spe**

Spy vs. Spy II

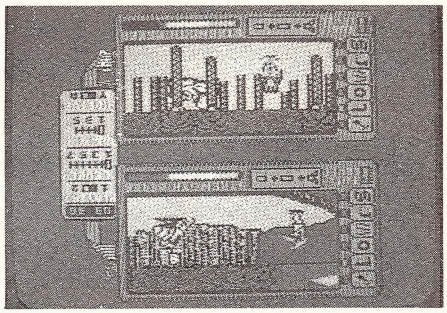
Tutut agentit "Musta" ja "Valkoinen" jatkavat kesken jäänyttä tappeluaan autiolla viidakkosaarella. Agenttien päämääränä on rakentaa pommi ja lähteä sukellusveneellä pois saarelta. Hävinnyt osapuoli jää saarelle ja räjähtää.

Autiosaarella on keppejä, joilla riitapukarit voivat taistella. Tarvittaessa voi siepata narun ja kiivetä puuhun. Jopa pommillakin voi leikkiä. Sen kanssa on kuitenkin oltava varovainen, sillä leikissä voi räjähtää itsekin. Apuna voi käyttää myös karttaa, joka on varsin hyödyllinen eksyneelle agentille. Uidessa kan-

nattaa pitää enintään pommia mukanaan.

Kummallakin agentilla on oma energiamittari, joka näkyy ruudun alareunassa. Energiaa kuluu uidessa ja taistellessa. Jos mittari lähestyy punaista, ei energiaa kannata hukata, sillä kuolet, jos se loppuu. Tällöin kolleegasi voi ihailla hautaasi ja toimia rauhassa.

Spy vs. Spy II voi tuntua alussa todella sekavalta. Ohjaus on vaikeahko, koska joystickiä joutuu rynkyttämään epämääräisissä tilanteissa, mutta onneksi siihen tottuu nopeasti. Ainakin alkutappeluissa voi pelaaja mennä ymmälleen. Peli sisältää myös pari pikkukikkaa kuten puussa kiipeilyn.



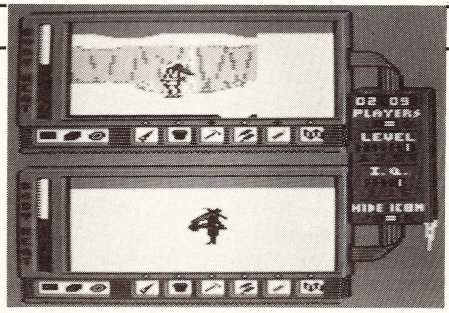
Peli on tehty todella hyvin alusta loppuun. Grafiikka ja värit ovat parhaimpia mitä kuusnelosen peleissä on nähty. Peli on pitkälti samanlainen kuin edeltäjänsä, tosin värit ja äänet ovat parantuneet. Musiikki muistuttaa myös paljon edeltäjänsä sävelmää.

Peliä voi pelata joko yksin tai kaksi pelaajaa samanaikaisesti.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

First Star — **C-64**

Spy vs. Spy III — The Arctic Antics



MADista tutut vakoojat palaavat jälleen, tällä kertaa jo kolmannessa viritelmässä. Nyt vekkulit miinanrakentajat jahtaavat planeettainvälistä ohjusta pohjoisnavalla. Tarkalleen sanottuna tehtävänä on "löytää ja laukaista maanalainen, intergalaktinen raketti ennenkuin pahin mahdollinen tapahtuu", niinkuin ohjeet sen niin osuvasti sanovat. Ennen laukaisua tarvitset kolme esinettä: kellokortin, gyroskoopin ja uraanipolttoainekanisterin.

Voidaan vain kysyä, mihin niinkin edistyneessä laitteessa kuin planeettainvälinen raketti tarvitaan gyroskooppia. Tämä ei ilmeisesti kuulu meille, eli who cares? Pelissä löytyy optioita vaikka muille jakaa. Tuhrattuaan alkuvalinnat läpi, löytää itsensä kamppailemasta joystickin kanssa. Vaikka kuinka vilkuilee ja tavailee ohjeita, ei pikku vakooja suostu tottelemaan kunnolla. Ohjeet kun olettavat, että ohjauksen oppii nopeammin kuin osaa sanoa "urgh", ja painuu suoraan toimintojen selittämiseen.

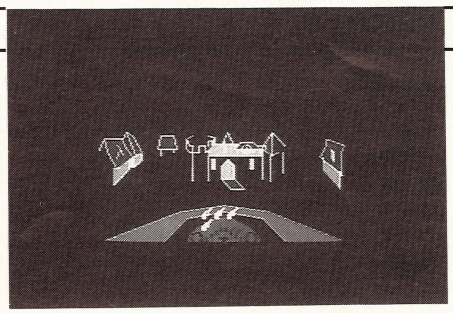
Ja niitähän löytyy, aina avantojen saahaamisesta jään liukastamiseen. Miekkojen sijasta heput pyörittävät lumesta palloja ja viskelevät niitä. Tämä taas alentaa ruumiinlämpöä ja seurauksena on jäätymiskuolema. Igluihin voi mennä lämmittelemään, jos tulee vilu. Aidot jäänaskalit ovat myös tarpeelliset, jos sattuu tipahtamaan avantoon.

Grafiikka on siedettävää, tausta scrollaa hieman nyppien, muttei haittaa joystickin kimpussa äheltävää pelaajaa. Musiikki on inhottavaa vinkumista eivätkä tehosteetkaan juuri hämmästytä. Omituinen kontrollisysteemi vie pelistä mielenkiinnon ja peli suorastaan haisee rahat pois-idean äärimmäiseltä hyväksikäytöltä. Tarpeeton jatko muutenkin väsähtäneeseen ideaan.

Toteutus: ***
Pelattavuus: **
Kiinnostavuus: **

Virgin Games — **C-64**

Terrorist



Jos haluaa torjua terroristeja, ei silti kannata ostaa Virgin Gamesin Terroristia. Pelissä liikutaan kaupungissa, jossa on terroristiaalto. Terroristien tuhoajan käytössä on auto, vene ja helikopteri. Näistä kaikista käyttökelpoisin on helikopteri, jolla voi siirrellä autoa ja venettä paikasta toiseen. Vähän väliä kaupungissa sattuu terroristi-iskuja, jolloin pelaajan täytyy rientää paikalle.

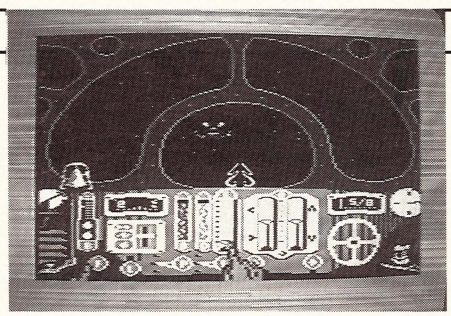
Terroristissa on huono kursorigrafiikka, tyydyttävät äänet eikä peli-ideakaan ole mainitsemisen arvoinen. Yksi kehumisen aihe pelissä sentään on: väreissä ei ole suurta vikaa.

Terrorist edustaa Virgin Gamesin aiempaa tasoa. Onneksi taso on noussut sen jälkeen.

Toteutus **
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus **

Mirrorsoft — **C-64**

Terror of The Deep



Loch Ness, luonnonkauniin Skotlannin kuuluisin järvi, on tapahtumien keskipisteenä. Tuskinpa kyläläisiä harmittaisi järveä kohtaan osoitettu kiinnostus, mutta kun vierailijat ovat avaruudesta. Nokkela tekniikka on onnistunut rakentamaan sukellusaluksen, jolla järven salat voidaan tonkia pintaan ja Nessie pelastaa. Hän heittää kuitenkin pyyhkeen kehään ja sinä olet ainoa joka osaa käyttää vedenalaista ihmettä.

Tehtävä on periaatteessa yksinkertainen: löydä muukalaisten energiakristalli(t), räjäytä ne ja jollei muuta tekemistä löydy, harppunoi myös liian lähelle uskaltautuvat avaruuden mömmiäiset. Tietysti muukalaisten käsitys kalanruoasta olet sinä, mutta kuka tahtoo elää ikuisesti?

Terror Of The Deepistä tulee välittömästi mieleen Lucasfilmin The Eidolon. Samanlainen viktoriaanisen näköinen laite, jonka ohjaamosta ympäröivä maailma hahmottuu. Graafinen toteutus ei vain ole yhtä loistelias. Aluksen ohjaamossa touhuaminen on monipuolista, mitä samaa ei valitettavasti voi sanoa pelistä. Kun alus kulkee minne pelaaja tahtoo, alkaa jatkuva muukalaislahtaus pitkästyttää. Sääli sinänsä. Menee annos omaperäisyyttä harakoille.

Juonta lisäämällä olisi Terror Of The Deep vallan erinomainen peli. Tällaisena se ei jaksa mielettömästi innostaa monimutkaisiin simulaattoreihin ihastunutta minua. Huonompaakin on nähty, joten kuten aina, koesukellus kannattaa.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Toiminta- ja taitopelit



Durell — **C-64, Spe**

Thanatos



Vihdoinkin lohikäärmeet, nuo uljaat tultasyöksevät majesteettiset pedot, pääsevät sankariksi! Thanatos Tuhoaja, vanha ja viisas lohikäärme haluaa tuhota vastustajansa alamaailmassa. Avukseen hän tarvitsee kauniin velhotar Eroksen, Loitsujen kirjan ja taikapadan. Joten eteenpäin lentää Thanatos kohti kohtalonsa täyttymistä kaunis nainen selässä ratsastaen. Lohikäärme on suuri ja hyvin animoitu ja maisema vierii kuten aito maisema. Thanatos osaa lentää, kävellä ja uida. Ja kun vastaan tulee hölmöjä Pyhiä Yrjöjä, voi Thanatos tiputella kiviä näiden kääpiöiden niskaan, napata heitä käpäliinsä ja opettaa lentämään tai vähemmän proosallisesti polttaa heidät tuhkaksi ja tuhkatkin vielä tuhkaksi. Aika veikko!

Vaan ei ole lohikäärmeenkään elämä kylänraunioilla tanssimista. Vastassa on paitsi keihäs-, nuoli- ja kivimiehiä niin myös myyttisiä petoja ihmiskunnan menneisyydestä. Kivivyöryt kaatuvat niskaan ja kaiken huipuksi Erosta täytyy vahtia, ettei nainen tipahda niskan päältä.

Kaikessa tässä lohikäärmeressun sydän ylirasittuu. Ja kuten tiedossa on, stressi tappaa. Joten Thanatoksenkin täytyy rankan taiston jälkeen ottaa rennommin ja levätä, jottei sydän laukea.

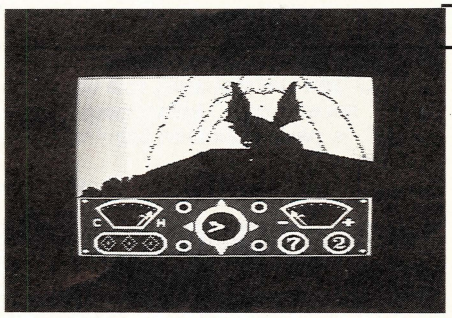
Thanatos on siis erinomainen peli, mutta asiassa on se pikku ongelma, että vain Spectrumin Thanatos on hyvä. Thanatos-64 on ilmeisen keskeneräisen tuntuinen ja siitä puuttuu monia niitä asioita, joita Specu-versio on pullollaan. Puhumattakaan siitä, että Thanatos ei ole tehty spriteillä, joten se häiritsee pahasti taustagrafiikkaa.

Thanatos on Durellin ehdottomasti paras peli, omaperäinen, kiehtova ja taianomaisen tunnelman sisältävä. Ja sellaiset pelit ovat nykyään harvinaisempia kuin lohikäärmeet konsanaan.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ****

Activision — **C-64, Atari**

The Eidolon



Lucasfilmin lisenssillä tehdyt pelit ovat keskittyneet esittelemään vaikuttavia kolmiulotteisia maisemia. The Eidolon ei ole tästä poikkeus. Näytölle avautuu näyttävä luolamaisema, joka on ohjelman vaikuttavin piirre.

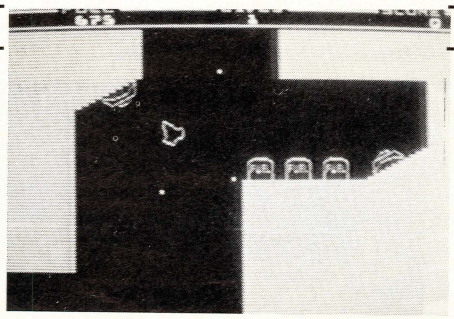
Ohjelman juoni ei valitettavasti ole niinkään vaikuttava. Joku eksentrinen kaheli tiedemies on rakentanut aikanaan puusta ja pronssista kulkuneuvon, jolla pääsee peilintakaiseen maailmaan. Tämä maailma koostuu eri tasoissa olevista luolakomplekseista. Pelaaja löytää tämän vimpulan ja lähtee oitis proffan päiväkirjamerkintöjä selailtuaan tutkailemaan peilimaailmaa. Täällä on vastassa kaikenmoista, mönkijää (ihan siistejä jopa liikkeissäänkin) sekä erivärisiä energiapalloja, joita voi kerätä sekä myös laukoa kohti ötököitä siinä toivossa, että jotakin tapahtuisi. Pääsyä tasolta toiselle vartioi aina omanlaisensa lohikäärme, jonka ohittaminen vaatii taitoa, energiapalloja sekä joistakin mönkijöistä energiapallon iskun vaikutuksesta syntyneitä timantteja.

Ohjelma on graafiselta toteutukseltaan vaikuttava, mutta juonen hyödyntäminen pelillisesti on jäänyt valitettavassa määrin grafiikalla keinottelun varjoon. Siksi ensimmäisen innostuksen karistua pelaaminen voi piankin alkaa maistua puulta ja pronssilta.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus **

Firebird — **C-64**

Thrust



Kauan sitten ihmiskunnan aamunkoitossa, kun kotimikrolla tarkoitettiin ZX-81:tä, oli kolikkopeli nimeltään Gravitar. Ja se oli hyvä peli. Uhrattuani sammakkoleivoksia korkeammille voimille siinä toivossa, että Gravitarista käännettäisiin kotikoneversio ne lopulta heltyivät. Nähtävästi leivosten määrä oli liian vähäinen, sillä toiveeni toteutui vain puoliksi. Gravitarista on idea ammennettu, mutta mukaan on pantu puolet uutta.

Thrustissa on tarkoitus lentää syvälle planeetan uumeniin, ottaa energiayksikkö hinaukseen (tässä se uutuus), pistää ydinreaktori kappaleiksi (ajankohtaista!) ja luonnollisesti paeta ennenkuin koko planeetasta tulee biljoonaosainen palapeli. Ahtaat käytävät, joissa armoton painovoima repii alusta kalliokosketukseen, sulkuportit ja robottitykit puolestaan kuuluvat elämää lyhentäviin tekijöihin. Alus pystyy kääntymään lähes portaattomasti 360 astetta ja siinä on vakiona laserit ja suojakenttä, jotka tasoittavat tilannetta. Polttoainetta tietysti kuluu, mutta matkan varrella on mahdollisuus tankata. Kenttiä on kuusi. Kun ne on selvittänyt (hah!), kääntyy painovoima vastakkaiseksi, ja samat kentät ilmestyvät eteen. Jos näistä selviää, seuraavassa inkarnaatiossa luolan seinistä tulee näkymättömät. Kuinka ilkeä voikaan ihminen olla!

Thrust on jälleen yksi todiste siinä pitkässä ketjussa, että pelin ei tarvitse olla juuri minkään näköinen ollakseen siitä huolimatta laatupeli. Grafiikka on peräisin kotimikrojen pioneeriajalta, ääriviivagrafiikka taitaa olla oikea sana. Mutta toteutus saa karun grafiikan elämään. Alus tottelee fysiikan lakeja todella esimerkillisesti, niin hyvin itseasiassa etten ollut uskoa silmiäni. Varsinkin kun raskas energiayksikkö roikkuu hinausköyden perässä saavuttaa ohjelmointi uusia ennennäkemättömiä sfäärejä. Ääniefektit ovat hyviä, jos kohta vähäisiä, mutta alkuruudussa kuuluva Rob Hubbardin melodia on kyllä maanantaiaamusävellys. Raippoja tämä budjetti-ihme saa kontrolleista, sillä Thrust tottelee vain näppäimistöä. A- ja S-näppäimistä alus kääntyilee, Shiftista palaa bensa ja Returnilla ammutaan. Spacella saa aikaiseksi paikasta riippuen joko hinausköy-

den, polttoainetankkauksen tai suojakentät. Joystickiin tottuneena ja pianonsoittoa harrastamattomana tämä maksoi minulle monta henkeä. Siitä huolimatta en ihmettele, että Suuressa Maailmassa Thrust on saanut aikaan rynnäkön, sillä Thrust on erinomainen peli ja lisäksi naurettavan halpa. Mutta oi korkeimmat voimat, pistäkää Thrustin ohjelmoija tekemään Gravitar!

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Gremlin Graphics

C-64, Spe, Ams

West Bank

West Bank on idealtaan yksinkertainen mutta silti erittäin kiinnostava peli. Hoitelet West Bankia ja koetat kerätä pankkiisi talletuksia asiakkailta. Rosvot kuuluvat kuvaan mukaan ja ne sinun tulisi eliminoida ampumalla.

Edessäsi on kolme ovea, jotka aukeavat vuorotellen tai yhtä aikaa sattumanvaraisesti. Jos ovesta tulee asiakas, et tee mitään ja saat kassaan rahaa. Jos ovesta astuukin konna, sinun on ammuttava hänet heti kun hän vetää aseensa esiin. Joillakin roistoilla ase on valmiina kädessä heidän rynnätessään sisään, ja heidät voit päästää päiviltä saman tien.

Vaikeampia ovat viekkaat rosvot, jotka vetävät aseensa yhtäkkiä koettaen yllättää sinut. Jos ammut miehen ennen kuin hän yrittää vetää aseensa, menetät yhden kolmesta elämästäsi. Samoin käy tietysti, jos roisto ehtii ampua sinut.

Välillä pankissasi vierailee Bowiekääpiö, jolta sinun on ammuttava neljä hattua päästä saadaksesi niiden alla olevat rahat. Valitettavasti kujeilevalla kääpiöllä onkin joskus pommi viimeisen hattunsa alla. Jos silloin hätäilet niin jysähtää.

Saatuasi rahat kolmesta ovesta tulleilta asiakkailta siirryt seuraaviin oviin, joita on yhteensä 12. Kaikki selvitettyäsi pääset kaksintaisteluun kolmea konnaa vastaan. Mikäli selviät heistä ylimaallisen nopeasti saat palkkioksi yhden lisäelämän.

Pelin grafiikka, erityisesti eri henkilöhahmot, ovat hienosti tehdyt. Erilaiset ilmeet ja liikkeet ovat tilanteisiin sopivia. Taustalla soi kunnon renkutus taukoamatta, mutta se sopii tunnelmaan aivan hyvin. Ammuskeluun tarvitset joko joystickin tai näppäimistön, ja paukuttelu sujuu varmasti paljon tarkemmin ja nopeammin kuin oikealla kuudestilaukeavalla!

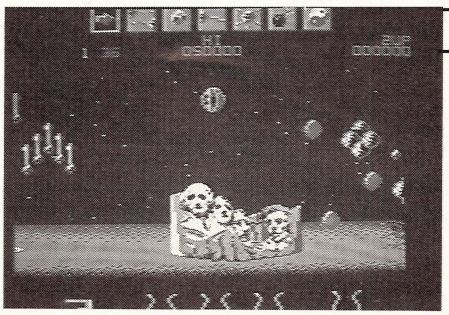
West Bank on varsin kiinnostava reaktionopeutta vaativa peli tavanomaiseen räiskimiseen jo kyllästyneille.

Toteutus ****
Pelattavuus *****
Kiinnostavuus ****

Ocean

C-64, Spe, Ams

Wizball



Juuri kun kaikki luulivat että omaperäisyys on kuollut, päästivät Sensible Softwaren miehen Wizballin valloilleen.

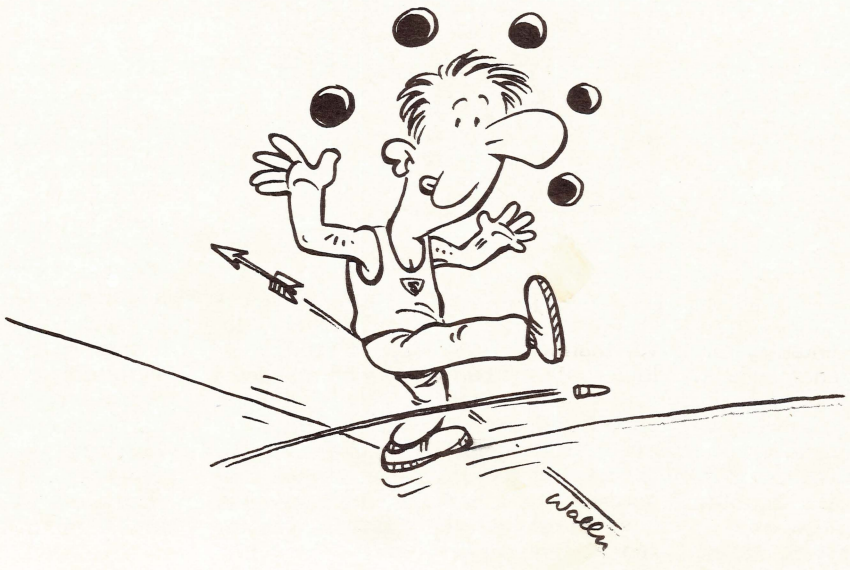
Velhomaailmasta on värit varastettu ja Wiz kissoineen aikoo tehdä lopun yleisestä harmaudesta. Siispä ketterä velho muuttaa itsensä ja naukuvaisensa eräänlaisiksi palloiksi ja aloittaa sotatilan spritelaumoja vastaan. Ampumalla yleisiä pahoja ja keräämällä palloja, joita tuhotut vihalliset jättävät jälkeensä, voi Wiz saada itselleen erikoiskykyjä, kuten kontrollin liikkeisiinsä ja semmoista. Ampumalla maastossa leijuvia väripalloja nämä vuodattavat väripisaroita, jotka kissan täytyy kerätä ennen maahan osumista. Putkista pääsee toisiin maailmoihin, joista saa toisia värejä ja välillä niitä käydään sekoittamassa. Kun oikea väri on kasassa muuttuu maisemaa eri kauniiksi. Ja siitä sitten uuden, vaikeamman maaston kimppuun.

Sensible Softwaren edellinen peli on loistelias Parallax, ja Wizball jatkaa samaa upeaa linjaa. Toteutus on esimerkillinen. Peli on täynnä hyviä ja kekseliäitä yksityiskohtia. Grafiikka on upeaa, äännähtelyt samoin ja harkittu pelattavuus nostaa pelin oksalle liki ylimmälle. Mukana on vielä tukku monipelaajavaihtoehtoja.

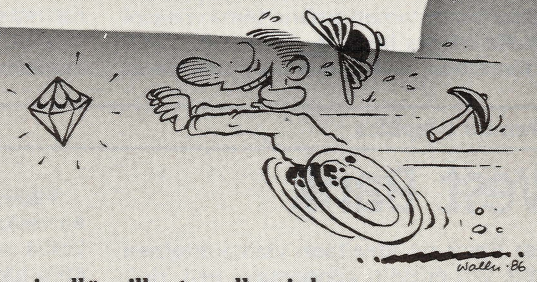
Totta puhuakseni en saanut ensimmäistäkään maisemaa väritettyä, mutta ainakin viihdyin sitä yrittäessäni. Wizball on niin tiukka kokonaisuus, että odotan innolla Sensiblen seuraavaa teosta. Omaperäisyydellä on hintansa. Monitorini päällä majaileva korppi huomautti, että Wizball jää Pohjolassa mätänemään hyllyihin, sillä englanninkielisillä ohjeilla on suuri osuus pelissä. Wizballin pelaaminen ilman ohjeiden lukemista on tuhoon tuomittu yritys. Suomenkielisten ohjeiden tosin pitäisi olla tätä kirjoitettaessa valmiit.

Huokaisten jaan korpin mielipiteen ja kaadan vielä toisen.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ****



Seikkailupelit



Edes nykyaikaisten huippukoneiden grafiikka ei yllä sille tasolle, johon pystyy tietokoneista vanhin, ihmisaivot. Aivografiikan tason määrää tuttu apuohjelma nimeltään mielikuvitus. Mielikuvitus on siitä hauska ilmiö, että se toimii sitä paremmin mitä vähemmän ruokaa se saa.

Mielikuvituksen voiman valjastavat seikkailupelit. Ei joystick-taiturointia, ei äänitehosteita, ei iloisen värisiä grafiikkakuvioita. Vain mies, monitori ja teksti.

Seikkailupeleissä tietokone kertoo, mitä pelaaja voi ympäristöstään nähdä. Pelaaja puolestaan kertoo tietokoneelle mitä haluaa tehdä. Tietokone käsittelee tämän ja kertoo puolestaan mitä teon tuloksena tapahtui.

Otetaanpa esimerkki:

OLET SYNKÄSSÄ LUOLASSA. ETELÄSSÄ NÄET MAANALAISEN JÄRVEN, JONKA PINTAA RIKKOO VAIN MERIHIRVIÖIDEN KISAILU.
NÄET:HARPPUUNAN
VENEEN

KOMENTOSI > ota harppuuna. astu veneeseen

OTAT HARPPUUNAN. ASTUT VENEESEEN. TUNTEMATON VOIMA LÄHTEE KULJETTAMAAN VENETTÄ KOHTI JÄRVEN KESKUSTAA. HIRVIÖ LÄHESTYY
ja niin edespäin.

Seikkailupelin sydän on tulkki eli ammattikielellä parseri. Se on se ohjelman osa, joka sisältää pelin ymmärtämät sanat ja joka yrittää tulkita, mitä pelaaja haluaa tehdä.

Nyrkkisääntönä voidaankin pitää, että seikkailupeli on sitä parempi, mitä enemmän se ymmärtää ja kuinka luonnollista kieltä sille voi syöttää. Parhaat parserit ymmärtävät tuhansia sanoja, mutta silloin vaaditaan yleensä jo levyasemaa.

Megaparseri ei tietysti ole ainoa peruste. Paljon riippuu myös siitä, kuinka hyvin kuvaustekstit on kirjoitettu eli mieluummin pitkä ja tunnelmaa luova kuvaus kuin:

LUOLA. JÄRVI ETELÄSSÄ. ESINEITÄ:HARPPUUNA. VENE.

Parhaimmillaan seikkailupelien kuvaukset ovat kuin suoraan hyvän kirjan sivuilta.

Seikkailupelejä on periaatteessa kahta tyyppiä: täysin tekstipohjaiset ja niinsanotut grafiikkaseikkailut eli Graphic Adventuret. Grafiikkaseikkailuissa näkyy monitorissa kaunis tai ”kaunis” kuva kulloisestakin paikasta. Haittana on tietysti se, että kuvat syövät muistia, jolloin tekstin ja parserin laatu saattaa kärsiä pahastikin.

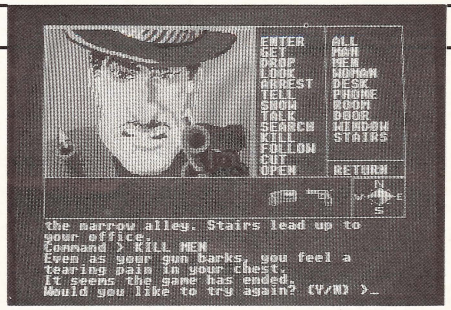
Seikkailupelit ovat lähinnä ongelmien ja arvoitusten ratkaisuun keskittyneitä pelejä. Ongelmat vaihtelevat loogisista maalaisjärjellä ratkaistavista sellaisiin, joiden ratkaisuun vaaditaan todella luovaa ajattelua. Joskus valitettavasti tekijä on lipsahtanut arvoituksiin, jotka korkeintaan hän itse osaa ratkaista.

Joka tapauksessa seikkailupelien maailma on niin laaja, että jokaiselle löytyy varmasti jotain. Englanninkielen taitokin kasvaa salakavalasti ja siitähän ei ainakaan haittaa ole.

Activision

C-64, Atari

Borrowed Time



Nimeni on Sam Harlow, olette ehkä kuulleetkin minusta. Vuonna 1934 toimiessani yksityisetsivänä New Cityssä jouduin järjestäytyneen rikollisuuden tappolistalle. Samassa jupakassa vaimoni kidnapattiin, minut muunmuassa kolkattiin ja ripustettiin kuivumaan kattoon.

Elämäni oli lukemattomia kertoja vaakalaudalla ennen kuin onnistuin selvittämään kuka oli murhayrityksen takana. Itse asiassa tulin niin kuuluisaksi, että minusta tehtiin Borrowed time -niminen tietokonepelikin.

Borrowed time on graafinen seikkailupeli, joka sisältää myös animaatioita. Pelin pelaaminen on pyritty tekemään mahdollisimman helpoksi minimoimalla näppäimistön käyttö. Ruudun oikea reuna on varattu yleisimmin käytetyille käskyille, sanoille, ilmansuunnille sekä tallennus- ja latauskomennoille. Joystickillä sanojen joukosta valitsemalla peliä pystyy pelaamaan melko pitkiä toveja näppäimistöön koskematta.

Pelin sanasto ei ole mitenkään huimaavan laaja eikä käytetty parserikaan palkintoja voittaisi, mutta pelin juoni on mielenkiintoinen ja vauhdikas. Usein pelitilanteen tallentamalla, yhtämittaa kuolemalla, kaikkea mahdollista kokeilemalla ja aseella uhkailemalla homma kyllä hoituu.

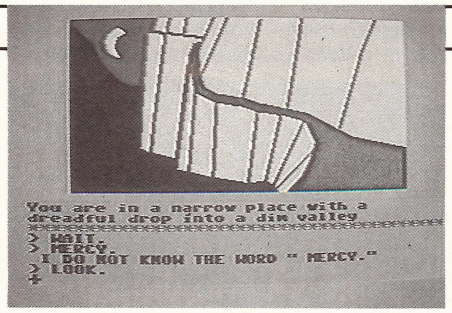
Kokonaisuutena eräs hauskimpia graafisia seikkailupelejä pitkiin aikoihin.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ***

Melbourne

C-64, Spe

Hobbit



Hobbit ilmestyi Englannin markkinoille jo vuonna 1982, mutta silti se vetää vertoja monille aivan uusille seikkailupeleille edelleen.

Hobbit perustuu J.R.R. Tolkienin tekemään kirjaan nimeltään Hobbit. Se tunnetaan Suomessa paremmin nimellä Lohikäärmevuori. Adventuren sankarina on pieni hobbitti jonka tehtävänä on varastaa takaisin kääpiöiden aarre, jonka aikojen alussa lohikäärme oli vienyt heiltä rötöksellä.

Pienellä hobbitilla on tietenkin paljon ystäviä, kuten kääpiöitä ja haltioita. Tehtävää aletaan ratkaista niiden avulla. Hyvänä puolena pelissä on juuri se, että kaikkien pelissä esiintyvien henkilöiden ja olioiden kanssa voi keskustella tai kysyä asioita ja pyytää neuvoja. Tämä onkin unohdettu monissa aivan uusissa seikkailupeleissä. Se laskee monen hyvänkin seikkailupelin pykälää alemmalle tasolle.

Adventuressa on hyvin laaja sanavarasto, se tuntee noin 500 sanaa ja erilaisia käskysanoja on melkein sata. Kuitenkin erilaisia sijainteja Hobbitissa on vain noin 50. Joissain seikkailupeleissä voi olla jopa monia satoja erilaisia sijainteja. Hobbit on ns. puoligrafiikkaseikkailu, jossa on erilaisia kuvia vain joissain paikoissa.

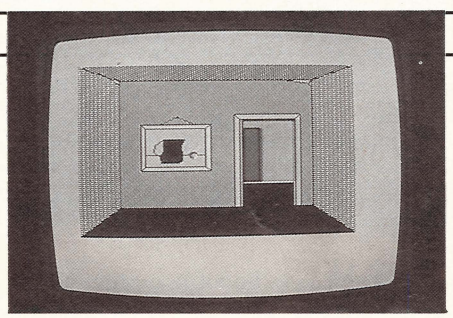
Kaikki kuvat ovat grafiikaltaan siistejä ja kaikin puolin peli on erittäin hyvin tehty.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Triosoft

Spectrum

Kultakuume



"Kaikki ei ole kultaa, mikä kiiltää", sanoo vanha kansanviisastelu. Niinpä on paras jättää omat kullanhimosta kiiltelevät silmät rauhaan ja keskittyä pelaamaan ensimmäistä suomalaista seikkailupeliä, Kultakuumetta.

Joudut saapastelemaan Jenkkeihin suuren kultaryntäyksen aikaan, vuoteen 1848, jolloin miehet olivat puuta ja luodit lyijyä.

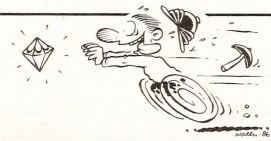
Nalkuttava vaimosi ajaa sinut ja veljesi Johnin hommiin. Perheen talous on pahasti pielessä, mutta onneksi jossain päin Yhdysvaltoja on mahdollisuus rikastua. Niinpä lähdet matkaan. Paha kyllä, et aluksi oikein tiedä, minne mennä, joten lienee parasta tutustua kotikaupunkiin kunnolla. Matkaan päästyäsi tulet vielä tutustumaan Lännen lakiin ja saluunoissa työskenteleviin portsareihin...

Quillillä ja Illustratorilla tehdyn Kultakuumeen parsesi eli se ohjelman osa, joka ottaa käskyt vastaan, on todella yksinkertainen: se hyväksyy vain sanan tai kahden mittaisia komentoja. Onneksi se hyväksyy lyhenteitäkin, kuten ilmansuunnat ja katso-komennon. Parserin luonteen takia siltä on helppo urkkia, mitä sanoja pelissä on käytettävissä ja mitkä niistä ovat tärkeitä. Tämä helpottaa peliä huomattavasti.

Grafiikkaa löytyy noin joka kolmannesta ruudusta. Mitään da Vincin kädenjälkeä eivät kuvat ole, mutta ne täyttävät mainiosti tarkoituksensa. Tosin kuvien tekoon kuluva aika joskus hermostuttaa. Paremman annin ohjelma tarjoaa humoristisilla huomautuksilla ja tietyillä viitteillä todelliseen elämään. Vaikka peli aluksi tuntuu yksinkertaiselta, muuttuu se kohtuullisen hankalaksi, mitä pidemmälle siinä pääsee. Kun vielä ottaa huomioon hinnan ja sen, että tämä adventure pakottaa ajattelemaan asiat suomeksi, on Kultakuume (varsinkin aloittelijalle) ihan hyvä ostos.

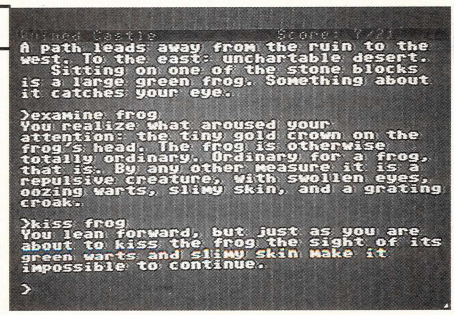
Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Seikkailupelit



Infocom

Leather Goddesses of Phobos



Kuolaan kuin Pavlovin koirat. Pulssini on yli 200 ja verenpaineeni uhkaa nousta korkeammalle kuin... Jaa mitäkö teen, pelaan tietenkin Infocomin uusinta tekstiseikkailua.

Nahkajumalattaret on ensimmäinen peli, joka saa minut kiihtymään jo pelkällä esipuheellaan: "Tämän pelin seksipainotteiset osat eivät välttämättä sovi lapsille."

Heitin puna-siniset silmälasit otsalleni ja luin kolmiulotteisen sarjakuvakertomuksen Lane Mastodonista ja nahkajumalattarista. Kertomuksen vaikutusta lisätäkseni raaputtelin vapisevin käsin muutaman hajukuplan rikki ja nuuhkin vapautuvia höyryjä. Tästä tilanteesta minut sitten yllätettiin: mies istuu punasiniset silmälasit otsallaan tietokoneensa äärellä ja tunkee huohottaen pahvinpalasia nenäänsä. Noloa! Tosi inhottavaa. Tulla nyt keskeyttämään.

Ystäväni painostuksesta kiskon paperit pois sieraimistani ja aloitan varsinaisen pelin. Valitsen kolmesta piristävän uudenlaisesta vaikeusasteesta tietenkin viimeisen (kesy, vihjaileva, törkeä). Seuraavat päivät kuluvatkin tiukasti näppäimistön ääressä.

Sivuseikkana voin kertoa pelin olevan erinomainen. Laaja sanavarasto (ymmärtää "mielenkiintoisia" sanoja), loistava parseri ja suuri määrä erilaisia huoneita tekevät ohjelmasta hyvän lisän Infocomin seikkailusarjaan. Parasta nahkajumalattarissa on tapahtumien monipuolisuus ja vauhti sekä humoristiset kuvaukset. Pelin mukana seuraavat silmälasit, kolmiulotteinen sarjakuva ja hajukuplakortti ovat kieltämättä pelin rinnalla toisarvoista rihkamaa, mutta mielenkiintoisia nekin.

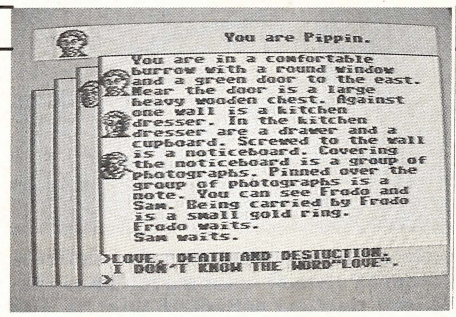
Nahkajumalattaret on loistohankinta kaikille seikkailunhaluisille lapset mukaanlukien, sillä totuuden sanoakseni olen saattanut sortua lievään liioitteluun peliä kuvatessani (tai sitten en).

C-64, Spe, Ams

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ****

Melbourne

Lord of the Rings



Hobbit oli aikoinaan mahtava menestys ja nyt kun ovat samat tekijät lyöneet viisaat päänsä uudestaan yhteen, niin on tullut suorastaan uskomaton aikaansaannos, peli nimeltä Lord of the Rings.

Pelissä on tavoitteena tuhota Sauronin, kauhean mustan ruhtinaan tekemä sormus, mahtisormus. Tätä tehtävää estävät mm. örkit, peikot, ynnä muut kummajaiset. Kamalimpia ovat kuitenkin mustat ratsastajat, Sauronin hirveät palvelijat.

Neljästä eri henkilöstä saa itse valita, kenen roolissa haluaa olla. Eikä siinä vielä kaikki: käytettävissä on noin 800 eri sanaa, joilla voi puhella toisille olennoille, kysellä niiltä kysymyksiä, vastata itse kysymyksiin. Lisäksi voi tapella, polttaa piippua jne.

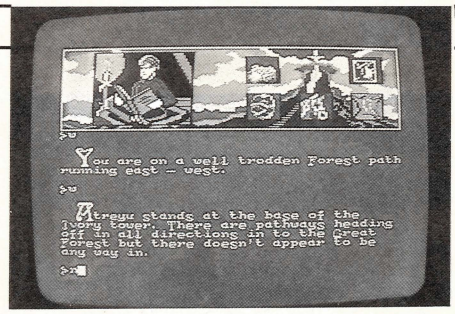
Pelin ensimmäinen osa, Fellowships of the Rings, on jaettu kahteen eri kasettiin. Pakkauksessa on yli 500-sivuinen kirja, mikäs muu kuin J.R.R. Tolkienin Lord of the Rings englanniksi. Myös 30-sivuinen ohjevihko on englanniksi. Todella kannattava ostos.

C-64, Spe, Ams, BBC

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Ocean

The Neverending Story



Päättymätön tarina on kertomus nuoren Bastianin kuvitemaailmasta, joka syntyy tämän lukiessa taikakirjaa. Kyseessä on tekstiseikkailu, joka on tehty samannimisen elokuvan perusteella.

Bastian on nuori koulupoika, jolla ei näytä olevan ystäviä. Hän pakenee kirjojen ja unelmien maailmaan. Kerran Bastian törmää sattumalta oikeaan seikkailuun taikakirjan synnyttämässä mielikuvitusmaailmassa. Maailman nimi on Fantasia. Fantasiaa uhkaa "Kaiken Tuhoava Tyhjyys". Ainoa henkilö, joka pystyy pelastamaan Fantasian on nuori sankari Atreyu.

Peli on jaettu neljälle kasetinpuoliskolle. Ensin ladataan varsinainen ohjelma ensimmäiseltä kasetilta. Sitten käännetään kasetti ja ladataan sieltä ensimmäisen osan tiedot ja grafiikka. Kun on ratkaissut yhden osan, ladataan seuraava. Tämä tekniikka on pakollinen, sillä ohjelmakoodia grafiikalla ja teksteillä kertyy yli 100 kilotavua.

Ruutu on jaettu kahteen osaan. Ylimmässä kolmanneksessa on varsinainen grafiikka, alemmat kaksi kolmasosaa on tekstiä.

Grafiikka on uskomattoman hyvää. Värejä käytetään säästämättä ja tarkkuudesta ei ole tingitty. Grafiikkaruudussa näkyy kyseisen hetken maisema. Sen päällä on tarkempi kuva jostakin tärkeästä yksityiskohdasta ja mukana olevien tavaroiden kuvat.

Teksti on hyvin erikoisella tekstityypillä kirjoitettua. Se on hieman epäselvää lukea, mutta kokonaisasu on hieno. Tekstin sisäänsyötössä huomasin kuitenkin puutteita: Jos yrittää kirjoittaa nopeasti, voi saada aikaan yhdellä näppäimenpainalluksella kaksi merkkiä. Erikoinen toiminto on automaattinen odotus, sillä noin minuutti viimeisen näppäimenpainalluksen jälkeen ohjelma suorittaa itsenäisesti returnin painamisen, eli aika kuluu lähes reaaliajassa.

Peli kuuluu nuoremmille pelaajille tarkoitettujen seikkailupelien kärkipäähän. Ainoa ikävä piirre on, että kielenä on englanti. Se onkin kaikkien seikkailupelien haittapiirre. Pelin ohjeet ovat pitkät, mutta niistä löytyy epätarkkuuksia ja suoranaisia virheitä.

C-64, Spe, Ams

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Rainbird

C64, ST, Amiga

Pawn



On niitä, jotka pelastavat maailman mieluummin savuava joystick kädessä ja niitä, jotka istuvat näppäimistön ääressä aamuneljään miettien englanninkielisiä verbejä millä pelastaa itsensä kiipelistä. Jos itse kuulut ryhmään pure-laserianipieni-vihreä-olio, voitkin jättää tämän jutun lukemisen.

Pawnin kaltaisessa graafisessa tekstipelissä ensimmäisenä tulee tietysti mieleen kuvat. Amigan versiossa grafiikka on päätähuimaavaa. Sain ilon kokeilla myös C-64:n versiota. Parempaa grafiikkaa en ole vielä C-64:ssä nähnyt.

Entäpä juoni? Siinähän täytyy olla potkua, että pelistä jaksaa innostua. The Pawn käyttää osaltaan jo hieman vanhentuneita kliseitä. Peli sijoittuu Kerovnian maagiseen maailmaan. Astut mukaan kuvaan tilanteessa, jossa kuningas on menettämässä kannatuksensa ja valtion taloudellinen tilanne on hitaasti huonontumassa turistien puutteessa. Kaiken kukkuraksi kuningatar Jendah on murhattu.

Kerovniasta löytyy koko joukko sivujuonia, joiden selvittäminen menestyksekkäästi on välttämätöntä suorittaaksesi lopullisen tehtäväsi. Matkoillasi tapaat taikuri Kronoksen, pelastamista kaipaavan prinsessan, kääpiön joka haluaa kuninkaaksi ja paljon muuta.

Musiikkia ja äänitehosteita ei tekstipeleissä useimmiten ole. Mutta miksi sitten arvosana 10? Vaikka Amigan The Pawn pystyy puhumaan se ei selitä korkeaa numeroa. Selitys löytyy alkumusiikista. Tehtynä Greengate DS-3 -systeemillä, alkumusiikki voisi olla suoraan äänilevyltä. En ollut uskoa aistejani, kun ruutuun ilmestyi tarkka kopio kotelon kannessa olevasta kuvasta ja upeaa musiikkia alkoi tulvia monitorin kaiuttimesta.

Pelin tekstit ovat nautittavaa luettavaa ja parseri, ohjelman osa joka tutkii käskyt ja toimii sen mukaan, on ylivoimainen verrattuna vaikkapa Infocomin tekstipeleihin. Mitäköhän Infocomin parseri saisi irti lauseesta "Plant pot plant into plant pot", jossa sanaa "plant" käytetään kolmessa eri merkityksessä?

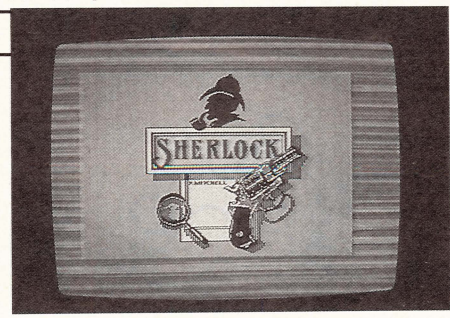
Peli tarjoaa myös vihje-option. Naputtelemalla tietyn koodisarjan saat esiin lauseen, jonka mukaan toimimalla selviät kiperästä tilanteesta.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ****

Melbourne

C-64, Spe

Sherlock



Sherlock on Melbourne Housen seikkailupeli, jossa pelaaja yrittää ratkaista salaperäistä kaksoismurhaa.

Pelin tapahtumat sijoittuvat 1800-luvun sumuiseen Lontooseen. Pelaaja Sherlock Holmes lukee aamulehdestä tapahtumasta, joka saa Scotland Yardinkin etsivät ymmälleen: kaksi naista on löydetty murhattuna ja ainoa johtolanka on rikospaikalta löytynyt kirje, joka ei poliiseja paljoa auta. Tietenkin Sherlock Holmesia pyydetään avuksi tässä visaisessa tehtävässä.

Rikospaikalta löytyy paljon epäiltyjä, jotka kaikki vakuuttelevat syyttömyyttään ja joista kukaan ei vaikuta syylliseltä. Ei pidä kuitenkaan unohtaa Sherlock Holmesin ystävää tohtori Watsonia, joka on ollut suureksi avuksi Sherlockille monissa tapauksissa. Pelissä Watson on hiljainen perässäkulkija, joka ei paljoa holise, mutta mitä enemmän Watsonin kanssa puhuu, sitä enemmän hänestä on hyötyä.

Sherlockissa voidaan liikkua paikasta toiseen suurkaupungin monilla eri kulkuneuvoilla: taksilla, metrolla tai junalla. Tämä tuokin peliin lisää jännitystä: ehtiikö metroon tai junaan?

Pelissä voi keskustella kaikkien epäiltyjen kanssa, esittää kysymyksiä, jotta voisi tehdä päätelmiä siitä kuka on syyllinen. Keskustelu käykin jo paljon paremmin kuin Hobbitissa, sillä Sherlockin sanavarastoa on lisätty noin kolmellasadalla sanalla. Kaiken kaikkiaan sanasto käsittää 800 erilaista englanninkielistä sanaa.

Seikkailupelien kehittyessä on peleissä muutamia huonoja yksityiskohtia, jotka häiritsevät pelaajaa aika paljon. Varsinkin Sherlockissa kyllästyy nopeasti ovien availemiseen, pelissä kun liikutaan suurimmaksi osaksi kaikenlaisissa taloissa. Kun peliä on pelannut vähän aikaa, kuvaruutu alkaa täyttyä oviselostuksista: "— open door — which door? — plain door — plain door is already open". Ja sitä rataa.

Kuitenkin Sherlock edustaa Spectrumin seikkailupelivalikoimassa ehdotonta huippua. Aivan aloittelijoille peli on liian vaikea, sen ratkaisemiseen saattaa mennä useita kuukausia. Mutta jos haluaa todellisen pähkinän purtavakseen niin Sherlockin parissa pelinautinton on taattu pitkäksi aikaa.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Adventuresoft

C-64

Temple Of Terror



Englantilaiset graafiset tekstipelit ovat yleensä täysin kuivia ja sitäpaitsi suhteettoman vaikeita. Poikkeuksena tietysti Rainbirdin The Pawn ja The Guild Of Thieves. Adventuresoftin Temple Of Terror ei lisää tekijöitään Infocomin kuolemattomien ohjelmoijien joukkoon. Grafiikka on keskinkertaista, mutta parseri on surkea. Se tuntuu ymmärtävän enintään 20 sanaa, eikä suostu tottelemaan yksinkertaisiakaan käskyjä.

Joka tapauksessa, nuori paha noita Malbordus on saavuttamassa voimiensa huipun. Hän tarvitsee viisi lohikäärmepatsasta, jotka on kätketty Vatosin kaupunkiin. Vatos vain sattuu olemaan hukassa jossain Pääkalloaavikolla. Jos hän saavuttaa patsaat ennen pelaajaa, jotain hirvittävää tulee tapahtumaan. Mitä, sitä ei ohjeissa kerrota.

Koko peli on erittäin epäpelattava ja luotaantyöntävän näköinen. Juoni perustuu johonkin kirjaan, mistä kiitos. Se toivottavasti pelastaa muuten täysin surkean kyhäelmän, jota Keith Campbellkaan ei kertakaikkiaan voi kehua.

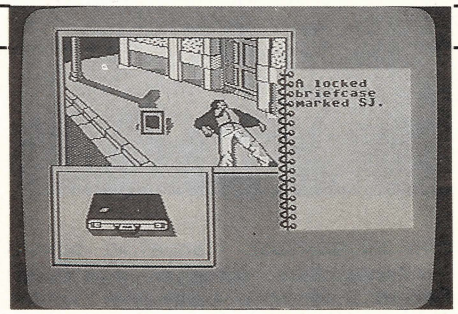
Toteutus: **
Pelattavuus: **
Kiinnostavuus: **

Seikkailupelit



Infogrames — **C-64, MSX**

The Sydney Affair



Olet The Sydney Affair...hups, siis oletkin poliisi, joka saa tutkittavakseen Herra Sydneyn tapauksen. Joku tuhma epäsosiaalinen henkilö on rapannut läheisen kerrostalon seinät Sydney-paran pääkallon sisuksilla. Koska olit pomosi mielestä vakuuttava Vera Cruzin tapauksen hoidossa, määrätään sinut tutkimaan tämäkin murha. Eivätkö muut koskaan tee mitään?

Sydney on ranskalaisen Infogramesin toinen poliisimaailmaan sijoittuva peli. Ensimmäinen oli Vera Cruz, joka nostatti jonkinmoista kohua rikoksia tutkivien pelimaailmassa. The Sydney Affair noudattelee samaa linjaa sekä juoneltaan että toteutukseltaan. On tapahtunut salaperäinen murha ja sinut lähetetään tutkimaan sitä. Ohjaus tapahtuu pelkästään näppäimistöltä, joten on turha odottaa villiä ampumistai hakkaamispeliä.

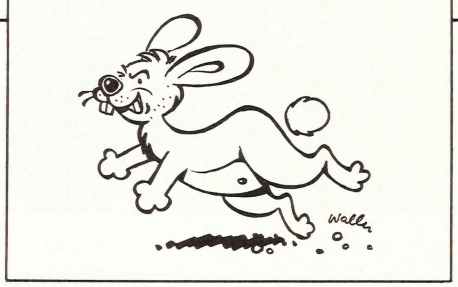
Saavuttuasi rikospaikalle löydät vastapäisestä rakennuksesta joitain murhaajan jättämiä johtolankoja. Et saa koskea mihinkään, voit vain ottaa valokuvia ja jättää tarkemman tutkimuksen muille. Tämän jälkeen palaat työpaikallesi, jossa sinulla on tietokoneella mahdollisuus hankkia lisätietoja tapauksesta. Voit myös kuulustella henkilöitä, jotka liittyvät jotenkin murhaan. Käytettävissäsi on raportit ruumiinavauksesta ja murha-aseen luodista. Vedettyäsi kaikki tarpeelliset johtopäätökset voit suorittaa pidätyksen, mutta varo ettet pidätä väärää henkilöä.

The Sydney Affair on omiaan sellaisille, jotka antavat aivojensa toimia joystickin sijasta. Karu kaiken tarpeellisen sisältävä dekkaripeli, joka pitää aivomassan liikkeessä muutaman illan ja yönkin. Suosittelen myös laseriinsa luottaville.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

C-64

Twin Kingdom Walley



Twin Kingdom Walley edustaa myös grafiikkaa tulostavien seikkailupelien ryhmää. Twin Kingdom Walleyssä seikkailet omassa keksityssä maailmassa, jossa on runsaasti metsää, rakennuksia, eläimiä, teitä ja paljon muuta, mikä aiheuttaa ongelmia ja monenlaisia vaaratilanteita.

Pelin alussa seisotaan mökin edessä. Siitä lähtee tie, jota pitkin hyppii jänis. Kasettikotelossa neuvotaan menemään ensin sisään mökkiin. Loppu onkin sitten pelaajan harteilla.

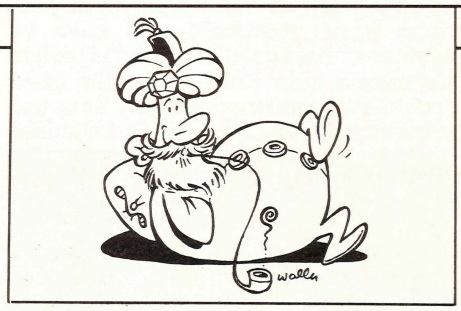
Twin Kingdom Walleyssä on hyvä grafiikka. Peli piirtää grafiikan nopeimmin, mitä koskaan olen nähnyt. Pelin grafiikka on moniväristä, ja kuva on joka paikassa mihin voi mennä. Lisäksi pelin alussa valitaan muoto, kuinka laajan selostuksen peli antaa siitä paikasta, missä ollaan ja piirretäänkö kuvaa vai ei.

Twin Kingdom Walleyssä on yli 175 paikkaa, joten se on laajempi kuin Hobbit tai The Dallas Quest. Pelissä ei ole minkäänlaisia ääniä. Värivalinnat ovat keskinkertaiset. Pelin kiinnostavuutta laskee se että se ei ymmärrä enempää kuin kolme sanaa kerrallaan.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Melbourne — **C-64**

ZimZalaBim



ZimZalaBimin ideana on ryöstää kulta takaisin maan pahalta hallitsijalta ja palauttaa se kyläläisille, jotka odottavat luolassa. Peli alkaa palatsin muurien edestä, josta lähdetään autiomaahan hakemaan köysiä kaivosta. Matka jatkuu palatsin muurien yli köyden avulla. Palatsiin pääsee sisään vartijan ohi, kun yrittää tarpeeksi monta kertaa. Sisällä palatsissa on kaksi asuvaihtoehtoa, joista kannattaa päällensä ottaa sulttaanin asu. Sen jälkeen kaapataan rahat mukaan lattialta ja häivytään palatsista. Sieltä selviää ottamalla sulttaanin puvun taskusta avaimen. Avaimella aukeaa sulttaanin makuuhuoneen ovi ja salakäytävä löytyy takan takaa. Ulkona rahat pitää antaa kerjäläiselle jolloin kerjäläinen lahjoittaa avaimen, jolla pääsee avaamaan sulttaanin makuuhuoneessa olevan arkun. Makuuhuoneesta otetaan aarteet mukaan ja lähdetään luolaan, jossa kyläläiset jo odottavat. Kulta pudotetaan heille.

ZimZalaBimin grafiikka on hyvätasoista monivärigrafiikkaa. Sitä vieritetään aina sen mukaan, minnepäin pelaaja on matkalla. Grafiikka ei ole onnistunut täydellisesti, vaan kuvaruutu värisee aika-ajoin.

Pelin musiikki on aivan kiitettävää ja se vaihtuu erilaiseksi liikuttaessa paikasta toiseen.

Pelin kiinnostusta laskee sen helppous: pelin pelaa läpi viikossa, jopa vähemmässäkin ajassa. Tämä on kyllä mainittu pakkauksessa, joten kannattaa tutustua pakkauksiin. ennenkuin ostaa uuden pelin.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus **

Roolipelit



Kuvittele maailma, missä voit heittää haarikan olutta Conanin kanssa ja sen jälkeen lähteä kavereiden kanssa etsimään Nnirwixin Kirjaa, jonka haltija saa kaiken minkä haluaa. Matkalla tarjoavat viihdykettä lukuisat taistelut peikkojen, lohikäärmeiden ja muiden olioiden kanssa.

Hienoa, eikö totta? Ja ajattele: tämä maailma odottaa kotimikrosi sisällä! Ovi sinne on roolipelit.

Roolipeli on peli, jossa pelaaja luo itselleen hahmon, joka sitten seikkailee pelaajan ohjatessa häntä. Ohjailu tapahtuu tavallisimmin näppäimistön kautta, vaikka joystickkin on yleinen ilmiö. Mitään pitkiä vuodatuksia ei tarvitse naputtaa, käskyt ovat yleensä yksikirjaimisia.

Hahmoa luotaessa määrätään rotu (esim. kääpiö, ihminen, haltija), sukupuoli, ammatti (taistelija, velho, varas) sekä erilaisia ominaisuuksia (voima, kestävyys, ketteryys, viehätysvoima, älykkyys, viisaus).Nämä vaikuttavat hahmon pelissä pärjäämiseen. Ketterä taistelija osuu helpommin vastustajaan, viisaus ja älykkyys auttavat velhoa oppimaan monimutkaisempia ja tehokkaampia loitsuja ja viehätysvoima voi vaikuttaa ostettavien tarvikkeiden hintaan.

Kun hahmo on luotu ja nimetty, ilmestyy hän peliin joko valmiiksi varustettuna tai sitten ilkialastomana, korkeintaan vähän kultaa mukanaan. Kaupoista hahmo voi sitten ostaa aseita, haarniskoita ja ruokaa, sun muuta tarpeellista.

Alussa hahmo on suhteellisen heikko, mutta taistelussa hirviöitä vastaan hän ansaitsee kokemuspisteitä (ja kultaa ja aseita ja ...!), joita hän voi käyttää ominaisuuksiensa parantamiseen.

Hyvin yleisesti (muttei välttämättä) roolipelit sijoittuvat keskiaikaiseen maailmaan, jossa taikuus on jokapäiväistä ja myyttiset hirviöt vaanivat joka nurkan takana. Mutta mitä muuta peleissä sitten tehdään kuin tapellaan ja tehdään ostoksia?

Yleensä pelissä on jokin tehtävä, joka voi vaihdella yksinkertaisesta taikaesineen noudosta **Ultima IV**:n outoon filosofiseen maaliin.

Tavallisessa seikkailupelissä peli perustuu ongelmien ratkaisuun, kun taas roolipeleissä on enemmän vapaan seikkailun makua. Vähäpätöinen ilo ei ole sekään, kun pari kurjaa loitsua osaavasta pikkuvelhosta tulee keskisormellaan lohikäärmeitä tuhoava arkkimaagi.

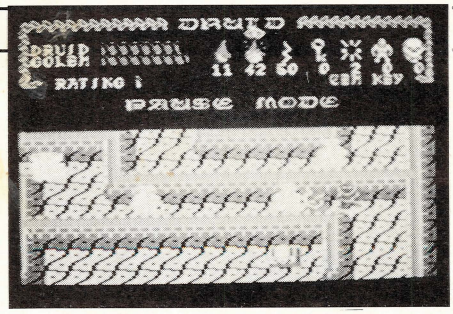
Seuraavat arvostelut esittelevät muutamia mielenkiintoisia matkakohteita mielikuvituksen ulottuvaisuudesta. Luo siis sinäkin itsellesi sankarihahmo ja sukella roolipelin ihmeelliseen maailmaan. Voi tosin olla, ettet tule enää takaisin...

Roolipelit



Firebird — **C64, Ams, Spe, MSX**

Druid



Druidit olivat kelttiläisiä tietäjiä. Enimmäkseen heidän aikansa kului siihen, että he jyrkästi kiistivät pohjautuneensa Gauntletista. Toisinaan he pikkuisen pelastivat maailmaa kahdeksalta demoniprinssiltä.

Nämä ilkeät oliot asustavat Acamantorin vankilan alimmissa kerroksissa, kai lähinnä siksi että he näyttävät isoilta pääkalloilta. Mutta sitähän varten on Chaos-loitsu luotu että demoneista ei tarvi kärsiä.

Väittää Firebird mitä väittää, Gauntlet on Druidin henkinen isä. Druidissa on tarpeeksi omaakin, ettei suorasta kopioinnista pääse syyttämään. Kuvakulma kahdeksaan vankiluolaan on lintuperspektiivistä. Druidin kimppuun käy erilaisia mötiköitä, joita vastaan hän voi käyttää erilaisia loitsuja. Suora kosketuskontakti vähentää druidin energiaa, jonka onneksi saa korotettua sieltä täältä löytyvillä viisikannoilla. Kannattaa silti olla tarkkana, että kysymyksessä todella on VIISIkanta...

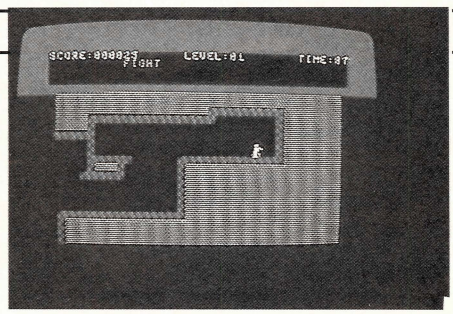
Loitsuja on monia. Niitä ja avaimia löytyy arkuista, joita on ripoteltu sinne sun tänne. On näkymättömyyttä, kaikentuhoavaa Chaos-loitsua ja tietysti kolme erilaista tappoloitsua. Jokainen olento kestää eri loitsuja eri tavalla. Hauskin loitsu on Golem, joka manaa ilmoille lähinnä apinan näköisen Golemin. Tämä toimii Druidin henkivartijana, ja jutun clou on se, että toinen pelaaja voi ohjata Golemia. Onnistuu se yksinkin, mutta helppoa ohjaus tällöin ei ole.

Kaiken kaikkiaan Druid on tavattoman hyvä peli. Kahden pelaajan pelinä se pääsee todella oikeuksiinsa, mutta ei yhdenkään hengen tarvitse ikävystymiseen pelätä kuolevansa. Johonkin muuhun kylläkin. Pelin jälkeen näkee arvonimen, joka osoittaa kuinka hyvin pärjäsi. Jos Gauntlet-tyyppisistä peleistä tulee Se-juttu vuonna 87, niin minä en valita.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ****

Epyx — **C-64**

Gateway to Apshai



Tässä seikkailupelissä seikkaillaan Apshain maailmassa. Temple of Apshai on perusta tälle toimintapelille.

Gateway to Apshai mittaa pelaajan taitavuutta ja nokkeluutta. Peliohjaimella ohjaten pitää kerätä kaikki tavarat yhdestä sokkelosta kuudessa ja puolessa minuutissa, löytää tie sokkelossa eteenpäin ja välttää vaaralliset ansat.

Kun on menestyksellisesti päässyt yhden sokkelon läpi, saa bonukset. Sitten täytyy laskeutua seuraavaan sokkeloon ja matka tulee vaarallisemmaksi. Matkan varrella saattaa löytää aseita ja taikoja, ne voivat auttaa.

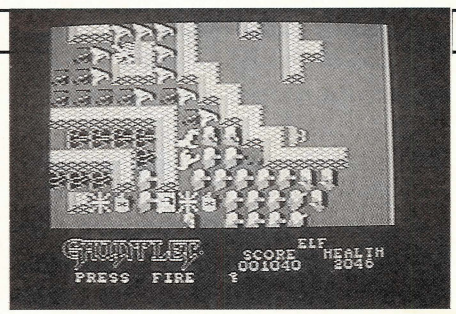
Gateway to Apshai on pääasiassa strategiapeli, johon on lisätty toimintaa joystick-ohjauksella. Peli-idea on yksinkertainen, mutta kohtuullisen hyvä. Laajuus tuo kiinnostavuutta. Pelissä on kahdeksan tasoa, joissa kussakin on 16 sokkeloa ja jokainen sokkelo sisältää likimäärin 60 huonetta. Eli pelin 128 erilaisessa sokkelossa on yhteensä noin 7680 erilaista huonetta.

Gatewayn grafiikkakin on hyvä ja muut toiminnot on näppärästi sijoitettu alimpiin funktionappuloihin. Pelin käyttäjäystävällisyyttä lisää vielä moduulin todella hyvä muotoilu. Jos kaikki moduulit olisivat vastaavanlaisia, ei olisi mitään ongelmia moduulin sisäänasettamisessa.

Toteutus ***
Pelattavuus ****
Kiinnostavuus ****

U.S. Gold, 120,—179,— — **C-64, Spe, Ams, ST, MSX**

Gauntlet



Kuulkaa Gauntletin tarina: neljä seikkailijaa kahden ryhmissä tunkeutuu yhä syvemmälle synkkiin vankiluoliin. Heitä uhkaa enemmän hirviöitä kuin ni(r)vaska vihreitä baretteja pystyy tappamaan. Ruoka ja juoma lisäävät hupenevaa energiaa, taikajuomat auttavat megakuoleman loitsimisessa ja kullasta saa vain pisteitä.

Yhä syvemmälle ja syvemmälle he tunkeutuvat, ahneus on heidän ainoa motiivinsa. Syvemmälle on päästävä, vaikka hintana olisi kumppanin heittäminen susille...

Viimeisimmät kuukaudet tietokonepelimaailman puheenaihe numero yksi on ollut sama: Gauntlet. Gauntlet iski Arcade-maailmaan kuin tonni tiiliä lasitehtaan myyntinäyttelyyn. U.S. Gold osti lisenssin ja ennakkomainostus oli valtava. Piti löytymän puhetta, kaikki Arcade-Gauntletin ominaisuudet, hyvä grafiikka, mojovat äänet ja sitä rataa. Nyt Gauntlet on tullut ja mitä jää hanskaan?

Sankarit ovat pieniä lättyjä, puheesta ei ole puhettakaan, äänet ovat amatööritasoa ja kaksinpeliä haittaavat toisinaan esiintyvät bugit. Joulumarkkinat ilmeisesti ovat pakottaneet U.S. Goldin sysäämään Gauntletin puoliraakana ulos. Mutta (ja iso mutta: kaksi metriä korkea ja viisi leveä) kaikkea tätä ei pian huomaa lainkaan. Gauntlet on nerokas peli. Toinen pelaaja voi liittyä milloin tahansa peliin ja muutenkin kaikki Arcade-version piirteet ovat mukana. Onnistuneen näköisiä hirviöitä on valtavat määrät ja pelissä itsessään on kaikenlaisia nokkelia jippoja. Tason 8 jälkeen vankiluolat tulevat sattumanvaraisesti, mikä tehokkaasti ehkäisee kyllästymistä. Ja kun osaa kentät ulkoa, ei hätää: U.S. Gold tulee julkaisemaan lisäkenttiä.

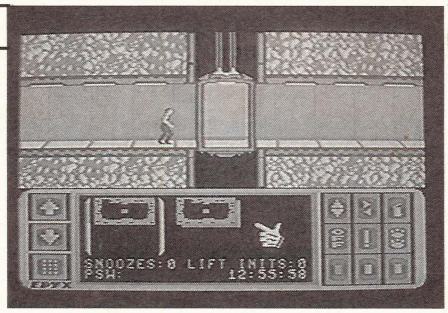
Yksinpelinä Gauntlet on vain tavattoman hyvä, mutta kaksinpelinä sille ei toistaiseksi löydy vertaa. Puutteistaan huolimatta Gauntlet on viime vuoden parhaita pelejä, jonka suosittelemisesta jokaiselle ei omatunto jätä vastalausetta. Epäilemättä Gauntletista tulee herran vuoden -87 matkituin peli.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ****

Epyx

C-64, Spe, Ams

Impossible Mission



Alvin tokaisi päivänä muutamana: "rakennanpa ydinohjuksia ja uhkaanpa maailmaa!" Ystävä huusi kauhuissaan: "Hullu!"

"Ja tiedemieskin vielä ", totesi Alvin. "Siinä klisettä kerrakseen. "

Näyttämölle astuu itse mr. Klise, Salainen Agentti, jonka täytyy löytää Alvinin laukaisuhuoneen koodin palat, ettei Länsimainen Sivistys lopu sieneen. Herralla on vain rajoitettu aika sankaritekoonsa, onneksi elämiä löytyy kissa potenssiin 10.

Vaaroina on sankka robottien lauma, joka tekee parhaansa estääkseen sankaria komppaamasta Alvinin huonekaluja koodinpalojen toivossa. Peltimiehet saa hetkeksi hiljaiseksi löytämällä oikean "salasanan", jonka voi syöttää joka huoneesta löytyvään terminaaliin.

Impossible Missionin toteutus on moitteeton. Jopa nykytason mukaan grafiikka on täyden kympin arvoista, ja äänet... Harvassa pelissä on näin täydellinen äänisynteesi. Puhe on harvinaisen selkeää alkaen Alvinin tervetulotoivotuksesta, robottien hoputushuudon "Kill him, my robots-!"kautta päättyen sankarin tuskanhuutoon kuiluun tippuessa ja epäonnistunutta tehtävää merkitsevään räkäiseen nauruun.

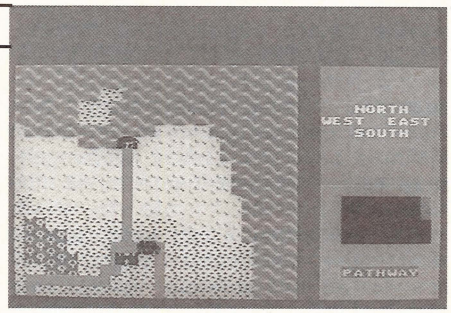
Joka suhteessa Impossible Mission on Tosi Klassikko. Huippugrafiikka yhdistyy huippuääniin ja pelattavuus on korkeaa tasoa. Impossible Missionin unohtuminen on mahdoton tehtävä. Voi vanhoja hyviä aikoja voi...

Toteutus: *****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ***

SSI

C-64, IBM

Phantasie II



Vanha kunnon Phantasie on käynyt siinä määrin hyvin kaupaksi maailmalla, että paha velho Nikademus on pitänyt potkia jaloilleen Phantasien jäljiltä, jotta jatko-osa on saatu aikaiseksi. Eipä hätiä mitiä, niin Phantasie kuin Phantasie II ovat ihan nastoja roolipelejä ja vannoutunut AD&D-fani pelaisi niitä kuin keskiverto lohikäärme noppaa – ellei Ultima IV:ää olisi olemassa. Vertailulta ei voi välttyä, siinä määrin samoilla örkin lahtausmailla nämä pelit liikkuvat.

Eniten Ultima kiertää terää Phantasioiden kyljessä taistelutilanteiden huonon toteutuksen vuoksi. Koko poppoo sen kun vain seisoo rivissä ja suorastaan toivoo, että porukan heikoin saisi kuolettavan iskun. Toisaalta Ultimaan verrattuna etuna on se, ettei vihulaisia kohdattaessa välttämättä tarvitse tapella, vaan vaihtoehtoja on reilusta morjenstamisesta Pelastakaa uhanalaiset örkit ry:n (riistoyhdistys) rahoittamiseen.

Phantasien maailman kaupungit ovat varsin yksitoikkoisia. Ei riitä, että joka kaupungista löytyy samat putiikit, vaan samat henkilöt on myös kloonattu joka kylänpahaseen. Lisäksi kaupunkiin tuoduista henkensä heittäneistä seikkailijoista on lähetetty tarkat jäljennökset jokaiseen seikkailijoiden kiltaan.

Omalaatuinen on myös ohjelman tapa antaa pelaajan jakaa kokemuspisteet pelihahmojen kesken. Tämä tosin helpottaa heikkojen hahmojen kehittymistä, mutta eikös pisteet perinteiden mukaan jaeta kaadettujen kiintoörkkikuutiometrien mukaan. Jos minä menisin ehdottamaan moista AD&D-porukkamme Dungeon Masterille, olisi ohjelmassa seuraavaksi salama kirkkaalta taivaalta useamman kymmenen luolatason katon lävitse suoraan otsalohkoon.

Lisäksi levyoperaatioiden ohjelmoija pitäisi syöttää vanhalle kunnon Smaugille käyttöohjeiden kirjoittajaan käärittynä. Phantasien ensimmäisen osan ohjelmoimisen aikoihin moiset möhläykset oltaisiin vielä voitu kuitata kevyellä kidutuksella, mutta nykypäivänä se on anteeksiantamatonta.

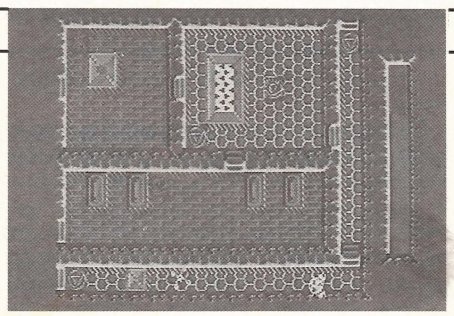
Phantasien mielenkiintoisin puoli on kuolemanjälkeinen maailma. Kun koko kopla on lahdattu, he saapuvat astraalitasolle, jossa Suuri Demoni punnitsee heidän sielunsa...

Toteutus **
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Hewson

C-64

Rana Rama



Rana Rama on yksi markkinat täyttäneistä Gauntlet-kopioista. Niiden määrästä voisi päätellä kyseessä olevan ulkoavaruuden muukalaisten hyvin naamioitu maailmanvaltaussuunnitelma. Sammakoineen ja maagisine riimuineen Rana Rama sijoittuu sinne omaperäisempään päähän, eikä graafinen toteutuskaan ainakaan heti alkuun paljasta sylttytehtaan sijaintia.

Pelin jujuna on omaksua Mervyn-nimisen noidan oppipojan rooli. Oppipoika on onnettomuudekseen seonnut taikajuomissa ennen treffeille lähtöä ja Diorin partaveden sijasta hieraissut leukaansa tökättiä, joka muutti hänet pieneksi niljakkaanvihreäksi sammakoksi.

Tyttönoidan suudelma olisi voinut kenties auttaa, mutta minkäs teet, kun pahat velhot tulivat ja jättivät vain Mervynin henkiin, koska pitivät sen rumasta väristä.

Mervynin on nyt puhdistettava kotiluolasto niin velhoista kuin näiden apureistakin, jotta hänellä olisi edes mahdollisuus yrittää löytää juoma, joka muuttaa hänet ennalleen.

Kaikki toiminta perustuu eri tyyppisiin ja tasoisiin loitsuihin. Niin hengissä pysyminen, ötököiden 'zäppääminen' kuin mikä tahansa muukin hoidetaan loitsujen avulla. Loitsuja voidaan loihtia velhoilta ystävällisen suostuttelun jälkeen saatavien riimujen avulla, kunhan seisoo oikean tyyppisen lattiakaiverruksen kohdalla. Lattiakaiverruksia on myös muun sorttisia. Karttoja, matkustusta luolaston tasolta toiselle ja taattua täystuhoa on saatavilla.

Rana Rama on nähtävästi ohjelmoitu alun alkaen Spectrumille. Niin tyypillisen specumaisilta näytöllä hyppivät yksiväriset rautalankahahmot näyttävät. Myös äänitehosteiden vajavaisuus viittaa tähän suuntaan. Muilta osin tekninen toteutus on ihan siedettävä, lukuunottamatta sitä, ettei Mervyn reagoi peliohjaimeen parhaalla mahdollisella tavalla. Lähitaistelu velhojen apureiden ynnä ilmassa lentelevien aseiden kanssa voi täten muodostua ongelmaksi ja uusi energialoitsu aiheelliseksi.

Toteutus ***
Pelattavuus ****
Kiinnostavuus ****

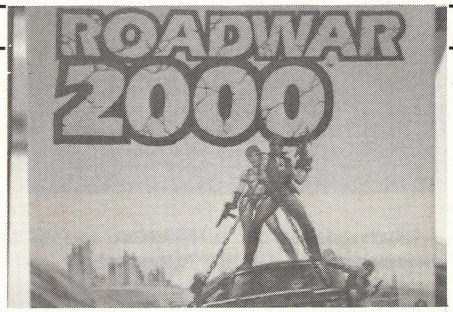
Roolipelit



SSI

C-64, Apple

Roadwar 2000



Päivämäärä on 7. kesäkuuta vuonna 2000. 82 % Yhdysvaltojen väestöstä on saanut surmansa maahan levitetyn keinotekoisen taudin kourissa, Neuvostoliitto on tuhonnut tärkeimmät asutuskeskukset yhdinohjuksilla, ja lisäksi tautia vastaan rokotetut miehitysjoukot valvovat rannikkokaupunkeja.

Vain raskaasti aseistetut autojengit pystyvät liikkumaan anarkian, kannibaalien ja mutanttien hallitsemassa maassa. Toivo kuitenkin elää, sillä kahdeksan tiedemiestä (naista!!) on tutkinut rokotteen salaisuutta eri puolilla maata. Ratkaisu on lähellä, mutta nyt heidät kaikki pitää saada salaiseen keskuslaboratorioon tulosten analysointia varten. Sinut, aloitteleva jengijohtaja, on valittu etsimään nuo kahdeksan kallisarvoista henkilöä ja toimittamaan heidät turvallisesti perille. Aluksi sinulla on vain yksi pikkuauto ja kahdeksan miestä. Pelastaaksesi ihmisrodun sinun on kuitenkin hankittava miehiä (satoja), ajoneuvoja (rekkoja), tarvikkeita (autonvirityssarjoja sun muuta) ja asiantuntijoita (sotilaskouluttaja, lääkäri ja poliitikko), jotta selviydyt matkasta lävitse hävitetyn maan.

Tätä minä kutsun toiminnaksi. Viis siitä, että tauti on tappanut neljä viidesosaa jenkinpurijoista, kyllä niitä näköjään tapettavaksi silti vielä riittää. Joka mutkan takana tuntuu olevan hampaisiin asti aseistautuneita moottoripyöräjengejä jemeksessä, ainakin jengini tienavaajana toimivan puskutraktorin puskuterässä (liha-aura) olevien verijälkien määrästä päätellen. Lisäksi kaupungeissa paikalliset gangsterit siinä missä miehittäjätkin yrittävät järjestää väijytyksiä, mutta parinsadan aseen yhteislaukaus ensimmäisen rasahduksen suuntaan panee yleensä jäitä arkkuun. Vallatut kaupungit otetaan tietysti omaan hallintaan (Eläköön Erie-järven kasvisvalta!).

Idealtaan Roadwar 2000 on mahtava. Ajatus keinoja kaihtamattoman autojengin johtamisesta sodan runtelemissa Yhdysvalloissa saa jokaisen väkivaltaviihteen (Mad Maxin) turmeleman sielun riemuitsemaan. Kun Roadwar vielä on varsin yksityiskohtainen — viittä eri tasoa taistelijoita, 19 eri ajoneuvotyyppiä moottoripyörästä täysperävaunulliseen rekkaan, menemättä silti liiallisuuksiin kuten eri tuliasetyyppeihin tai miehistön istumapaikkoihin kussakin autossa (joita joku tietysti myös kaipaa), sillä on edellytyksiä kehittyä erääksi strategiapelien klassikoista.

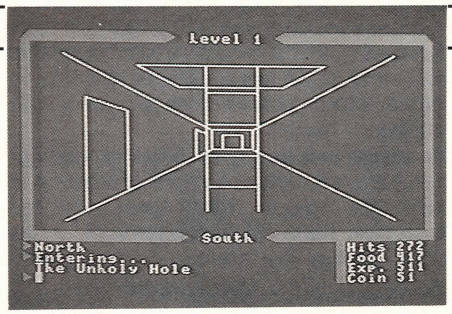
Mutta, mutta, Roadwarin heikkoutena on kuitenkin sen kaikenkattava kömpelyys. Se on selvästi kirjoitettu Basicilla, eli kaikki toiminta tapahtuu kuin jäätyneessä tervassa, vaikkei reaaliaikaista olekaan. Lisäksi joukkoon on pujahtanut pari bugia, kuten maantietaistelun loppuminen kesken, vaikka vihollisen valtaama alunperin oma ajoneuvo onkin vielä vihulaisten hallussa, tai sitten joukoissa esiintyvää epidemiaa (noin 10 % kuolee) aina seuraava mutanttien hyökkäys — jostakin on jäänyt RETURN-käsky aliohjelman lopusta pois.

Toteutus: ***
Pelattavuus: **
Kiinnostavuus: ****

Origin Systems

C-64, Apple, Atari XL

Ultima I: First age of Darkness



Vihdoinkin, vihdoinkin myös muut kuin Apple II:n omistajat voivat kerätä täydellisen Ultima-tetralogian. Ultima I ei ole vain maailman parhaan roolipelisarjan esipuhe, tämä on historiaa!

Ultima I, kuten muutkin Ultimat, on roolipeli, jossa pelaaja omaksuu itselleen uuden henkilöllisyyden koneen sisällä.

Seikkailija voi valita uran neljästä mahdollisesta: soturi, varas, pappi tai velho. Rotuja on vastaavasti neljä, mutta sukupuolia vain kaksi.

Tavoitteena on saada paha velho Mondainin pää koristamaan keihäänkärkeä, mutta ennenkuin tämä unelma toteutuu on urhea seikkailija pakotettu kompaamaan paitsi syviä luolia niin myös rannatonta avaruutta.

Tuttuun Ultima-tyyliin moitteeton seikkailija matkustelee pitkin karttaa ja voi vierailla linnoissa ja kaupungeissa ostoksilla. Myöhempiin Ultimoihin verrattuna kaupungit ovat karuja, sillä ne mahtuvat yhteen kuvaruutuun. Käskyt, joita on varsin vähän, annetaan näppäintä painamalla. Pelaaja voi myös vierailla luolissa, jotka näkyvät vektorigrafiikkana. Syvältä luolissa löytää paitsi jykeviä hirviöitä niin myös pelin ratkaisuun tarvittavia esineitä Grafiikka on samanlaista kuin Ultima IV:ssa. Taistelut käydään pääkartalla eikä erillisillä taistelukentillä. Taiat ovat klassisia yksinkertaisia Magic Missile – ja sen semmoisia, joten kaiken kaikkiaan Ultima I on aika yksinkertainen roolipeli.

Vaikka Ultima I onkin läpikäynyt kosmeettisen käsittelyn ennen julkaisuaan ei se silti ole mikään uusi Ultima IV. Siitä kertoo jo pelin koko: vain yksi levypuoli.

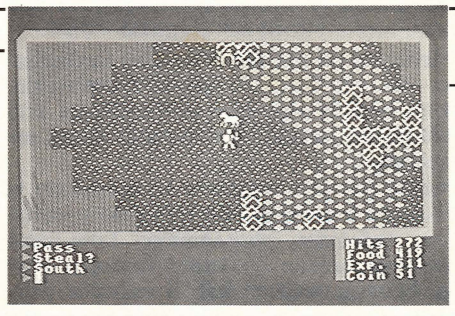
Mutta se ei peliä pahenna. Ultima on aina Ultima vaikka valkoviinillä marinoisi. Kaikkien tuhat-ja-toinen-tuhat-yksityiskohtaa -roolipelien jälkeen Ultiman funktionaalinen yksinkertaisuus on mannaa. First Age Of Darkness ei ole museokappale, vaan arvokas ja kauan kaivattu lisä roolipelimaailmaan.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ****

Sierra On-Line

C-64, Atari ST, Atari, MacIntosh, Apple

Ultima II: Revenge of the Enchantress



Jossain Ajan sokkeloissa piileksii Minax. Urhean seikkailijan täytyy oppia käyttämään aika-ovia, ratkaista tukku arvoituksia ja jopa vierailla avaruudessa puhumattakaan tuhansien hirviöiden tappamisesta ennen kuin vierailu velhon linnassa takaa Minaxin aikakauden lopun.

Tämä on peli, josta Ultima-saaga sai alkunsa, sillä päinvastoin kuin Ultima I, joka ilmestyi aikoinaan vain Apple-koneille, U2 oli saatavissa lähes joka jenkkikoneelle.

Origin Systems

Ultima III: Exodus

C-64, Applet, Atarit, IBM PC, Amiga

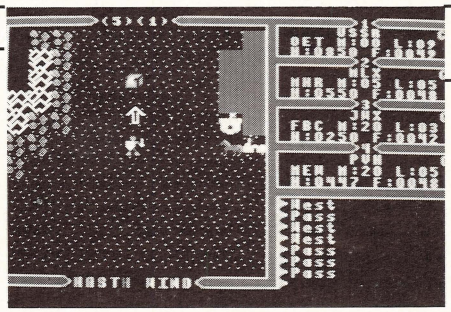
Ultima III: peli joka järkytti maailmaa! Ultimat I & II loivat jo vannoutuneen Ultima-pelaajien kultin, mutta vasta Exodus löi Lord Britishin läpi joka puolella maailmaa.

Asiaa ei voi ihmetellä. Edelleenkin ainoa tietokone-roolipeli, joka on parempi kuin Exodus, on (oikein arvattu, lapset!) Ultima IV. Lord Britishin puolijumaluus on tämän pelin jälkeen selvä.

Juonesta ei kannata pahemmin puhua, jottei niiden, jotka peliä vielä eivät ole pelanneet, jännitys katoaisi.

Ensimmäistä kertaa Ultima-saagassa Pahaa vastassa on useampi kuin yksi sankari, tällä kertaa neljä. Taisteluita lukuunottamatta koko populaa ohjaillaan yhtenä hahmona heidän liikuessaan Sosariassa.

Taistelun alkaessa latautuu erillinen taistelunäyttö. Niin hirviöt kuin meidän pojatkin jakautuvat perustekijöihin ja ottavat mittaa toisistaan. Uutuutena aseistukset ovat kauaskantavat aseet kuten lingot ja jousipyssyt. Taisteluihin ehtii kuitenkin kyllästyä pelin edetessä, sen verran runsas on Sosarian hirviökanta.



Taiat ovat monipuolistuneet. Sekä velhoille että papeille löytyy parikymmentä eri taikaa. Osa on taistelutaikoja, osa yleishyödyllisempää. Puutteena euro-Ultimassa on taikamanuaalien puute, joten eri loitsujen vaikutukset saa selville vain kokeilemalla.

Luolat ovat myös välttämättömiä pelin selvittämiseksi. Onneksi maagisella jalokivellä tai sopivalla loitsulla saa näkyviin kartan. Siitä näkyvät myös mahdolliset jäljellä olevat ansat. Ansojen ostoon, on siinä vaiheessa sellainen sankari ettei hänen niitä juuri tarvitse käyttää.

Ultima II:ssa on kuitenkin tallella se Ultima-lumous, joihin tetralogian suvereeni asema pelinmaailman huipulla perustuu. Siksi, puutteistaankin huolimatta, on Ultima II edelleenkin hyvin suositeltava kokemus. Hello Minax, heres' lookin' at you!

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ****

Origin Systems/U.S. Gold

Ultima IV: Quest of the Avatar

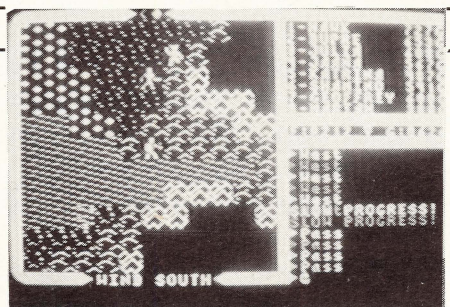
C-64, Apple, Atari XL

Astuin ovesta. Sekalainen valikoima örkkejä, demoneja ja muita miellyttäviä tuttavuuksia kohotti katseensa järsimästään ruumiista. "Pikalounaan paikka!", kuului iloinen huudahdus. "Jäitä hattuun pojat!" huudahdin nokkelasti ja lasautin lähintä jääpalloloitsulla. "Hyvin puhuttu, lordi Nirvi" tokaisi Geoffrey ja jatkoi "Ei tuumaakaan periksi, vaan kolmekymmentä tuumaa lävitse" ja rei'itti tunkeilevan demonin miekallaan. Vankiluolan saunassa otettiin hirveät verilöylyt.

Joskus maanantaiaamuisin toivoisi asuvansa maailmassa, jossa voisi seikkailla pitkin maita ja meriä, taistella rahapulan asemasta lohikäärmeitä vastaan ja jossa taikuus merkitsisi muutakin kuin kania ja silkkihattua. Se toive tuskin toteutuu, mutta askel siihen suuntaan on Ultima IV, Ultima-perheen uutukainen. Ultimat ovat Dungeons & Dragons -tyyppisiä roolipelejä, joissa pelaajan tietokonehenkilöitymän toimintaan vaikuttavat erilaiset ominaisuudet, kuten voimakkuus ja älykkyys. Ultima IV on pärästi kuin III:ssa ja IV:ssa muodostuu niiden komppaamisesta tylsistyttävä kokemus. Onneksi niihin ei ole pakko tunkeutua.

Olemassaolon taistelu on kovaa. Kaikki maksaa ja raha on tiukassa. Valitettavasti taistelu on lähes ainoa keino hankkia rahaa, joten sitä täytyy harrastaa paljon ja se alkaa pikku hiljaa tympiä.

Taikasysteemi on pikkuisen simppeli. Taiat ovat varsinaisia perustaikoja ja sitä paitsi pelaajalla, jolla on niin paljon rahaa, että sitä voi sijoittaa kalliiden taistelutaikosessa ovat kauaskantavat aseet kuten lingot ja jousipyssyt. Taisteluihin ehtii kuitenkin kyllästyä pelin edetessä, sen verran runsas on Sosarian hirviökanta.



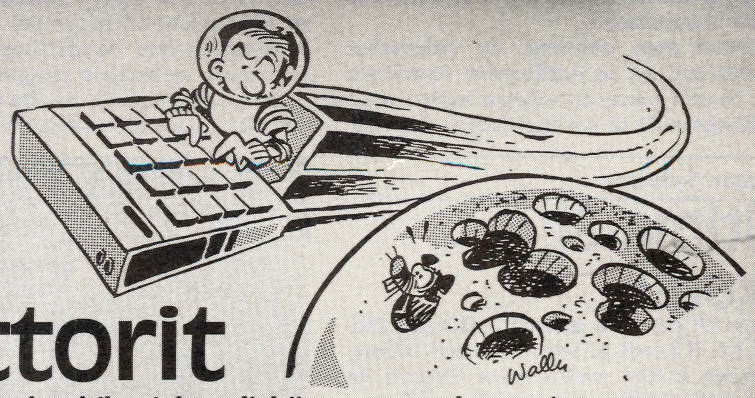
Taiat ovat monipuolistuneet. Sekä velhoille että papeille löytyy parikymmentä eri taikaa. Osa on taistelutaikoja, osa yleishyödyllisempää. Puutteena euro-Ultimassa on taikamanuaalien puute, joten eri loitsujen vaikutukset saa selville vain kokeilemalla.

Luolat ovat myös välttämättömiä pelin selvittämiseksi. Onneksi maagisella jalokivellä tai sopivalla loitsulla saa näkyviin kartan. Siitä näkyvät myös mahdolliset yhtä laaja kuin syväkin. Kymmeniä kaupunkeja, kyliä, linnoja sun muita joissa voi vierailla. Jokaisessa kymmeniä asukkaita, joilla on omat nimet ja joiden kanssa voi ja jopa täytyy keskustella, jotta saa selville, mistä pelissä on kysymys. Jotkut ovat valmiita lähtemään mukaan ja vaikka yksin pelin alussa oletkin, lopussa vaaditaan kahdeksan hengen joukkue. Tietystikään varkaan ja pelkurin matkaan ei lähde kukaan. Aivan, Ultima IV on peli, jossa pelaajan moraali näyttelee tärkeää osaa. Siitä ja sen kehityksestä kertoo näkijä Hawkwind, jota kannattaa vähän väliä käydä katsomassa.

Kaiken tämän lisäksi löytyy useita syviä vankiluolia, kymmeniä erilaisia ja eri tavalla vaikuttavia loitsuja, leegio hirviölajeja ja valtavan laaja pelialue, noin kuusi kertaa Ultima III:n kokoinen. Tiu tehtäviä ja sata seikkailua takaa tekemisen tarpeen tyydyttymisen. Jo rupeaa käsi haromaan miekankahvaa ja vaimo pakkaamaan matkaevästä!

Pelin (paremminkin kokemuksen) toteutus saattaa tiputtaa pari joystick-commandoa matkasta, sillä nykyajan supergrafiikkaan ja mega-animaatioon tottuneelle näky saattaa olla karu. Ruudun vasemmalla puolella on "kartta", jossa soturijoukko näkyy yhtenä miehenä keskellä ja maasto ympärillä. Oikealla puolella on tekstiruutu ja urhean joukkion nimet ja yleinen kunto. Taistelujen sattuessa ladataan taistelualue, jossa joukot, niin hyvät, pahat kuin rumatkin, hajaantuvat yksilöiksi. Kaupungit, joissa reipas ryhmä pääsee ostamaan aseta, ruokaa, yrttejä ja muuta tarpeellista, ovat myös erikseen levyllä. Kun kolmiulotteiset vankiluolatkin ladataan erikseen, onko ihme että Ultima IV vie kokonaiset IV levypuolta eli 680 kilotavua. Kaikki komennot annetaan näppäimistöltä, jossa jokainen näppäin vastaa yhtä toimenpidettä. Esimerkiksi A on hyökkää, S on etsi ja kolme mainiota ja kaksi paksua ohjekirjaa kertovat loput. Jos tämä kuulostaa "vaikealta" ja "monimutkaiselta" on se karkea virhearvio. Ultima IV on peli, jossa on helppo päästä alkuun, vaikea päästä loppuun ja mahdoton päästä irti.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: *****



Simulaattorit

Kymmenisen vuotta sitten henkilö, joka oli kiinnostunut lentämisestä, mutta jonka budjetti ei sallinut Airfixin pienoismalleja kummempaa, pystyi vain kaipaus sydämessään katselemaan taivaalla kisailevia koneita.

Mutta nyt on toisin. Simulaattoriohjelmat antavat ainakin jonkinlaisen käsityksen siitä, millaista on istua Cessnan tai F-15 -hävittäjän ohjaimissa.

Simulaattori tarkoittaa ohjelmaa, joka jäljittelee jotain todellisuuteen pohjautuvaa tapahtumaa mahdollisimman luonnollisesti, oli se sitten nimenomaan lentämistä tai vaikka rekalla ajelua. "Todellisuus" on tässä yhteydessä väljä käsite, sillä siihen kuuluu esimerkiksi Cobra Mk.III-kauppa-aluksen ohjailu kaukaisessa tulevaisuudessa kuten **Elitessä**. Pääasia on että todellisuuden tuntu on aito vaikka simuloitava kohde olisi mikä.

Simulaattorit on yleensä toteutettu niin, että pelaaja näkee sen, mitä esimerkiksi koneen ohjaamosta näkee, eli siis maiseman ja koneen mittariston.

Simulaattorit eivät rajoitu pelkästään lentokoneisiin tai avaruusaluksiin. **Revs** esimerkiksi on rallipelimäisyydestään huolimatta aito formulasimulaattori, joka tosiaan vaatii harjoittelua ennen kuin auto pysyy edes osan ajasta radalla. **Tau Ceti** taas on esimerkki pelistä, jossa on seikkailullinen juoni, mutta realistinen toteutus painaa sen simulaattori-puolelle.

Suomalaisesta vinkkelistä simulaattoreiden pahin puute on iiisot ja poikkeuksetta englanninkieliset ohjeet. Koska simulaattorit lähes poikkeuksetta vaativat näppäimistöä joystickin tueksi voi peli tuntua puuduttavan vaikealta päästä sisään.

Mutta kun harjoitteluvaihe on ohi ja toiminnat tuttuja ei simulaattoriin pääse hevin kyllästymään. Haasteita on aina ja tyydytyksen tunne sitä suurempi mitä monimutkaisemman simulaattorin hallitsee.

Esimerkiksi sellainen klassinen lentosimulaattori kuin Sublogicin **Flight Simulator II** tarjoaa lähes aidon kuvan lentämisestä. Sen kanssa voidaan käyttää aitoja lentokarttoja ja mukana on radiosuunnistusta, lennonjohdon ilmoituksia sun muuta. Sanotaan, että monet ovat ostaneet koneen pelkästään tätä ohjelmaa varten.

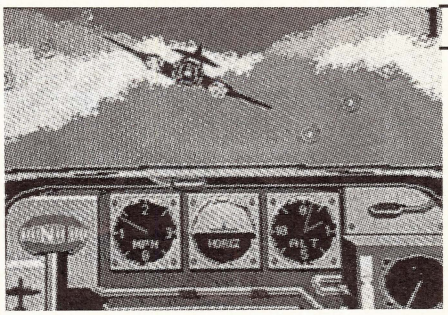
Kuuluisa simulaattorien valmistaja on Microprose, jonka tuotteet ovat todella pitkälle kehitettyjä ja ottavat kaiken mahdollisen huomioon. Myös englantilainen Digital Integrations on tunnettu autenttisuudestaan.

Mikä ikinä simuloitava kohde onkaan, on simulaattori aina halvempi vaihtoehto kuin sen malli...

Artech Digital Prod.

C-64

Ace of Aces



Pelissä pääset englantilaisen Mosquito-koneen ohjaimiin puolustamaan Britannian ilmatilaa ja suorittamaan erilaisia iskuja.

Alussa valitset suoritettavan tehtävän. Onnistunut tehtävä vaatii tietysti myös paluun kotikentälle.

Tämän jälkeen valitset sopivat varusteet, pommeja, raketteja, ammuksia, polttoainetta. Ja sitten oletkin valmis nousuun.

Kuvaruudulla näkyy lentoonlähtösi, ja kohta oletkin Englannin kanaalin yllä tehtävääsi kohden lentämässä.

Viholliskoneiden ilmestyessä voit joko taistella niitä vastaan tai koettaa piiloutua pilvien suojaan. Koko ajan sinun on koetettava pitää suunta kohteisiisi, joita voivat olla esim. pommikoneet, junat sukellusveneet tai V1-raketit.

Koneen ohjaamossa näet korkeus- ja nopeusmittarit, tutkan, tekohorisontin ja kompassin. Välillä sinun on tarkkailtava karttaa ja mahdollisia vaurioilmoituksia. Myös moottorien tehosta täytyy huolehtia.

Pommituksen onnistumiseksi sinun on valittava oikea lentokorkeus ja avattava pommiluukut oikealla hetkellä.

Peli voi aluksi tuntua vaikealta, mutta parin pelin jälkeen oppii oikeat niksit ja pystyy nauttimaan hienoista suorituksista.

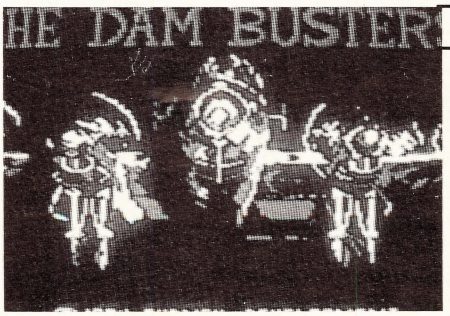
Koska peli ei ole varsinainen simulaattori, se kiinnostanee monia pelaajia, varsinkin vaikkapa tutun Dambustersin ystäviä.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Sydney

C-64

Dambusters



Lentosimulaattori ja ampumispeli on yhdistettynä juuri sopivasti. Siinä lyhyesti pelin idea.

Tarkoituksena on pommittaa tärkeitä saksalaisia patoja, ja tämän tehtävän suorittaminen vaatiikin taitoa. Siksi pelissä on erilaisia "vaikeusasteita", joista yhdessä saat harjoitella rauhassa padon tuhoamista, toisessa lentää ja taistella kanaalista asti ja kolmannessa aloittaa koko homman englantilaiselta lentokentältä.

Voit seurata tilannetta koneen ohjaajan, etu- tai taka-ampujan paikalta, konehuoneesta tai pommittajan paikalta. Myös kartta on käytettävissäsi.

Sopivasti paikkaa vaihtelemalla sinulla on mahdollisuus onnistua ensinnäkin lentämään kohteeseen, ampumaan eteen tulevat sulkupallot ja taakse ilmestyvät hävittäjät, vahtimaan koneen ylikuumenemista, eli pysymään ehjänä ilmassa.

Kohdetta lähestyessäsi on sinun valittava tarkalleen oikea nopeus ja korkeus, avattava pommiluukku, kytkettävä hakuvalot ja lopuksi pudotettava pommi oikealla hetkellä.

Helppoa, eikö totta?! Ei ole, voin kertoa! Hyvää on pelissä tarvittavien nappuloiden vähyys. Kaikki eri toiminnot hoituvat joystickillä, ainoastaan eri näkymää valittaessa käytetään näppäimistöä.

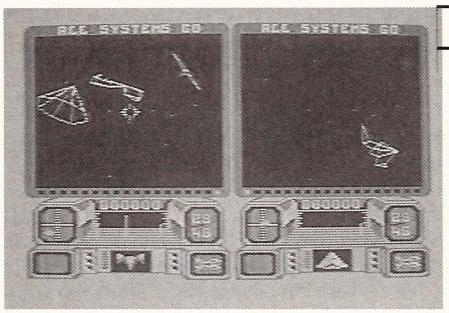
Grafiikka on onnistunutta ja selvää. Ääniä ei tietenkään ihmeesti ole, mutta koneen mahtava jyminä riittää. . .

Toteutus ***
Pelattavuus ****
Kiinnostavuus ***

Starlight Software

C-64

Dogfight 2187



Terppa! Nimeni on Rhett Dexter ja olen viimeinen toivonne, sillä avaruusaikajatkumoon on repeytynyt aukko. Aukosta lappaa SIGOja (SIGO=Standardi InterGalaktinen Olio), mutta ei hätää: minä ammun ne, kerään Spatiaaligeneraatorin yhdeksän osaa, suljen aukon ja pelastan universumin. Kiitoksia mielenkiinnostanne, nyt saavat naiset suudella kättäni ja herrat hurrata.

Dogfight 2187 lupaa seuraavia asioita: kaksi pelaajaa samaan aikaan, nopeaa vektorigrafiikka, jännitystä, tulitaisteluja ja niin edespäin. Valitettavasti erittäin, erittäin hyvä idea on pilattu lähes täysin. Grafiikka on nopeaa vektorigrafiikkaa, mutta kaksi pientä ikkunaa ei pysty esittämään tarpeeksi suurta aluetta jotta niistä saisi kunnolla selvän. Lisäksi vihollisalukset näyttävät elävän varsin ahtaissa rajoissa: yht'äkkiä ne ovat edessä ja tultuaan tarpeeksi lähelle ne täsmälleen yht'äkkiä häviävät. Eliten tapaiseen realismiin on valovuosia matkaa.

Elitestä puheen ollen tutka yrittää matkia Elite-mallia. Mutta missä Cobra Mk.III:n tutka on paras kolmiulotteinen tutka siinä Dogfightin on täysin hyödytön. Itse asiassa kaikki mittarit kenttien kuntoa ja polttoainetta lukuunottamatta ovat joko turhia tai käyttökelvottomia. Jos ergonomia on tätä kuuluisi kuusnelosen näppäinten sijaita koneen alla.

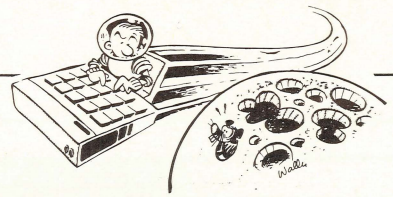
Pelattavuudesta on turha puhua, sitä ei ole ja äänitehosteet ja musiikki lähinnä ärsyttävät.

Lopullisesti Dogfightin kaataa alusten ohjaus. Jokainen lentosimuja rakastava pelimies odottaa vaistomaisesti nokan nousevan kun vetää keppiä taaksepäin. Dogfightissä näin ei tapahdu, joten kaikki lentoliikkeet tapahtuvat säännönmukaisesti väärään suuntaan.

Kaiken kaikkiaan Dogfightia ei voi suositella kenellekään. Jälleen uusi helmi pettymysten kaulanauhaan.

Toteutus: ***
Pelattavuus: *
Kiinnostavuus: **

Simulaattorit



Firebird

Elite

C-64, BBC

Elite on alunalkaen kirjoitettu BBC-mikrolle, mikä on aiheuttanut paljon närästystä muiden mikrojen omistajien keskuudessa. Onpa jopa sanottu, että kannattaa ostaa BBC pelkästään sen vuoksi, että pääsee pelaamaan Eliteä. Nyttemmin ohjelma on käännetty kuusneloselle, minkä seurauksen se on oitis kivunnut myyntilistojen kärkisijoille.

A.D. 3200

Neljännen vuosituhannen alussa maailmankaikkeus on todella kova paikka elää rehelliselle (?) kauppiaalle. Avaruusrosvous tuntuu olevan vähintään joka toisen avaruusaluksen omistajan pääammatti, ja ikäänkuin siinä ei olisi tarpeeksi, on Galaktinen liittovaltio vielä sodassa thargoidien kanssa, ja thargoidialuksia pääsee aina joskus livahtamaan linjojen lävitse terrorisoimaan galaktista kaupankäyntiä.

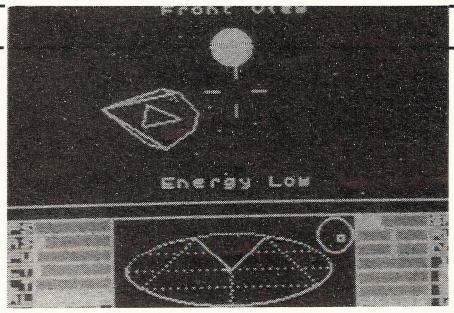
Galaktisen liittotasavallan muodostavat kahdeksan galaksin alueelle levinneet 2040 asuttua planeettaa. Pääelinkeinot vaihtelevat tekniikan ja maatalouden välillä samoin kuin planeettojen tekninen taso, joka määrää planeetalta alukseen saatavien laitteiden valikoiman. Pääelinkeino ratkaisee puolestaan osaltaan eri tuotteille määräytyvät hinnat.

Pääelinkeinon ja teknisen tason lisäksi planeetalla vallitseva poliittinen järjestelmä merkitsee paljon. Se määrää sen, kuinka tehokkaasti paikalliset viranomaiset pystyvät pitämään avaruusrosvouksen kurissa omassa aurinkokunnassaan.

Cobra Mk III

Pelaaja saa käyttöönsä Cobra Mk III -aluksen, 100 krediittiä valuuttaa sekä yhden pulssilaserin. Tavoitteena on kerätä rahaa kaupankäynnistä, varustaa alustaan entistä tehokkaammilla aseilla ja laitteilla sekä parantaa luokitustaan taistelijana tuhoamalla avaruusrosvojen aluksia sekä siinä sivussa kenties joitakin poliisien hävittäjiäkin.

Cobra Mk III soveltuu erinomaisesti yksinäiselle aurinkokuntien välillä liikkuvalle kauppiaalle. Se pystyy kuljettamaan suhteellisen paljon lastia, ja sillä on hyvä puolustautua runsasta lastia havittelevia avaruusrosvoja vastaan.



Galaktinen kaupankäynti keskittyy coriolis-avaruusasemille, joita on kaikkien asuttujen planeettojen kiertoradoilla. Kauppaa käyvä alus telakoituu asemaan sen pohjassa olevan, aseman mukana pyörivän aukon kautta (vaatii muuten todella tarkkaa ohjailua). Tämän jälkeen kauppias voi joko myydä tuomiaan tuotteita paikalliseen hintaan tai ostaa paikallisia tuotteita. Pelaaja voi myös varustaa alustaan. Ostettavissa olevien varusteiden taso määräytyy planeetan teknisen tason mukaan.

Kommentteja

Kaikki ohjelman juonen elementit ovat olennaisia, eivätkä ne jätä aukkoja tai lyö toisiaan korville. Alustyyppejä, asejärjestelmiä ja kauppatavaroita on runsaasti erilaisia. Planeettojan yhteiskuntajärjestelmiä on vaikka minkälaisia ja taistelijan kyvykkyysluokituksia riittää täysin harmittomasta aina eliteen asti. Harvinaiset satunnaiset tapahtumat, kuten armeijalta tai kauppiailta tulevat henkilökohtaiset viestit, thargoidhyökkäykset hyperavaruudessa tai taistelutietokoneen antamat kannustavat sivuhuomautukset vielä lisäävät realismin tuntua.

Pahin ongelma on se, että kukaan ei tunnu väistelevän pelaajan alusta. Coriolis-asemalta vastaan tulevat laskeutumissukkulat eivät yritäkään väistää vaan räjähtävät törmätessään Cobran tehokkaisiin suojakilpiin. Tämän seurauksena pelaajan laillinen status kuitenkin laskee lähinnä yhteiskunnan ykkösvihollista vastaavaksi.

Grafiikka on toteutettu todella mahtavasti. Alukset piirretään vektorigrafiikalla perspektiivissä todella tyylikkäästi, ja kappaleiden piiloon jäävät viivat jätetään vielä piirtämättä, vaikkakin esineiden takana olevat esineet kylläkin näkyvät läpi.

Tonava kaunoinen

Aluksi ohjelma vaikuttaa varsin äänettömältä, mutta silläkin on tarkoituksensa. Osuvan laser-tulen äänet täytyy kuulla tarkasti, jotta tietää osuman vakavuuden. Samoin omien laukausten ääni muuttuu osuttaessa vihollisalukseen. Eri tilanteissa on myös erilaisia äänitehosteita kuten telakoiduttaessa ja käytettäessä ECM-ohjustentorjuntajärjestelmää.

Musikaaliseksi ohjelma kuitenkin heittäytyy vasta telakointitietokoneen oston jälkeen. Telakointitietokoneen käynnistäminen nimittäin kytkee päälle nukkumattitoiminnon, joka pitää lentäjän unessa telakoitumisvaiheen ajan. Tämä on toteutettu laittamalla tietokone soittamaan Tonava kaunoista suoraan Avaruusseikkailu 2001:n syväunikohtauksesta koko telakoitumistapahtuman ajaksi.

Erinomaiset ohjeet — englanniksi

Ohjelmassa on lähdetty mukaan suuntaukseen, jossa piratismia torjutaan tekemällä ohjelmat käyttöohjeista riippuviksi. Ohjelman kontrollit ovatkin hyvin monipuoliset, ja ohjelman mukana seuraa näppäimistön päälle asetettava liuska, joka kertoo numerorivin näppäimille ja funktionäppäimille annetut toiminnot. Nämä eivät toki kuitenkaan ole ainoita ohjausnäppäimiä, vaan on elintärkeää tutustua kaikkiin toimintoihin avaruuskauppiaan lentoharjoitusoppaan avulla. Tämä kirjanen on kirjoitettu erittäin mukavasti tukemaan ohjelmaa siten, että siinä todella opetetaan lentämään avaruusalusta, jonka ohjauspaneeli jostain syystä sattuu muistuttamaan kuusnelosta.

Valitettavasti tämä kaikki on englanniksi, mikä koko pelin ollessa riippuvainen ohjeista ja niiden täydellisestä ymmärtämisestä tekee tilanteen nuorelle, kielitaidoltaan vajavaiselle, avaruuskauppiaanalulle varsin hankalaksi.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Protek

Hunter Killer

Ams



Hunter Killer on toiseen maailmansotaan sijoittuva sukellusvenesimulaattori. Pelaaja tai pelaajat yhdessä ohjaavat S-tyyppistä sukellusvenettä Tanskan ja Saksan rannikon tuntumassa. Tarkoituksena on häiritä vihollisen eli Saksan sukellusveneliikennettä. Alueella partioivat myös vihollisen lentokoneet, jotka tiputtelevat syvyyspommeja.

Pelin toteutus on erinomainen, ainoana haittapuolena ovat ne lukuisat näppäimet, joilla sukellusvenettä hallitaan, ongelma on sama kuin lentokonesimulaattoreissa. Mutta suhteellisen nopeasti (muutamassa tunnissa) englanninkielentaitoinen tulee sinuiksi sukellusveneensä kanssa.

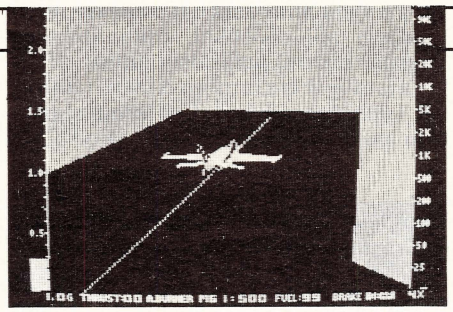
Pelissä on kolme eri tilaa, yleensä ollaan konehuoneessa vääntämässä nippeleitä ja katselemassa erilaisia mittareita ja tutkalaitteita. Konehuoneesta voidaan katsoa periskoopista ja periskooppitilasta jälleen palata konehuoneeseen. Samoin voidaan konehuoneesta siirtyä navigointihuoneeseen.

Peli antaa hyvän kuvan elämästä sukellusveneessä. Suurin osa ajasta vain odotellaan, mutta hälytyksen sattuessa tulee palava kiire saavuttaa riittävä syvyys välttyäkseen syvyyspommeilta. Toimeen tuleminen ainoastaan mittarien ja periskoopin varassa vaatii myös tottumusta.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Sublogic — **C-64**

Jet



Sublogicin Flight Simulator II on ollut kotimikroilijoiden keskuudessa käsite aina ilmestymisestään lähtien. Nyt sille on pitkän odottelun jälkeen saatu jatkoa. Tällä kertaa pelaaja istutetaan F-16 tai F-18 suihkuhävittäjän ohjaimiin tehtävänään hyökätä maa-, ilma- tai merimaalien kimppuun.

Aivan ensiksi ohjelmassa kiinnittää huomiota suihkuhävittäjällä lentämisen helppous. Teho riittää mihin tahansa. Helppous loppuu kuitenkin vihollisen ohjusten ilmestyessä tutkaan. On hermoja riipivää laskea ohjus aivan lähelle ja tehdä sitten tiukka 90 asteen käännös tietämättä mistä asennosta ja miltä korkeudelta itsensä lopulta löytää.

Aseistus valitaan tehtävän mukaan: tykki, pommeja tai ohjuksia. Lentokonetyyppi puolestaan riippuu siitä, toimitaanko lentokentältä vai Nimitz-luokan lentotukialukselta. F-18 on kehitetty erityisesti merikäyttöön.

Viholliskoneita on kahta eri tyyppiä: MIG-21:ä ja MIG-23:a (tietysti). Pintamaaleja tuhottaessa on F-16:lla kohteenaan kiitoratoja, öljyvarastoja, tehtaita ja ohjussiiloja. Merellä on vastaavasti upotettava Kynda-luokan (tietysti) risteilijöitä.

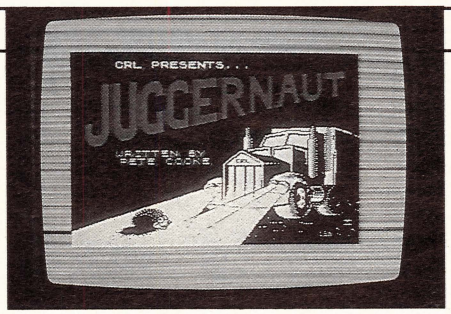
Ohjelmassa on mukavia pikku yksityiskohtia kuten mahdollisuus seurata lentokoneen liikkeitä lennonjohtotornista. Näin on mahdollista tehokkaasti "harjoitella" taitolentoa. Toisaalta ohjaamosta (ja lennonjohtotornista) avautuvaa näkymää voidaan zoomata aina kahdeksankertaiseen suurennokseen asti. Kenties parasta on kuitenkin mahdollisuus käyttää Flight Simulator II:n maisemia. Nyt on mahdollista lentää yliäänennopeudella matkoja, jotka olisivat vieneet Cessnalta ikuisuuden.

Ohjelmaa vaivaavat kuitenkin vanhat tutut puutteet — hitaus ja nykivyys. Kohteet saattavat hypähtää kerralla kokonaan tähtäimen ohi. Tämä ei ole kuitenkaan ohjelmoijan vika, vaan Kuusnelosen resurssit eivät vain yksinkertaisesti riitä. Mikäli haluaa nähdä, miten ohjelman pitäisi reagoida, voi päävalikossa valita maisemalevykkeen käytön, minkä jälkeen jättääkin Jet-levykkeen levyasemaan. Maisema jää täysin tyhjäksi, mutta kone todellakin tottelee ohjausta.

Toteutus ***
Pelattavuus ****
Kiinnostavuus ***

CRL — **Spe**

Juggernaut



Toimit rekka-auton kuljettajana eri kaupungeissa. Tehtävänäsi on kuljettaa puuta, hiiltä, öljyä tai hedelmiä eri lastauspaikoista kaupungin päälastauspaikalle. Kuulostaa helpolta, mutta jo rekan ohjausta on harjoiteltava kohtalaisen paljon ennen kuin sen hallitsee.

Rekkoja on yhdessä pelissä vain yksi, mutta ei tehtävä silti mahdoton ole, koska kaupungeissa on useita huoltoasemia, joissa voi korjata tai tankata. Niissä kentissä, joissa on puhelin voi kysyä, missä on hiilenlastauspaikkoja tai missä on huoltoasemia ym. Kone osoittaa paikat vilkkuvina osoittimina kartalle. Kartan saa näkyviin kesken pelinkin, jolloin voi tarkistaa ajosuunnitelmansa.

Pelissä on myös harjoittelumahdollisuus risteysajoa, parkkeerausta yms. varten. Voit myös itse valita rekan perävaunun koon. Mitä isompi vaunu sen hankalampi sitä on ohjata, mutta isompaan vaunuun mahtuu enemmän tavaraa.

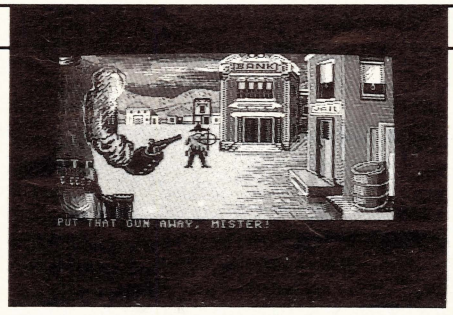
Auton huippunopeus on 40 mailia tunnissa, vaihteita on kaksi eteen ja yksi peruuttamiseen.

Pelin grafiikka ei ole mitenkään mahtavaa, mutta kuitenkin kiitettävän selvää. Väreistä on käytetty pääasiassa mustaa, vihreää ja keltaista. Musiikkiakaan ei ole eikä äänitehosteitakaan juuri, mutta kuitenkin peli tuntuu aika mukavalta ja sitä jaksaa pelata kauan. Ohjelman mukana saa pienehkön julisteen ja pienen ikkunatarran.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Accolade — **C-64**

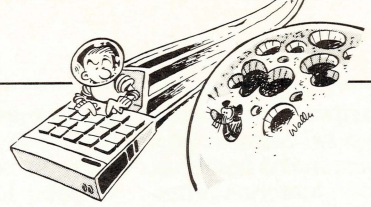
Law of the West



Lännen Laki johdattaa sinut pieneen villin lännen kaupunkiin, jossa sinun tulisi sheriffinä pitää järjestystä yllä ja rikolliset aisoissa. Pelkällä nopealla liipasinsormella ei tässä pelissä menesty, vaan huippupisteisiin tarvitaan muutakin. Sinun on yritettävä tulla toimeen erilaisten kaupunkilaisten kanssa, mikä tuntuu toisinaan vaikealta.

Kärsivällisen odotuksen jälkeen ohjelma on ladannut eneimmäisen kuvan, ja peli voi alkaa. Kuljet kaupungin kaduilla aseinesi ja keskustelet vastaantulijoiden kanssa. Kaupunkilaiset sanovat repliikkinsä, joihin voit valita vastauksen neljästä vaihtoehdosta. Voit vetää erilaisia rooleja, kuten tunnotonta tappajaa, ymmärtäväistä miestä tai pelkuria. Monet rikolliset saa telkien taakse puhumalla, ja tästä tulee enemmän pisteitä kuin ampumisesta. Joudut myös hoitamaan naissuhteitasi sekä urkkimaan tietoja

Simulaattorit



mahdollisista ryöstöistä. Jos saat vihjeen ryöstöstä, ole valmis toimintaan, sillä Daltoneihin ei puhe tehoa. Mielenkiintoinen tuttavuus on myös kaupungin juoppo lääkäri, joka voi joko pelastaa sinut, jos joudut ammutuksi, tai todeta kylmästi "Miksi ette kertoneet, että se on hän, en olisi vaivautunut tulemaan", riippuen keskusteluistasi hänen kanssaan.

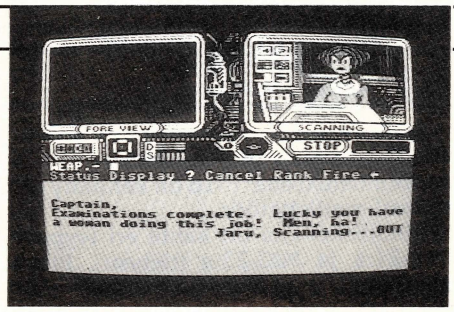
Pelin grafiikka on loistavaa, erilaisia maisemia on puolenkymmentä, kaikki pikkutarkasti tarkkuusgrafiikalla tehtyjä. Maisemissa on myös mukavia yksityiskohtia, kuten ohikulkijat, jotka pakenevat paikalta ammuskelun alkaessa. Pelin taustalla soi musiikki, joka vaihtelee keskustelukumppanistasi riippuen. Efektit rajoittuvat laukausten ääniin, jotka eivät kylläkään ole kovin päätähuimaavia. Kun pelin ensi kertaa lataa levyltä, on vaikutelma mahtava, mutta kuinka ollakkaan, kun pelin on päässyt läpi, eli on selvinnyt hengissä iltaan asti, alkaa keskustelu ja ammuskelu pitkästyttää. Tietenkin voi ruveta kokeilemaan uusia taktiikoita selviämiseksi, mutta kuitenkin...

Toteutus: ****
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Accolade

C-64, Spe

Psi 5 Trading Co.



Toiminnan ja logiikan yhdistävät pelit näyttävät yleistyvän kovaa vauhtia. Tällaisista ohjelmista ei ohjelmoijilla vain ole vielä kovin paljoa kokemusta, eli pelien ideoiden viimeinen virittely on usein hieman pielessä.

Psi 5:ssä tarkoituksena on perinteiseen tapaan luotsata avaruusalus avaruusrosmoja kuhisevan avaruuden alueen läpi. Kuitenkin kun pelaaja normaalisti hoitaa itse aluksen ohjailun sekä vihollisten murjomisen, hän nyt delegoi eri tehtävät eri miehistön jäsenille. Näytölle tulostuukin hiusristikkotähtäimen sijasta kuva yhteydenpitopäätteestä, jolla on nähtävissä kuvat lähiavaruudesta ja siitä miehistön jäsenestä, jolle kulloinkin annetaan käskyjä. Näytöllä on myös tilaa eri osastoilta saataville raporteille.

Ohjelman perusidea on vallan mainio. Eri miehistönjäsenillä on erilaiset luonteet, ja heidän toimintansa stressitilanteissa vaihtelee suuresti. Samaten ilotikkua hyödyntävä käskyjenantotapa on kehitelty varsin mukavaksi.

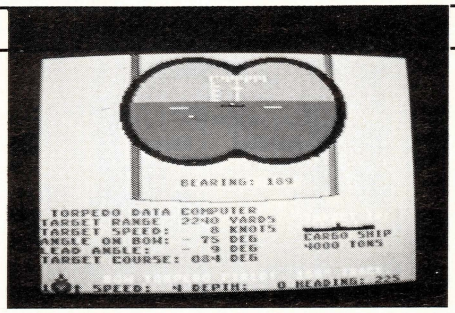
Ongelmana vain on se, että siinä missä tällaisen ohjelman pitäisi käydä lähinnä älynystyröiden päälle, on pelistä tehty varsin nopeatempoinen, ja toiminta on ulkoa opittujen käskysarjojen toistelua. Pelaajalle ei jää lainkaan aikaa pohtia, miten esimerkiksi parhaiten irrottautua siipirikolla aluksella taistelusta kahdeksaa vihollista vastaan.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ****

Microprose

C-64, Atari, Spe

Silent Service



"Saattue horisontissa, herra kapteeni!" U.S.S. Seawolf lipuu hiljaa pinnan alle. "Torpedot irti!" Pintaa rikkoo periskoopin lisäksi vain kolmen metallikalan kuplavana. Seuraava ehdokas merenpinnan alle onkin 3000 tonnin rahtialus, vai onko teräshaukeni seuraava, sillä hävittäjät kääntyvät ja pian seuraa kilpasukellus syvyyspommien kanssa.

Jokainen on joskus pelannut laivanupotusta ruotsintunneilla, mutta nyt voit kokeilla sitä käytännössä. Microprose, Yhdysvaltain johtava ohjelmatalo on jälleen iskenyt markkinoille loistavan simulaattorin, joka tunkeutuu pintaa syvemmälle sukellusveneiden kiehtovaan maailmaan. Komenna sukellusvenettä Tyynellä Merellä, upota japanilaisia laivoja ja yritä olla itse uppoamatta kun japanilaiset maksavat torpedot syvyyspommeilla.

Kaikessa tässä on mukana aitouden maku, sillä Silent Service on toteutettu ennennäkemättömän realistisesti. Lukuun ottamatta ahtaan paikan kammoa ja huonoa ilmaa kaikki, mitä sukellusveneessä on ja mitä sillä voi tehdä, löytyy. Kaikesta huomaa, että asiat on tutkittu pohjaa myöten.

Pelin toteutus on huippuluokkaa. Grafiikka on paitsi selkeää ja nopeaa myös hyvän näköistä. Ääniefektit, vaikkeivät järin ihmeellisiä olekaan, alleviivaavat mukavasti toimintaa. Sonarit, paineen kourissa nariseva runko, japanilaisten laivojen äänet, pohjaan osuva köli, kaikki löytyy.

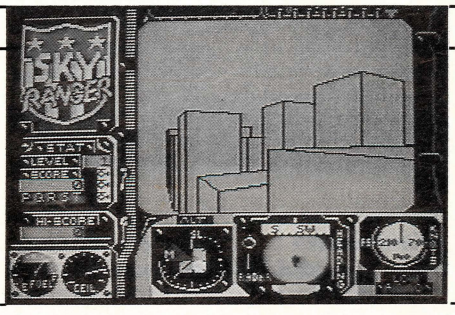
Ohjeista täytyy antaa erikoiskiitokset, sillä kun ne lukee läpi tietää enemmän sukellusveneistä kuin moni sukellusvene itse. Kielitaidottomille on ydinkohdat käännetty suomeksi. Kaiken kaikkiaan, jolleivat aivosi sijaitse joystick-rakenteessa, on Silent Service erinomainen ostos. Sukella mukaan ja pidä periskooppi korkealla!

Toteutus: ****
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ****

Mastertronic

Spe

Sky Ranger



Sky Ranger on helikopterisimulaattori, joka ei pyri kovinkaan suureen todenmukaisuuteen. Tehtäväsi on yksinkertaisesti partioida kaupungin talojen välissä ja ampua vartijoita. Vartijat ovat seonneita poliisirobotteja. Jos osuu johonkin rakennukseen, näkökenttään ilmestyy halkeamia, ja kolmen osuman jälkeen peli loppuu.

Lentäminen kolmiulotteisten talojen välissä on toteutettu varsin hienosti. Ei olekaan kumma että peli vie muistin niin täysin, että mittaristojen kuvatkin on pakko ladata suoraan kuvaruutuun.

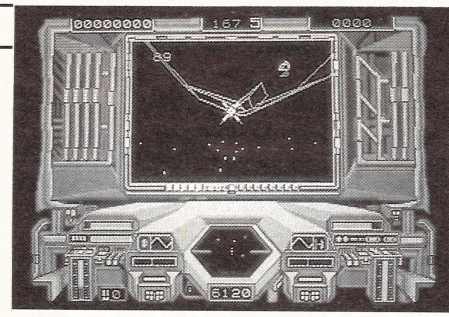
Vaikka pelin kannessa onkin vuosiluku 1986, niin peliä myytiin jo pari vuotta sitten, tosin paljon kalliimmalla. Nyt halpasarjassa se saattaa mennä kaupaksi niille kopteristeille, joilla ei ole varaa DI:n Tomahawkiin.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Rainbird

C-64, ST, Spe, Ams

Starglider



Paha, paha, paha Hermann Grudd on joukkoineen vallannut rauhaarakastavan Novenian planeetan ja vain yksi henkilö voi museosta löydetyllä Airborne Ground Attack Vehichlellä ampua alas Hermann Gruddin komentoaluksen Starglider I:n ja palauttaa konsensuksen Noveniaan. Ihan kuin olisin kuullut saman ennenkin.

Starglider! Tätä peliä on odotettu! Ajatus Empire Strikes Backista ikiomassa koneessa ja vielä parannettuna painoksena tuntui suurelta juhlalta. Ja sitten tuli Se päivä...

Ensin alkuun olin pettynyt. AGAVin aerodynaamisissa ominaisuuksissa oli toivomisen varaa ja kuolema tuli nopeasti. Sitten luin mukana seuraavan James Folletin novellin ja opin mikä on homman nimi. Ilman ohjeita Starglideria onkin turha pelata, sillä vain niistä selviää minne telakoidutaan korjauksia varten, mistä energiaa oikein saa ja miten Starglider 1 tippuu monesta muusta asiasta puhumattakaan. Innostuin ja pelasin tuntitolkulla Starglideriä. Turha putkea on katkaista kun alkuun pääsee.

Naputtamisen varaa silti on. AGAV lentää jäykästi eikä Commodore-versiossa ole mahdollisuutta valita Star Wars -tyyppistä liukutähtäintä. Lisäksi Stargliderista puuttuu sitä kuuluisaa syvyyttä ja siinä on, kirous ja kuolema, high score -taulukko!

Ennakkoon Stargliderin grafiikkaa mainostettiin nopeaksi ja välkkymättämäksi ja sitä se totta vieköön on jopa Commodoressa. Kurjat pilkut, joiden tarkoitus on luoda illuusio liikkeestä ovat epäonnistuneet, mutta onneksi tämän korvaa muuten erinomainen vektorigrafiikka. Stargliderit ovat eritoten mainion näköisiä ja toinen suursuosikki on Walkerit, jotka harppovat pitkin planeetan pintaa kuin suoraan ESB:sta reväistynä. Ja tv-ohjatut ohjukset... Nam!

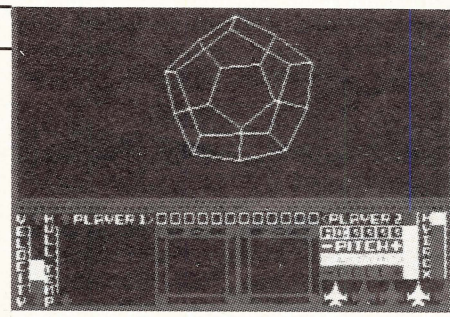
Pikkuriikkisillä parannuksilla Stargliderista olisi tullut tosi klassikko. Mutta tässäkin muodossa se pesee keskimäärin 95 % C-64:n muista peleistä ja on korkean hintansa väärtti. Aika näyttää minkä tason klassikko Starglider on.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ****

Melbourne House

C-64, Spe, Ams

Starion



Olipa kerran aika, jolloin kuusnelosen ja BBC:n omistajat kävelivät Elite-laatikot kainalossa muiden ollessa sillä hetkellä vähemmän onnellisia muiden koneiden haltijoita. Tänä synkkänä aikana Starion tarjosi lohtua näille onnettomille sieluille.

Starionkin on siis vektorigrafiikkapohjainen shoot-em-up, mutta siihen yhtäläisyydet Eliten kanssa loppuvatkin. Starionin kehystarina on seuraava: muukalaiset uhkaavat tuhota ajan rakenteen, mutta aikapilotti voi pelastaa sen varppaamalla johonkin aikavyöhykkeeseen. Täällä ammutaan vihollinen palasiksi, kerätään sen lastina ollut kirjain ja kun kirjaimia on tarpeeksi, muodostetaan niistä sana. Tämä kuljetetaan aikavyöhykkeelle, jonka vihjeeseen sana sopii. Tätä rengasta vatvotaan niin kauan, että universumi voi hengittää vapaasti.

Siis ei sen merkillisempää kuin sanaristikon ja ampumapelin epäpyhä allianssi. Sanat vaan ovat sitä luokkaa että Suomen mieheltä voi mennä sormi suuhun.

Teknisenä taidonnäytteenä Starion on vakuuttava. Vektorigrafiikka on todella nopeaa, nykimätöntä ja näyttävää. Pelinä Starion on uutuudenviehätyksen häivyttyä kuitenkin kohtalaisen puuduttava kokemus.

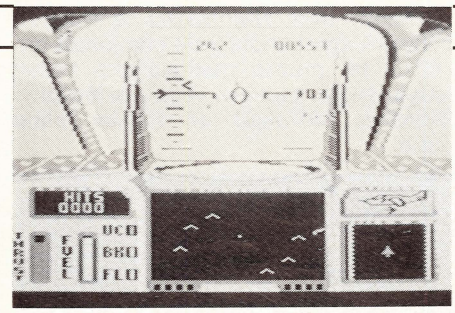
Epilogi: kului jonkin aikaa ja kuusneloskäännös tuli markkinoille. Jos sitä jossain näkee hyvin halvalla, kannattaa ostaa sillä se on varmasti huonoiten onnistunut käännös kautta aikojen. Seeing Is Believing.

Toteutus: ****
Pelattavuus: **
Kiinnostavuus: ***

Mirrorsoft

C-64, Spe, Ams

Strike Force Harrier

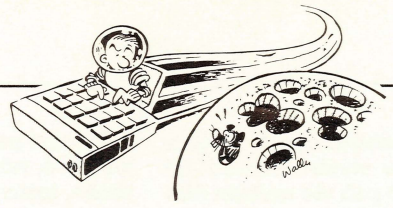


"I fly, you die!" huudan innoissani ja kylvän 1000 naulan pommeja tankkipeltoon. Kuin säestykseksi parahtaa taistelutietokoneeni ääneen. Ohjus lähestyy, bensa loppuu ja edestä tulee kolme Migiä. Korjaan, kaksi. Yksi taisi törmätä toiseen Sidewinder-ohjukseeni, hehe! Pahalta näyttää, mutta kyllä tästä selvitään.

Harrier on yksi maailman parhaista maataistelukoneista ja näytteli tärkeää osaa Falklandin tapahtumissa. Harrier on sikäli mielenkiintoinen, että se on V/STOL-kone, eli siis voi nousta ja laskeutua pystysuoraan. Tämä mahdollistaa operoinnin vaikka perunapellosta. Sen lisäksi suihkusuuntaa kesken lennon vaihtamalla saa aikaiseksi erittäin mielenkiintoisia efektejä.

STF simuloi aitoja taisteluolosuhteita. Tarkoitus on puhdistaa elintilaa liikkuvia tukikohtiasi varten sekä puolustaa niitä hyökkäyksiltä pitäen silti mielessäsi lopullisen tavoitteen eli vihollisen komentokeskuksen tuhoamisen. Vastassa on itohjuksia, tankkeja ja Mig-23-hävittäjiä. Kaikkien niiden määrä lasketaan tuhansissa, mutta voittihan Battler Brittonkin toisen maailmansodan melkein yksin. Ja hän oli sentään vain sarjakuvasankari.

Simulaattorit



Strike Force Harrierissa on aivan oikein tajuttu, että simulaattorissa pitää olla tekemistäkin. Toimintaa riittääkin maasta taivaaseen. Apuna on niin runsas määrä erilaista mittaria ja tähtäintä, että vaativinkin hi-tech-mies onnistuu. Kaikki on mitä kuvitella saattaa, eikä edes pakki puutu. Nopean grafiikan ansiosta lentäminen tuntuu nautittavalta ja graafisesti SFH on muutenkin sieltä paremmasta päästä. Erikoismaininnan arvoinen on tajuttomuusefekti, joka simuloi jyrkissä käännöksissä esiintyvää veren pakenemista päästä. Kone lentää, mutta ruutu on musta. Keskellä ilmataistelua paniikin tuntu on aito.

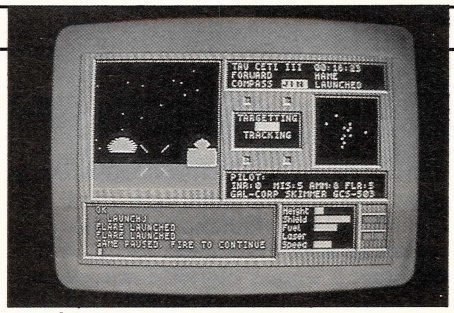
Kaiken kaikkiaan Strike Force Harrier on kärkipään simulaattori, jossa ei heti lennä koneesta pois. Top Fun for Top Guns!

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ****

CRL

C-64, Spe, Ams

Tau Ceti



Vuonna 2050 Tau Cetiin perustettiin ihmissiirtokunta. Kaikki sujui hyvin siihen saakka kunnes Encken syndroomaksi nimitetty tauti tappoi suurimman osan siirtolaisista. Jäljelle jääneet evakuoivat planeetan.

Kaksi vuotta myöhemmin lääke löytyi ja jälleenasutus saattoi alkaa. Ongelmana tosin oli, että Tau Ceti III:n meteoritörmäyksessä vaurioitunut päätietokone ei pitänyt ajatuksesta. Tau Cetin puolustus on niin vahva, että ainoa mahdollisuus lamauttaa puolustus on sulkea Centraliksen pääreaktori. Ympäri planeettaa olevat jäähdytintankojen kappaleet on sovitettava yhteen ja työnnettävä pääreaktoriin. Retkikunnan mukana on yksi vahvasti aseistettu ja panssaroitu maakiitäjä, jolla ehkä on mahdollista selviytyä tehtävästä. Tarvitaan enää vapaaehtoinen.

Ja kukapa ei olisi vapaaehtoinen päästäkseen pelaamaan näin taidokkaasti tehtyä peliä. Kolmiulotteinen maisema (toteutettu varjostetulla viivagrafiikalla), joka on täynnä vakuuttavia yksityiskohtia. Vuorokauden aikakin heijastuu näytössä, eli päivänvalossa rakennukset, viholliset ym. näkyvät selvästi, mutta esimerkiksi vähän ennen auringonlaskua vain korkeiden rakennusten huiput näkyvät ja sen jälkeen ei tietysti näy mitään.

Tekniikalle kiitos, kiitäjässä on paitsi infrapunanäyttö (joka näyttääkin infrapunanäytöltä) myös kahdeksan Starlight-valorakettia.

Aseista löytyy laser, ohjuksia ja ohjustentorjuntaohjuksia puhumattakaan tietokoneesta, elitemäisestä nelisuuntaisesta näytöstä, tutkasta, kompasseista ja muusta mittaristosta.

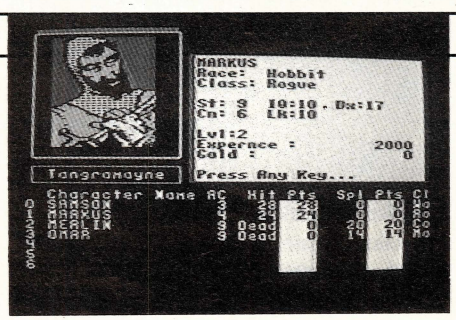
Peli itsessään on sekoitus Impossible Missionia, Eliteä, Battlezonea ja vaikka mitä. Tuloksena on yksi Spectrumin parhaista peleistä kautta aikojen. Pelatessa unohtaa sen olevan vain peli, joka on saanut maksimipisteet joka arvostelussa. (Eikä tämäkään ole poikkeus.) Hetkessä sitä ei läpi pelaa, mutta onneksi tilanteen saa nauhalle talteen. Tau Ceti on itse täydellisyys pienintä yksityiskohtaa (joita siinä on paljon) myöten ja sitä voisi kehua retostella monta sivua.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ****

Electronic Arts/Ariolasoft

C-64, Amiga

The Destiny Knight



Ja tapahtui niinä päivinä, että sankari sai tehtävänsä päätökseen: Ultimat olivat peruuttamattomasti pelattu. Synkkänä kuin kypsä mäyrä hän pujottelehi narua kaulaan kun pienehkö ääni supisi hänen korvaansa: "Ehkä on muitakin saman luokan roolipelejä?" Ja vaikka olikin itsestään selvää, että tuskin Ultiman veroisia nyt sentään, niin ainakin sinnepäin. Toden totta: löytyi Bard's Tale II: Destiny Knight.

Lagoth Zanta, karmiva arkkimaagi pitää Valtakuntaa vallassaan ja ryhmä reippaita seikkailijoita voi pelastaa päivän löytämällä kadonneen Kohtalon sauvan ja antamalla Lagoth Zantalle isän kädestä. Onko omaperäinen juoni, onko? Harvoin roolipeleissä, Ultimoita lukuunottamatta, onkaan. Toteutushan se roolipelin tekee. Siinä mielessä Destiny Knight onkin esimerkillinen. Taika- ja taistelusysteemit ovat erinomaisia ja sellaiset pikku yksityiskohdat kuin että jotkut hirviöistä tai muista matkalaisista voivat liittyä jengiin mukaan vaikka tekevätkin itsenäisiä päätöksiä on todella jotain uutta.

Graafisesti Destiny Knight on uskomaton. Hires-animaatiota esiintyy joka välissä ja jo alkukuva on kuin elokuvaa katselisi. Toteutuksellisesti Destiny Knight siis tarjoaa erinomaiset mahdollisuudet unohtaa arkitodellisuus ja leikkiä sankaria.

Ehkä mielenkiitoisin ominaisuus on mahdollisuus siirtää Ultima III:n jengi uusiin seikkailuihin. Voi örkkien ällistystä kun märkäkorva-joukkiosta löytyykin neljä arpista veteraania!

Käyttäjäystävällisyys on huippuluokkaa. Levyä ei tarvitse vaihtaa kuin pelin alussa ja vankiluoliin mentäessä ja niistä poistuttaessa. Turbo takaa taukojen lyhyyden.

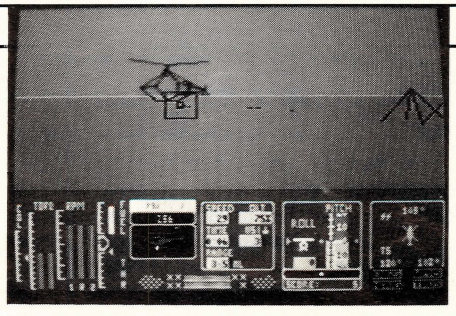
Kaiken kaikkiaan roolipelaajille Destiny Knight on pakkohankinta.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ****

Digital Int.

C-64, Spe

Tomahawk



Olet sankarillinen taistelulentäjä keskellä sodan tiimellystä. Tehtävänäsi on tuhota vihollisen tankit, helikopteri ja ittykit. Tässä apunasi on lentämäsi AH-64A Apache -rynnäkkökopteri, jonka aseistus on huimaava: 30 mm konekivääri, 38 tavallista ja 8 laserohjattua ohjusta. Kopterissasi on lisäksi mm. navigointitietokone, joka osoittaa kohteet,

kotikentät ja hyökkäävät vihollishelikopterit. Kohteen tunnistimen avulla erotat omat ja vihollisten laitteistot.

Vaikeusasteita on neljä, alkaen lentoharjoittelusta ja päätyen sotatilanteeseen, jossa sinun täytyy koptereinesi suojata hyökkääviä joukkojasi.

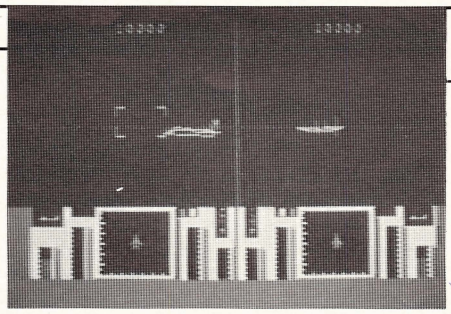
Pelissä on käytetty melko onnistuneesti kolmiulotteista grafiikkaa. Voit esim. pujotella metsän läpi tai vuorenharjanteiden välistä. Peli on tehty yhteistyössä asiantuntijoiden kanssa, joten lentäminen on todellisen tuntuista. Ohjeita ja teknistä tietoa on reippaasti, tosin englanniksi. Lentosimulaattorina Tomahawk on tutustumisen arvoinen.

Tomahawkin laiton kopiointi on työlästä, sillä se on perussuojausten kuten pikalatauksen lisäksi suojattu optisin keinoin. Jokaisen kasetin mukana tulee suojausavain, eräänlainen linssi. Sen avulla saadaan luettua ruudulle ilmestyvä tunnuskoodi, joka pitää näpytellä koneeseen. Saat yrittää kolme kertaa ennenkuin kone sekoaa ja joudut aloittamaan kaiken alusta.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Ocean

Top Gun



C-64, Amiga, Spe, Ams, MSX, ST, IBM

Lennän vihulaisen edessä jälkipoltin laulaen, jottei kurja pumppaa konettani täyteen lyijynogareita. Mutta kas kummaa: epatto näkyykin sivuttain edessäni? Vilkaisu tutkaan paljastaa kuitenkin, että hän tosiaan on takanani ja samaa sanoo vihollishelikoneesta aukeava näkymä. Kyllä nykytekniikka on hurjaa.

Oceanin kahden hengen lentosimulaattori on kirkuva pettymys. Tällaiset pelit ovat harvinaisia ja minä pelaisin hyvin mielelläni kunnollista sellaista.

Mutta Ocean on onnistunut tyrimään yksinkertaisenkin idean. Koko Top Gunissa ei ole minkäänlaista holttia.

Top Gun on malliesimerkki siitä kuinka lentosimulaattori saadaan totaalisesti pilattua. Jo pelkästään aloitus, missä koneet nousevat lentotukialuksen kannelta, näyttää hirveältä. Maisemat koostuvat katkoviivalla kuvatusta horisontista, joten vahingossakaan ei synny lentämisen tunnetta.

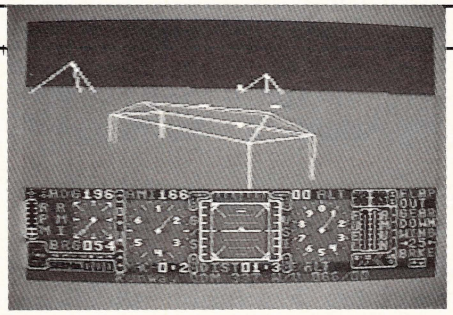
Lentokoneet eivät missään mielessä käyttäydy kuten aidot. Kun joystickista irrottaa, vakaa kone taas itsensä vaakalentoon. Koneella ei saa tehtyä minkäännäköistä ilma-akrobatiaa niin kuin silmukoita, ja nousu tai lasku onnistuu 45 asteen kulmassa. Lentokoneet on toteutettu "vektori"grafiikalla, mikä paljastuu käytännössä ääriviivallisiksi spriteiksi. Äänet ovat pateettisia. Filmin tunnusmelodia soi vain (ja luojalle kiitos siitä!) pelien alussa. Itse pelin aikana ei kuulu suihkumoottoreiden mylvintää ja tykkien ryske on lähempänä öhöhöhöhöhö-ääntä.

Pelistä, mistä helposti olisi saanut hyvän, on tehty kylmä rahat-pois -tekele, joka tuskin vetoaa keneenkään pelimieheen.

Toteutus **
Pelattavuus **
Kiinnostavuus **

Doctor Soft Simulations

Twin Tornado



C-64

Hyvien lentosimulaattorien valitettavan harva laivue on saanut jälleen yhden kelvollisen tulokkaan.

Ja tämä tulokas tarjoaakin jotain uutta: vihdoinkin lentosimulaattorifaneilla on mahdollisuus ottaa mittaa toisistaan! Yhdistämällä kaksi kuusnelosta piuhalla voivat ilmojen veikot kyllästää toisensa lyijyllä.

Valkoisillakin pilvillä on valitettavasti usein musta sydän: piuha täytyy tilata Englannista. Voiton maksimointi on aina hauska harrastus, mutta tällä kertaa olisi DSS voinut tyytyä edes tavalliseen RS-kaapeliin.

Twin Tornado perustuu eurooppalaiseen monitoimihävittäjään Panavia Tornadoon. Tornadossa on muun muassa taittuvat siivet, mikä mahdollistaa 2.2 Machin nopeuden.

Valitettavasti hävittäjän monikäyttöisyys ei heijastu simulaattoriin asti. Urhean pilotin täytyy tyytyä vain napsimaan vihollishävittäjiä taivaalta. Ei pommituslentoja, ei maavoimien tukemista ja ilmataistelussakin on käytössä vain kaksi 27 mm tykkiä.

Sääli sinänsä, sillä Twin Tornado on teknisesti eringmainen, ja jos koko muisti olisi hyödynnetty saattaisi Microprose vihdoinkin saada varteenotettavan kilpailijan.

Twin Tornado käyttää vektorigrafiikkaa erinomaisen onnistuneesti. Se on aivan tarpeeksi nopeaa, jotta tosiaan tuntee lentävänsä. Äänet sen sijaan ovat simulaattoreille tyypilliseen tapaan varsin olemattomat.

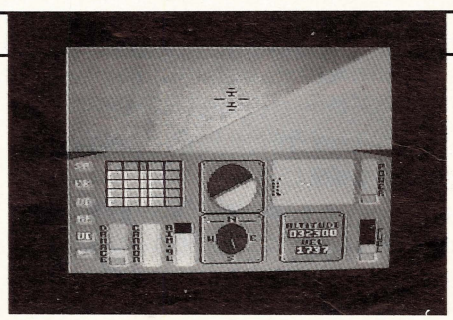
Asiatiedot ovat varmaan hanskassa, sillä toinen ohjelmoijista on hävittäjälentäjä ja toinen on mukana tekemässä Tornado-simulaattoria armeijalle.

Ylivoimaiset lento-ominaisuudet osittain korvaavat yksinkertaiset näkymät. Twin Tornado on vaikuttava ensiohjelma uudelta firmalta, toivottavasti ensi kerralla maltetaan viimeistellä ohjelma kunnolla. Tässä muodossa voi Tornadoa suositella lähinnä simulaattoriväelle.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ****

Mastertronic

Wing Commander



C-64

Wing Commander on tehty halvan taistelulentosimulaattorin etsijälle. Siinä on normaaleista ilmataistelupeleistä löytyvät toiminnot ja toimiva grafiikka.

Pelin idea on helppo. Pelaajan on puolustettava kotisaartaan vihollisen pommituslentoja vastaan. Vihollisen sekä kohteen näkee kartalla ja pelaaja voi sitten itse valita oman kohtauskurssin. Pelissä on jopa laskeutuminen mukana.

Pelin ohjaus tapahtuu joystickillä ja muutamilla ohjainnäppäimillä. Aseistuksena on 30 millin Aden lentokonetykki ja neljä lämpöhakuista ohjusta. Peli on varsin realistinen, esimerkiksi jatkuvassa kylkilennossa läjähtää maahan.

Pidin tästä pelistä. Realistisuus jää kuitenkin monilta pelaajilta kokematta pienen ikkunan takia. Suosittelen peliä kaikille lentämisestä pitäville.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***



Toimintaseikkailut

Tuli aika, jolloin pelaajat eivät enää tyytyneet komppaamaan sokkeloita bonushedelmän toivossa vaan halusivat pikkaisen aivotoimintaa mukaan. Ja pian olivat syntyneet toimintaseikkailut.

Toimintaseikkailut eli arcadeadventuret ovat erittäin vaikeasti rajattava pelityyppi. Nämä kun vapaasti lainaavat ideoita muista ryhmistä, joten rajat näiden välillä hämärtyvät. Esimerkiksi **Infiltrator** sisältää melkein helikopterisimulaattorin, mutta on kuitenkin selvästi toimintaseikkailu.

"Peliarvostelijan AaPeeSee" kertoo toimintaseikkailusta seuraavaa:

- ohjaus pääasiassa joystickillä, näppäimistöä käytetään vähän tai ei ollenkaan
- jokin päämäärä, jonka saavutettuaan pelaaja voi sanoa ratkaisseensa pelin
- yleensä maaliin pääsemiseksi täytyy kerätä esineitä, joilla myös on käyttöä. Tällaisiä ovat esimerkiksi lentoreppu, sädepistooli ja muut vastaavat. Wally-pelit ovat tunnettuja omituisista esineistään, joiden käyttötarkoitusta miettiessä menee helposti mielentyyneys.
- pelissä on ongelmia, jotka täytyy ratkaista ennen kuin peli ratkeaa
- ammunta ei ole pääasia.

Näin siis alan vankka käsikirja, mutta arvosteluita lukemalla huomaa, että toimintaseikkailu on tosiaan laaja käsite. Mukana on sellaisia melkein-tasopelejä kuin **Dynamite Dan** ja vastaavasti taas lentosimulaattorityyppinen **Mercenary**.

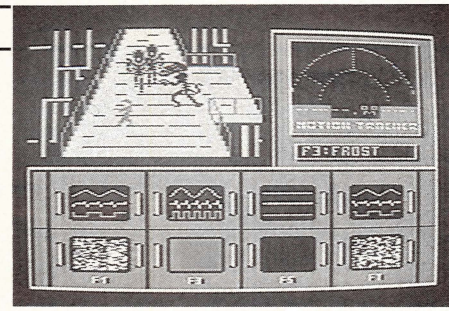
Sabre Wulf ja Wally-pelit edustivat aikoinaan tyypillistä toimintaseikkailua, mutta pelityyppi on kehittynyt yhä monimutkaisempaan ja mielenkiintoisempaan suuntaan. Kolmiulotteiset sarjakuvamaiset arcadeadventuret, kuten **Fairlight** ovat yleistyneet ja uutuutena on ikonien käyttö näppäimistön korvaajana. Ikonit ovat kuvaruudussa sijaitsevia symboleja, joista voidaan valita sellaiset yleiset toiminnot kuin 'poimi' tai 'tiputa'. Näin voidaan ote tikusta säilyttää pitkin peliä.

Onneksi toimintaseikkailu on niinkin rönsyilevä laji kuin on. Moni Wally-pelejä sydämensä pohjasta inhoava saattaa upota pelaamaan Mercenarya toivottomasti innostuneena. Varmasti arvostelunipusta löytyy jokaiselle jotain.

Activision

C-64

Aliens — US. version



Kun huonoistakin filmeistä voi tehdä pelin, uskoo nähtävästi Activision, että hyvästä tiristää kaksi. Markkinoilla on jo Electric Dreamsin Aliens ja nyt emoyhtiö julkaisee jenkkinäkemyksen.

US-Aliens koostuu kuudesta osasta, joita sitovat toisiinsa digitoidut kuvat filmistä ja dialogin pätkät. Tämän ansiosta US-Aliens on poikkeus elokuvapeleissä, se tosiaan seuraa elokuvan juonta.

Mukana on laskeutuminen Acheroniin, neljän sotilaan kujanjuoksu ilmakehäprosessorissa, tunkeutuminen läpi kahden tonnin teräsoven alienlauman painaessa päälle, pako läpi ilmastointijärjestelmän, Newtin nouto ja lopullinen taisto Alien-kuningattaren kanssa.

Kaikki osat ovat enemmän tai vähemmän erilaisia, joten kyllästymiskynnys on normaalia korkeampi. Erittäin positiivinen piirre on mahdollisuus pelata samaa osiota niin kauan kuin jaksaa, ilman että ohjelma tylysti palaa alkuun. Hyvä uutinen kasettiaseman omistajille.

Lisäksi on mahdollisuus hypätä suoraan seuraavaan jaksoon, jos kyvyt eivät riitä. Jotkut osista ovat sen verran vaikeita, että pikku suonet päässä poksahtelisivat ilman tätä käyttökelpoista optiota.

Huijatessa on tosin se varjopuoli, että lopputulos jää näkemättä. Voi että mikä vahinko...

Kaikki osapelit ovat sinänsä varsin simppeleitä, mutta monipuolisuudessa on Aliensin voima. Grafiikka vaihtelee hyvästä keskinkertaiseen, pelit samoin ja Aliensin teema rytmittää tapahtumia.

Kuten brittiversiokin myös jenkkipeli tekee oikeutta James "Terminator" Cameronin kelvolliselle jatko-osalle erääseen kaikkien aikojen parhaaseen filmiin. Aliens-U.S.Version ansaitsee olemassaolonsa.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Melbourne House

C-64, Spe

Asterix and Magic Cauldron



Mikäs se on kun pikkumies ottaa taikajuomaa ja lähtee tappelemaan? Väärin, ei ole suomalainen idiootti vaan tietysti Asterix, Gallian vapaustaistelija. Hän on siis uusin sarjakuvasankari joka on siirretty peliksi. Tuskin maltan odottaa koska idolini Judge Dredd jakaa lakia biteille (on luvassa Melbourne Houselta).

Vuosi on 50 e.Kr. Koko Gallia on valloitettu, paitsi yksi kylä. Valloittamattomuuden salaisuus on yli-inhimilliset voimat antava taikajuoma. Eipä ihme, että pelko oli suuri kun Obelix potkaisi suutuspäissään padan ajasta ikuisuuteen. Kappaleet on kerättävä joten Asterix ja Obelix työllistetään.

Asterixissa on onnistuneesti tavoitettu sarjakuvanomaisuus. Vaihtelevat taustat näyttävät albumeista repäistyiltä eikä mielikuvitusta tarvitse kiduttaa tunnistaakseen Asterixin ja muut.

Peli sinänsä on joystick-ohjattu seikkailupeli, johon on heitetty sekaan fistimäisiä tappeluita. Villisikaa metsästetään ja Rooman legioonia pahoinpidellään padan kappaleiden etsinnän välissä. Yksi asia alkaa pelin kuluessa ärsyttää ja se on musiikki! Kautta Tetanuksen, miksi peliin kuin peliin pitää ängetä musiikkia, kun sen olisi voinut korvata mäjähtävillä äänitehosteilla? Muuten pelistä ei huomautettavaa löydykään, paitsi taikajuoma-annosten vähyys. Hyvä arcadeadventure ja Melbourne Housen taattua laatua.

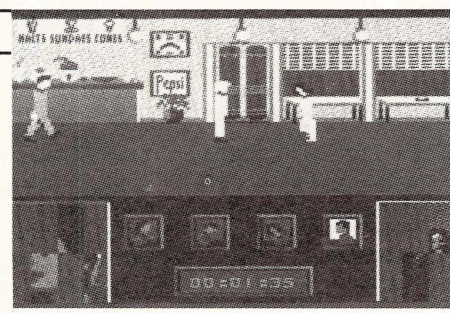
Kyllä Asterixia ennen pelaa kuin turpiinsa ottaa.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Electric Dreams

C-64, Spe, Ams

Back to the Future



Back to the Future on samannimisen elokuvan perusteella tehty peli. Elokuvassa Marty (elokuvan sankari) lipsahtaa atomikäyttöisellä De Lorean -autolla 30 vuotta taaksepäin menneisyyteen. Ongelmalliseksi tilanne muuttuu, kun hän vahingossa sekoittaa vanhempiensa tapaamisen. Martyn on nyt saatava Lorraine (äiti) ja George (isä) rakastumaan, jotta he pystyisivät tulevaisuudessa tekemään Martyn mahdolliseksi.

Pelin idea on saada George ja Lorraine rakastumaan toisiinsa pitämällä heitä useasti yhdessä. Se onnistuu erilaisin tavaroin, joita löytyy pelialueelta. Jos ja kun pelaaja saa pelattua pelin loppuun, voi Marty palata takaisin tulevaisuuteen.

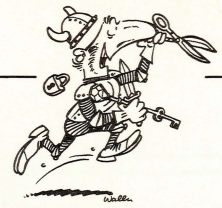
Pelin edistymisen näkee kahdesta valokuvasta. Mitä paremmin nämä kuvat näkyvät, sitä pitemmällä on suhde Lorrainen ja Georgen kesken. Jos kummatkin kuvat pyyhkiytyvät täysin tyhjiksi, loppuu peli.

Back to the Futuren grafiikka ei kuulu kärkeen. Siihen on nähtävästi yritetty saada paljon vaihtelua, mutta värivalinnat eivät ole hyvät. Tietenkään kaikki spritet eivät näkyneet, sillä joskus Marty "haihtui ilmaan" ja palasi näkyviin jossakin muussa kohtaa ruutua. Tämä tauti on kuitenkin lähes kaikissa peleissä.

Minä pidin elokuvasta. Peli oli pienehkö pettymys. Musiikki soi hieman nuotin vierestä ja väärällä nopeudella (olen onnellinen Back to the Future soundtrack -levyn omistaja). Grafiikka ei ole maata järisyttävää. Kokonaisuutena peli on kuitenkin keskiarvoa parempi.

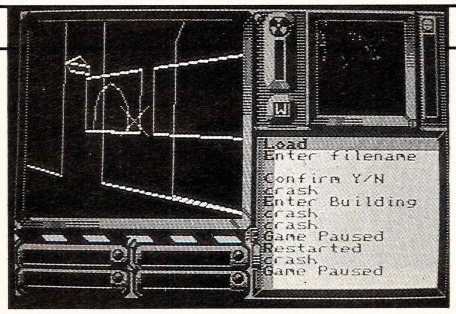
Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Toimintaseikkailut



Firebird — **C-64**

Cholo



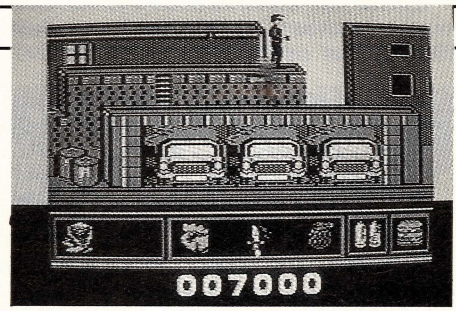
Cholo erottuu edukseen. Firebird on ollut suosikkifirmani jo pitkään omaperäisten ja kestävien "Gold"-sarjan peliensä vuoksi. Ja nyt sellaisten ikivihreiden seuraan kuin Elite ja Sentinel liittyy Cholo.
i. Ongelmana on vain pinnan radioaktiivisuus. Mutta hah! Säteily sallisi pintautumisen, ongelma onkin droidit, jotka hallitsevat pintaa. Joukko päätietokoneen valitsemia "vapaaehtoisia" on yrittänyt ratkaista ongelmaa, mutta turhaan.
Tehtävä vaatii ammattimiehen. Oma nahka ei suoranaisesti ole vaarassa, koska terminaalin avulla ohjattavat droidit tekevät raskaan työn.

Rizzo The Rat, keskikokoisella ionikanuunalla varustettu droidi on keskeinen ase. Rizzo pystyy lamauttamaan muut droidit ja voi hakkeroida näiden piirit tehden niistä uusia jäseniä Vapausarmeijaan. Igor The Hacker, Anneka The Fly-Eye ja monet monet muut ovat tarpeen ennen kuin pinta kuuluu ihmisille.
Choloa on vaikea luokitella. Se on jonkinnäköinen Paradroidin, Mercenaryn ja Hackerin ristisiitos, josta löytyvä syvyys imee kevyesti kelvottomat lisenssituotteet.
Kaupunki on täynnä mysteerioita, seikkailua ja tunnelmaa. Mukana tuleva kaupungin kartta näyttää kiintoisia kohteita, mutta miten selvitä niihin asti? Grafiikka on varsin onnistunutta vektorigrafiikkaa. Se voisi olla nopeampaa, mutta tekee kuitenkin tehtävänsä. Ääniä ei paljon ole mukaan mahtunut.
Cholo on erittäin, erittäin kiinnostava peli. Kannattaa kuitenkin pitää mielessä, että kaikkien makuun Cholokaan ei ole. Minun on, ja se riittää minulle.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Ocean — **C-64, Spe, Ams**

Cobra

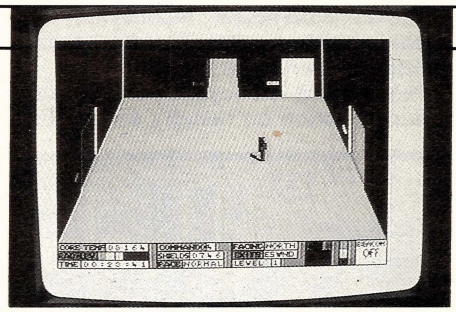


Cobrahan on siis tämä C-luokan Judge Dredd, jonka tehtävä on vapauttaa maailma rikollisuudesta. Päärikollisena tässä pelissä on Nightslasher, jonka katala aikomus on täyttää pelimarkkinat ö-luokan lisenssituotteilla. Pystyykö Mario Cobretti pelastamaan kuluttajaparat tältä kammottavalta kohtalolta? Haluavatko kuluttajat tulla pelastetuiksi? Cobra on takuuvarma aihe joka myy peliä vaikka tämä olisi Rambo-klooni uusin grafiikoin. Mutta sitähän Cobra totta vie ei ole!
Valitettavasti. Sen sijaan Cobra on lähes suora varastus Green Beretistä, josta ei puutu kuin viherhatun moitteeton toteutus. Maailman vähiten Stallonen näköinen sprite könkkää pikkuhiljaa eteenpäin kun kaksi kertaa nopeammat rosmot heittelevät puukkoja ja kirveitä ja atomipommeja. Välillä aseeton Cobra tappaa vahingossa (you bet!) ohikulkijan ja yrittää löytää paitsi valokuvamalli Ingridin niin myös lasertähtäimellä varustetun Jatimaticin muista aseista puhumattakaan. Paras ase kuitenkin on virtakytkin. Cobrettin kunto näkyy hampurilaisena mikä onkin omaperäisin juttu tässä pelissä. Huumorin kukka se ei lakastu koskaan.
Cobra on uusi luku kelvottomien lisenssipelien ylipitkässä listassa. Oceanin seuraava peli on varmaankin Rocky IV, jossa kauniin paketin sisällä on tyhjä kasetti. Tuskinpa se myyntiä haittaa. Sitä kansa saa mitä kansa ostaa. Lisenssipelit ovat sairaus, mikä on lääke?

Toteutus: ***
Pelattavuus: **
Kiinnostavuus: *

M.A.D. — **C-64**

Countdown to Meltdown

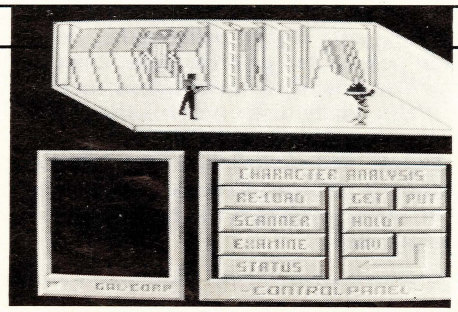


Suuressa ydinvoimalassa on tapahtunut räjähdys ja voimalan reaktori kuumenee. Pelaajan on ohjattava kahdeksasta androidista koostuva iskuryhmä reaktorin ytimeen ja painettava grafiittisauvat alas, jotta koko komeus ei sulattaisi oikopolkua Kiinaan.
Androidit on ohjattava voimalan kaikkien tasojen läpi. Reaktori löytyy vasta kahdeksannelta tasolta. Jokainen taso on jaettu huoneisiin ja tasoa voi vaihtaa hissillä, materiansiirtimellä tai pudottautumalla romahtaneiden huoneiden lattian läpi. Huoneista löytyy kaikenlaista käytännöllistä tavaraa, jotka kannattaa kerätä myöhempään talteen.
Grafiikka on siistiä, kuvaruudun pisteet eivät värise eikä musiikki tympäise; musiikkia kun pelissä ei ole. Muutkin äänitehosteet ovat olemattomia.
Peliä oli kiva pelata. Pelissä on hyvät apuruudut eikä pelin oppimiseen tarvitse edes ohjekirjasta. CtM tarjoaa mukavaa toimintaa pitkistä seikkailupeleistä pitäville.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ***

CRL — **C-64**

Cyborg



Maapallo on jo miljoonannen kerran tuhon oma. Jättimäinen asteroidi on törmäyskurssissa ja asiaa tutkimaan lähteneet tiedemiehet ovat hukassa. Apuun tarvitaan kyborgi: puoliksi ihminen, puoliksi kone (eli aivan kuten kuka tahansa liikaa kotimikroilla leikkivä). Mutta asteroidipa ei olekaan asteroidi vaan muukalaisten avaruusalus. Jatko lieneekin kaikille selvä.
Puitteet ovat komiat. Cyborg voi tutkia asteroidin sisäosia ja linkata itsensä tietokoneisiin, ranteesta löytyy ruista, käsiase ja pikku-computer. Laajuutta on

ja saa pelin tallennettuakin. (Ei tosin toiminut levyversiossani...) Varma hitti vai?

Täysin subjektiivisesti voi sanoa, että pelin ohjelmoijat pitäisi pistää seinää vasten ja ampua varoitukseksi jälkeen jääville. On todella mahtavaa, kuinka parhaankin idean pystyy halutessaan täysin vesittämään. Peli on alussa niin vaikea, että kiinnostus tippuu nopesti. Sen ainoan kerran kun sain jotain aikaiseksi niin Cyborg ei enää suostunut palautumaan tietokonelinkistä. Turha kertoakaan että ohjeista ei ole varsinaisesti apua.

Esineiden tutkiskelussa vaadittava tarkkuus on pikseliluokkaa, viholliset ovat yhtä vähän uskottavia kuin Cobrassa ja koko pelin yllä leijuu Keskinkertaisuuden Verho. Tämä on todella sääli, sillä Cyborgissa olisi kaikki klassikkoon vaadittavat ainekset, mutta käteen jää keskinkertainen toimintaseikkailu.

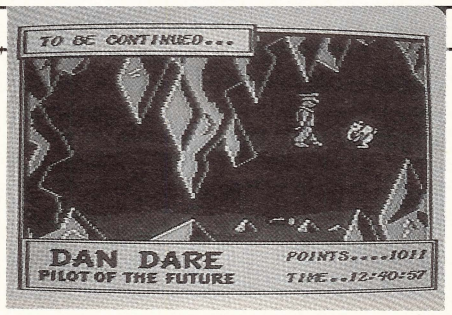
Pelattavuutta lukuunottamatta Cyborg on teknisesti tasokas. Grafiikka on hyvää ja äänet menettelevät. Saattaa olla, että Cyborgin pinnan alla piilee hyväkin peli. Ehkä pelaamalla ja pelaamalla totuus tulisi ilmi. Mutta maailma on täynnä pelejä, miksi haaskata aikaa epäkelpoon?

Toteutus: ***
Pelattavuus: **
Kiinnostavuus: **

Virgin

C-64, Spe, Ams

Dan Dare



Kuka on Dan Dare? Dan Dare on wanhan ajan avaruussankari, jonka arkkivihollinen on venuslainen vihannes nimeltään Mekon. On jotenkin ennalta arvattavissa, että peli käsittelee Mekonin maailmantuhoyritystä ja Danin yritystä estää se.

Niin sanotuista Arcade-adventureista olen sitä mieltä, ettei niihin kannata koskea tikullakaan (poislukien tulitikut ja bensakanisteri). Jotkut Wally- ja Sir Arthur Pendragon -pelit vahvistavat käsitystäni loputtomalla samankaltaisuudellaan ja epäloogiseen esineiden kuljetteluun perustuvalla juonellaan. Usein vaadittava pikselin tarkkuus hypähtelyissä on se viimeinen pisara, joka saa minut jättämään A-A-kerhon väliin.

Vaan Dan Darepa onkin poikkeus joka vahvistaa säännön. Se ei ole mikään Dynamite Dan tai Jester Dan vaan monipuolinen ja kekseliäs peli. Ongelmat ovat sekä loogisia että vaihtelevia ja pelisysteemi on erinomainen. Sen pohjana ovat pikku ikkunat, jotka näyttävät Danin löytämän esineen nimen, toimintamahdollisuudet eri ongelmatilanteissa ja toiminnan seuraukset. On paljon kivempi vihreä mötikkä kohdatessaan tietää sen olevan ruoko kuin arvailla kaikkea mahdollista pläntin ja kökön väliltä.

Dan kuusnelonen on adventure neljässä näytöksessä. Täytyy päästä sisään keinotekoiseen Asteroidiin, pelastaa toverit, tuhota Asteroidien päätietokone ja näyttää Mekonille taivaan merkit. Danin aseistuksena on partaveitsen terävän älyn lisäksi vikkelät pikku nyrkit ja setti kaasukranaatteja. Näppäimistöä ei tarvitse piinata sillä kaikki ohjailu tapahtuu joystickiltä. Ummikkoja auttavat mukana tulevat suomenkieliset ohjeet.

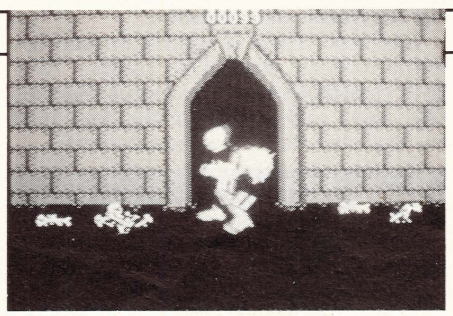
Dan Darea on tehty kaksi vuotta. Se näkyy (muttei kuulu) kaikesta. Musiikki (lähinnä alussa soiva dandaari) ja äänieffektit ovat tavanomaisia, mutta kaikki muu onkin sitten huippuluokkaa. Dan Specdare ja Amsdare ovat erilaisia kuin puheena ollut Commodare, mutta täysin samaa luokkaa. Arcadeadventuren kärki on kapea ja siihen kärkeen on keihästetty Dan Dare.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ***

Software Projects

C-64, Spe, Ams

Dragon's Lair



Meidän päivinämme lähes kaikki lohikäärmeet ovat kuolleet, muutamia naislohikäärmeitä lukuunottamatta. Ja lohikäärmeiden kohtalon ovat jakaneet laserpelitkin, joista kuuluisimpaan Dragon's Lair perustuu.

Ekologiasta viis, prinsessa on tärkeämpi, duumii Dirk Daring dunkeutuessaan lohikäärmeen pesään läpi mittaamattomien kauhujen ja ansojen. Siinä pähkinänkuoressa pelin juoni, joka jättää auki sen ikuisen ongelman, mitä lohikäärmeet prinsessoilla tekevät? Henkilökohtaisesti kallistun niinsanottuun juusto ja rotanloukku -teoriaan. Mutta asiaan, sanoi lohikäärme ritarille kun jutustelu liikaa venyi.

Lohikäärme-rukan tappoa enemmän vaatii rohkeutta julkaista kotimikroversio pelistä, joka pohjautuu laserlevyjärjestelmään, koska niissä tulos näyttää lähinnä piirroselokuvalta. Ja sille tasollehan kotimikrojen grafiikalla ei päästä. Ei Software Projectsin silti tarvitse hävetä. Käännös on onnistunut varsin hyvin, ja vaikka grafiikka ei työllistäkään kuusnelosen grafiikkapiiriä sen äärirajoille, on se vähintään keskinkertaista parempaa. Animaatio on varsin onnistunutta ja hahmot yleensä suurikokoisia. Mittavasta valikoimasta kenttiä on mukaan valittu yhdeksän. Näistä yksi on tosin vähän hutaisten tehdyn näköinen, mutta muut ovat kelpo kamaa. Varsinkin viimeinen eli lohikäärmeruutu, jossa iso liekinheitin yrittää tehdä haarniskassa haudutettua paahtoritaria, on kivan näköinen.

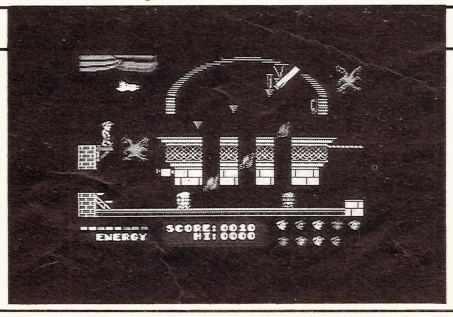
Ohjelmointitekninen uutuus on se, että peli lataa kasetilta seuraavaa ruutua samaan aikaan kun edellistä pelataan. Hyvä keksintö, joka saisi levitä. Pelinä Dragon's Lair on samanlainen kuin esikuvansakin, eli firenappulasta viuhuu miekka ja kangesta ritari liikkuu. Jos ajoitus on oikea, kuolema vältetään ja päästään eteenpäin. Musiikki on kivaa, paitsi se pätkä, joka tulee Dirkin kuollessa. Ehkä kuulin sen liian usein, mutta pikkuhiljaa se alkoi käymään hermoille. Itse en aikoinani kovin innostunut Dragon's Lairista ollut enkä näin ollen tästäkään, mutta pari tuttua lohikäärmeentappajafanaatikkoa syttyi kyllä kotiversiostakin. Pikkuinen viimeistely olisi maksanut vaivan, mutta mikään heikko esitys ei Dragon's Lair ole. Mutta, urhea ritari, lasergrafiikkaa ei sinun pidä odottaman.

Toteutus ***
Pelattavuus **
Kiinnostavuus ***

Microsoft

Spe

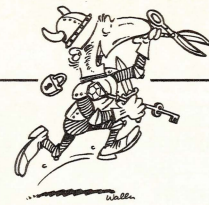
Dynamite Dan



Olet huippuagentti Dynamite Dan. Tehtäväsi on pelastaa Donna-neitonen ilkeän tohtori Blitzen talon kassakaapista. Sinun pitää etsiä kahdeksan dynamiittia joilla voit räjäyttää kassakaapin auki ja pelastaa Donnan.

Jokaisessa kentässä on vihollisia, jotka parhaansa mukaan yrittävät estää Danin kulkua. Mutta Danilla on hengissäpysymiskeinoja: hissi jolla pääsee vaivatta kerroksesta toiseen, koeputkista saa lisäukkoja, vihreä kemikaali tekee lähes haavoittumattomaksi, ja muista tavaroista saa pisteitä.

Toimintaseikkailut



Dan voi myös hyppiä trampoliinilla tai kuminauhojen päällä, jolloin se pomppaa korkealle. Vedessä kulkevaa lauttaakin voi käyttää samoin kuin useita teleportteja.

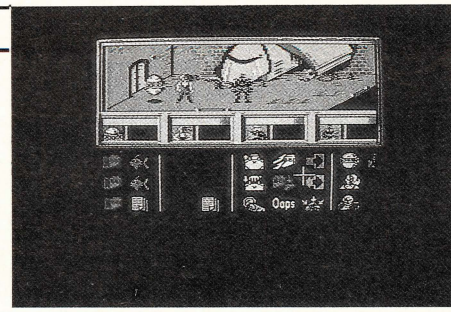
Pelin grafiikka on hienoa ja värit selkeitä. Attribuuttivirheitäkään ei juuri esiinny. Ja vaikka pelissä ei varsinaista musiikkia olekaan, niin äänitehosteet ovat varsin onnistuneita samoin kuin alkusoundit. Jet Set Willy -tyylisistä peleistä Dynamite Dan on ehdottomasti kärkipäässä.

Ohjausvaihtoehtoja on Kempston ja Interface 2 sekä tietysti näppäimistö (todella helppo: A, S ja Space). Voit myös valita mieleisesi näppäimet.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Beyond — **C-64, Spe**

Enigma Force



Pelissä on neljä sankaria. Käynnissä on sota Imperiumin ja diktaattori Zoffin joukkojen kesken. Sankarit olivat saaneet diktaattorin kiinni ja kuljettivat häntä Imperiumin vankiloihin, kun Zoff keskitti psi-voimansa aluksen tietokoneisiin. Tuloksena oli pakkolasku jollekin planeetalle. Tästä pelaaja aloittaa.

Alus on laskeutunut, Zoff poissa ja planeetalla on sota paikallisten Imperiumille myötämielisten sekä Zoffin kannattajien kesken. Tehtävänä on vangita Zoff, löytää ainoa käyttökelpoinen avaruusalus sekä mahdollisesti luoda hyvät suhteet paikallisten asukkaiden komentajan kanssa.

Alue on jaettu huoneisiin. Sankarien liikkeet sekä heidän senhetkinen huoneensa näkyy ruudun ylemmässä osassa olevasta ikkunasta. Se alla ovat jokaisen sankarin henkilökohtaiset voimavaramittarit sekä heille annetut komennot. Ruudun alaosa käytetään komentojen syöttöön joystickilla. Jokaista toimintoa varten on oma ikoninsa. Ikoneista huolimatta tarvitaan pientä logiikkaa, sillä esimerkiksi toiminto "ota esine" täytyy syöttää valitsemalla ensin "ota"-funktio ja sitten osoittaa esine.

Ruudun yläreunassa oleva grafiikka on varsin värikästä ja erittäin miellyttävää. Tapahtumat (eli tausta) pysyttelevät koko ajan huoneissa, mutta vaihteluakin on saatu mukaan. On ilmastointihormeja, tietokoneita sekä monia minulle tuntemattomia laitteita. Kaikki "ei-sankarit" ovat valitettavasti yksivärisiä, mutta sankarien spritet ovat saaneet hyvin värikkään ulkomuodon.

Grafiikan ainoa ongelma on sen toimimattomuus. Sankarien ruumis "hukkuu" määrätyssä kohtaa ruutua. Samoin käy myös joskus vihollisille, kun niitä on ruudulla monta samanaikaisesti.

Miellyttävä kokemus grafiikan toimivista puolista oli ruudun alareunan komentoeditori. Koska kaikki komentoikonit eivät mahdu yhtäaikaa ruudulle, on osan oltava ruudun reunan takana "piilossa". Ne saadaan esille siirtämällä kursori reunaan, jolloin ruutu scrollaa ko. suuntaan. Scrollaus on erittäin pehmeää, enkä itse ole koskaan aikaisemmin törmännyt vastaavanlaiseen komentojen syöttötapaan.

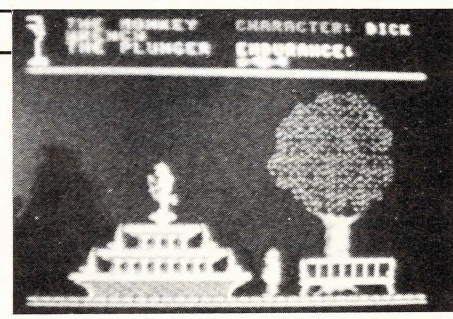
Jokaista sankaria voi ohjata erikseen. Komentoja voi antaa "stackiin", eli muistiin voi syöttää monta eri komentoa, jotka suoritetaan antojärjestyksessä. Jokaisen pelaajan stackissa olevat komennot sekä heidän jäljellä oleva voimansa näkyy ruudun keskiosassa.

Varsinainen yllätys oli kiva musiikki, jonka pystyi asettamaan taustalle pyörimään. Pitkien peli-iltojen ilona se on varsin mukava, varsinkin koska sen voi valita, eikä sitä ole aina pakko kuunnella.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Microgen — **Spe**

Everyone's a Wally



Wallyllä ja koko jengillä on nyt uusi haaste edessä: heidän pitää korjata paikkoja ja tavaroita kokonaisesta kaupungista!

Kun peli alkaa koko porukka on puistossa ja voit valita henkilön. Jos et valitse ketään niin ohjaat Wallya.

Jokaisella henkilöllä on oma tehtävänsä ammattinsa mukaan. Wally on rakennusmies, Dick on putkimies jne. Jengille pitää löytää töitä ja sitten tehdä ne.

Grafiikassa peli ei häviä millekään tietämälleni Spectrumin pelille, mutta ääniltä olisi kyllä odottanut enemmän. Kun peli alkaa ovat soundit ihan kuunneltavia, mutta itse pelin typerät tuk-tuk-tuk-äänet alkavat pian tympäistä.

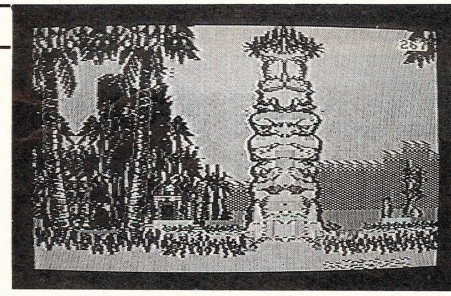
Kasetin toisella puolella on kuitenkin "Wally-musiikkia", jota voi kuunnella vaikka peliä pelatessa. Peli on turboladattu, joten saantiaika on kohtalaisen lyhyt.

Pieni vinkki niille, jotka eivät käsitä pelistä juurikaan mitään: kun peli alkaa niin valitse ensin Dick ja käy hakemassa leipurilta The Monkey Nuts ja sitten postista The Plunger. Mene sitten eläintarhaan ja ota The Monkey Wrench, ja kun sen jälkeen palaat puistoon suihkulähteen päälle, niin se suihkuttaa vettä...

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Electric Dreams — **C-64, Spe, Ams**

Explorer



Näitä rasseja ei enää tehdä kuten ennen, miettii harmistunut astronautti kun rikkinäinen avaruusalus syöksyy vihreän planeetan ilmakehään. Pum pum ja aluksen kappaleet leviävät pitkin planeettaa. Äkkiähän ne kerää, toteaa mies ja vyöttää laserpistoolin kupeelleen ja jetpackin selkäänsä.

Vaan väärässä on. Explorerissa on 40 miljardia ruutua tai lähinnä maisemaa, mikä lienee eräänlainen ennätys. Näiden seassa on yhdeksän tärkeää aluksen kappaletta, joista saa rakennettua hätäsanoman lähettimen. Jetpackilla voi lentää ja pääsee varmasti nopeammin kuin kävellen. Lisäksi planeetta on täynnä teleportaatiokenttiä, joihin voi kirjoittaa

määränpääksi aivan mitä vain. Kelpaa niin Helsinki kuin nakkikioski, Nirvisburgista puhumattakaan. Ja saman nimen kirjoittamalla pääsee samaan paikkaan. Vinhaa!

Jos sattuu löytämään tärkeän kappaleen voi ohjelmoida droidin kuljettamaan sen lähimmän radiomajakan luo. Näiden mukaan on myös mahdollista suunnistaa. Planeetan pöpöt, joita joskus näkee, voi terminoida laserilla.

Grafiikka on hyvää, mutta aivan liian hidasta. Näkyvissä on metsää, jokia ja rakennuksia. Vanhalle ultimistille aloitus, missä alus leijuu planeetan pinnan yllä, aiheuttaa sydämenlyönneissä vajetta. Se kun näyttää Ultima-saagan uusimmalta jaksolta. Äänistä ei voi puhua, niitä kun juuri ei ole.

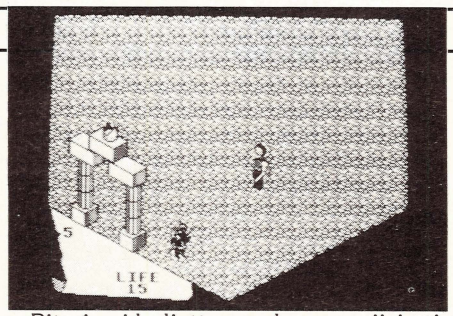
Kuulostaa jännältä? 40 miljardia maisemaa, wow ja gasp! Ei kannata kuitenkaan nollata pankkitiliä, sillä Explorer on pelinä yhtä jännittävä kuin neulan etsiminen heinäsuovasta. Isosta heinäsuovasta. Valtavasta heinäsuovasta. Ja pikkuriikkinen neula siellä jossain.

Olisi luullut että Electric Dreams itsekin olisi tajunnut pelin pitkäveteisyyden. Ehkä tarkoitus onkin antaa kartoittajafriikeille mukavaa iltapuuhaa. Teknisenä taidonnäytteena Explorer vakuuttaa, toivottavasti siinä kehitettyä tekniikkaa käytetään jossain pelissäkin joskus.

Toteutus: ***
Pelattavuus: **
Kiinnostavuus: **

Fairlight

C-64, Spe, Ams



Fairlightissa ohjaat ritaria, jonka tehtävänä on löytää 'valon kirja' suuresta linnasta. Linna on monimutkainen ja -huoneinen, eikä tehtävä ole todellakaan helppo.

Pelin ohjaus on samantapainen kuin tutuissa Alien 8:ssa tai Nightshadessa. Eli ikäänkuin vinottain 'kolmiulotteisesti'.

Pelissä on useita toimintonäppäimiä, joilla esineitä otetaan ja pudotetaan, avataan ja suljetaan ym. Taistelemista varten on oma nappinsa.

Ritari voi kuljettaa mukanaan viisi esinettä, paitsi jos jokin esine on erityisen painava. Tällöin mukana kuljetettavien tavaroiden lukumäärä pienenee. Ovet aukenevat yleensä vain avaimilla, joita on kaikkiaan kahdeksan. Kaikkia avaimia ei siis voi kuljettaa mukanaan koko aikaa.

Alareunassa oleva energiamittari kertoo miehen kunnon, lisää voimaa saa syömällä ja juomalla.

Grafiikka on hienon näköistä ja siistiä. Liikkuminen on hidasta, varsinkin jos huoneessa on useita hahmoja. Myös siirtyminen ruudusta toiseen tuottaa joskus hankaluuksia.

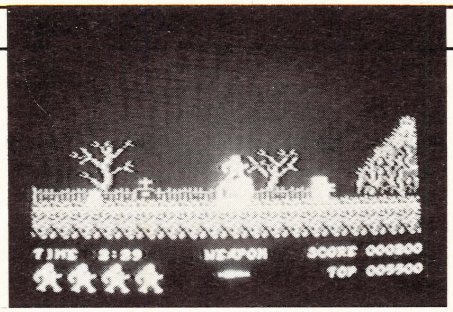
Peli on vaikea ja vaatii jonkin verran nokkeluutta. Ei kuitenkaan liikaa, joten mielenkiinto pysynee yllä pitkään.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Elite

Ghosts'n Goblins

C-64, C-16, Spe, Ams



Ruumiit nousevat haudoistaan, demonit lepattavat taivaista ja muitakin erinomaisen kammottavia olioita on täynnänsä Ghosts'n Goblins, suuressa maailmassa hyvin suosittu kolikkopeli, josta Elite, yhtiö Commodoren takana, on vääntänyt kotikoneisiin version. Ja hyvin onkin homma hoidettu. Peli näyttää hyvältä, kuulostaa hyvältä, on hyvin pelattava ja sitä paitsi hauska.

Pelissä on tarkoitus pelastaa kaunis neito pahan velhon vallasta. Vekkulin näköinen ritari haarniskassaan ja loppumattoman peitsivaraston kanssa lähtee hoitamaan hommaa. Hän voi hyppiä, kumartua ja kiivetä sekä niitata mörköoopperan solisteja aluksi peitsellään, myöhemmin muilla löytyvillä aseilla. Jos ritari koskettaa vastapuolen veikkoja, häviää haarniska ja mies jatkaa matkaa punaisissa alushousuissa. Seuraavasta kosketuksesta häviää liha luitten päältä ja on aika vaihtaa ritaria. Pelinä G&G on itse asiassa variaatio hypi, ammu ja kiipeä -peleistä, mutta massasta sen erottaa erinomainen grafiikka, hauskat tatsit (kun ritari kuolee, hän muuttuu luurangoksi, joka rapisee nurmelle luupinoksi) ja loistava musiikki. Taustat ovat erittäin hyvännäköisiä, samoinkuin hahmot, jotka kaiken kukkuraksi ovat kauniisti animoituja.

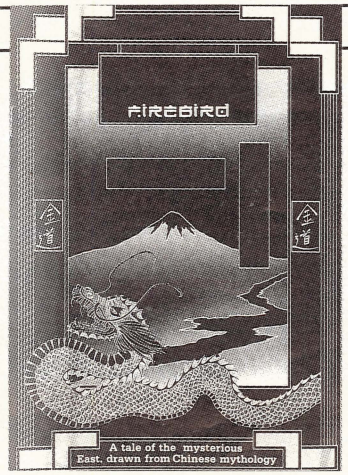
Musiikki vangitsee hyvin pelin tunnelman. Se sisältää erilaisia kappaleita eri tilanteita varten. Ja mikä tärkeintä, Ghosts'n Goblinissa on mukana Se Jokin, niinsanottu "No kerran vielä" -tekijä, joka takaa ettei kiinnostus peliin sammu heti ensimmäisten tuntien aikana. Kaiken kaikkiaan erinomaisen suositeltava peli.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ****

Firebird

Golden Path

Atari ST



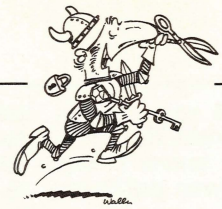
Golden Path on muinaiseen Kiinaan sijoitettu toimintaseikkailun ja grafiikkaseikkailun risteytys. Päähahmo on nuori munkki, joka ottaa elämäntehtäväkseen isänsä kurjan kohtalon kostamisen ja tämän turmioon ajaneiden valloittajien karkoittamisen. Siinä sivussa pieni taika on lipsauttanut hänet valkopartaiseksi vanhukseksi.

Ohjelman mukana olevat ohjeet ovat suht yksinkertaiset, mutta silti varsin hyvät. Juoni on selvitetty nykyään tavaksi tulleella pienoisromaanilla, joka on valitettavasti englanninkielinen. Vaikka pelin idea on sinänsä ihan mukava siinä missä tarinan taustakin, itse pelin tapahtumat ovat varsin mielikuvituksettomia.

Pelin eri paikkoihin liittyvät sanalliset kuvaukset voi halutessaan poimia ruudun alakulmassa näkyvästä kirjasta, ja mukana olevat tavarat näkyvät näytön alareunassa olevissa "taskuissa". Tämä kaikki on ihan mukavaa, mutta paikasta toiseen siirtymisen avuttomuus ja vaihtoehtoisten toimintojen puute vievät puhdin koko pelistä.

Toteutus: ****
Pelattavuus: **
Kiinnostavuus: *

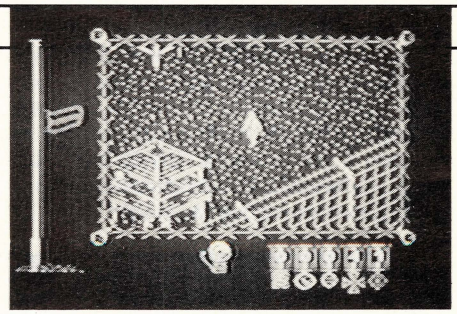
Toimintaseikkailut



Ocean

C-64, Spe, Ams

The Great Escape



Great Escape sopisi hyvin yhteispakkaukseen Dambustersin kanssa, sillä se kertoo mitä tapahtuu sen jälkeen kun tehtävä epäonnistui ja kone ammuttiin alas. Sotavankeuttahan siitä seuraa. Kuten lukuisat televisiosarjat ovat todistaneet, ei brittilentäjä vankileirillä viihdy vaan kotiin tekee mieli. Juuri siinä onkin Great Escapen päämäärä.

Vankileiri näkyy kolmiulotteisena yläviistosta kuvattuna. Löytyy parakkeja, vartiotorneja, varastorakennuksia ja jopa vieläpä pakotunneleita kun tarkkaan etsii. Vartijat ja vankitoverit vaeltavat pihalla ja leirin komendanttikin vilahtelee ohi.

Leirissä on tietyt päivärutiinit, joihin vanki automaattisesti osallistuu, kun pelaaja vain malttaa irrottaa otteensa joystickistä. Tietysti voi ja pitääkin livahtaa heti omille teille kun vartijoiden silmä välttää ja katsoa, jääkö näppeihin jotain käyttökelpoisia esineitä. Nämä paitsi auttavat pakoonpääsyssä myös kohottavat vangin moraalia. Kiinnijäämisestä saa häkkiä ja moraali laskee. Kun moraali on nolla, vanki alistuu elämäänsä ja lopettaa pakoyritykset. Peli ei välttämättä lopu siihen. Uuden Punaisen Ristin paketin saapuessa nousee moraali jälleen pikkuisen ja pakokin alkaa maistua. Kiva juttu, jos on ennen sitä päässyt kohtalaisen pitkälle.

Great Escape on esimerkillisen hyvin tehty. Kaikki toiminnot ovat joystick-ohjattuja. Pelaajaystävällisen suunnittelun ansiosta voi keskittyä itse pääasiaan, eikä tarvitse välittää toisarvoisista seikoista. Grafiikka on selkeää (ja mustavalkoista), äänet ovat Spectrumin normaalitasoa ja peli on kunnon seikkailupeli eikä mikään keinotekoisesti vaikeutettu pikselinkidutus, kuten niinsanotut arcadeadventuret usein ovat. Denton Designs itse on kommentoinut että Great Escape on paras peli, jonka he ovat tehneet, ja se on helppo allekirjoittaa.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ****

Ultimate

Spe, C-64

Gunfright

Oletko koskaan harkinnut ryhtyä poliisiksi? Jos olet, on Gunfright juuri sinulle tarkoitettu peli. Siinä sinun pitää osata varoa kunnollisia ihmisiä ja listiä etsintäkuulutettuja konnia, joista saa erikoisia palkkioita tehtävän vaarallisuudesta riippuen. Jos satut ampumaan viattoman, joudut pulittamaan kulloinkin määrätyn sakon. Et saa törmätä muuhun paitsi talojen seiniin ja hevoseesi, joka uskollisena odottaa aina täsmälleen oikeassa paikassa. — Niin, hevosenkin käytöstä joutuu maksamaan, samoin kuin panoksista kuudestilaukeavaasi.

Jos saat etsintäkuulutetun konnan kiinni, joudut kaksintaisteluun hänen kanssaan. Tällöin on parasta toimia nopeasti, sillä vedettyään konna ampuu sinut seulaksi. Etsiessäsi konnia ovat kunnon kaupunkilaiset avuksi: miehet osoittavat pelosta täristen konnan suuntaan. Jos rahat sattuvat loppumaan, "unohtelevat" asukkaat rahapusseja tiellesi. Naiset vain yrittävät aina kävellä sheriffin päälle, mikä voi vaikeuttaa peliä suunnattomasti.

Gunfright on grafiikan osalta toteutettu minulle uudella tavalla. Sheriffin kävellessä katua pitkin "avautuvat" muuten tiellä olevat seinät paljastaen, mitä talon sisässä on. Grafiikka on siis ihan tyylikästä, samoin kannustimien helinä sheriffin astellessa katuja. Toisaalta peli sisältää hauskoja, suorastaan parodisia piirteitä, kuten sheriffin keppihevonen, jos sheriffi ampuu viattomia, jää tästä vain hattu jäljelle jne. Mustavalkoinen grafiikka kertoo, ettei elämä kuitenkaan ole niin mustavalkoista kuin pelissä. Lähes adventure-tyyppinen Gunfright on hyvä peli, tosin joystick on käytännöllinen lisuke.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Micro Masters

C-64

Hades

Pelihahmosi on pieni turbaanihattuinen mies. Hän etsii kolikoita päästäkseen pois Hadeksen valtakunnasta. Esteenä ja harmina hänellä on mm. haihtuvia laattoja, liukuportaita, sähköansoja, happolammikoita ja lukittuja ovia.

Ovien avaamiseen tarvitaan avain, ja niitä pystyy kantamaan vain yhden kerrallaan.

Peli alkaa välkkyvältä aloituspisteeltä. Näitä pisteitä on useita ympäri pelialuetta, ja kuolemisen jälkeen peli jatkuu siltä pisteeltä, johon viimeksi on astunut.

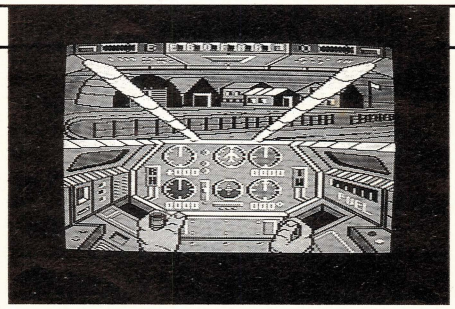
Hades on hyvä vastine tappamispeleille eikä siihen kyllästy helposti. Riittävä vaikeustaso pitää kiinnostusta yllä pitempäänkin. Grafiikka on tavallisen varmaa, äänistä ei ole kovin paljon sanomista.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Action

C-64

Infiltrator



Infiltrator on monia eri vaiheita sisältävä toiminta- ja seikkailupeli. Se alkaa helikopterilennolla kohteeseen. Lentoa helpottaa laite, joka kertoo suunnan kohteeseen. Ikävä kyllä ystävällis- ja vihamieliset lentokoneet partioivat ilmatilassa. Niiden kanssa voi joutua ilmataisteluihin, jollei tiedä oikeata salasanaa.

Kohdealueelle laskeutumisen jälkeen on päästävä miinakentän läpi vihollisleiriin. Leirissä pitää edetä käyttäen mahdollisimman usein tekaistua henkilöllisyystodistusta. Jollei paperi kelpaa, on vartijoita joko juostava pakoon tai tainnutettava nukutuskaasulla tai -kranaateilla.

Joka tason tehtävä annetaan alussa. Kun se on suoritettu, pääsee seuraavalle tasolle.

Grafiikka Infiltratorissa on erinomaista. Ikävä kyllä kuvien lataus lisää odotusaikaa huomattavasti. Ääniefektit ovat tilanteisiin sopivia, ainakin ne ylittävät keskiarvon.

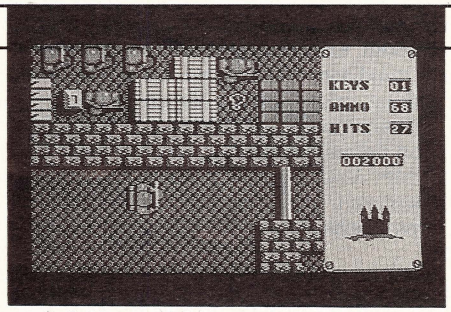
Kiinnostus tähän peliin ei vähällä lopu, sillä peli vaikeutuu loppua kohden suuresti. Peli ei kuitenkaan ole mahdoton ratkaista. Itse pidän Infiltratorista paljon, ja tulen jatkamaan sen pelaamista vastaisuudessakin.

Toteutus: * * * *
Pelattavuus: * * *
Kiinnostavuus: * * * *

Pandora

C-64, Amiga

Into The Eagles Nest



Vuorossa paras Gauntlet-kopio. Jos tässäkin voisi olla kaksi pelaajaa yhtäaikaa, olisi Gauntlet kärsinyt selvääkin selvemmän tappion. Grafiikka ja musiikki on parempaa kuin Gauntletissa, ja muutenkin Eagles Nest antaa paremman vaikutelman itsestään.

Peli on sijoitettu toiseen maailmansotaan. Tehtävänä on soluttautua vihollisen linnaan, pelastaa kolme kaveria, varastaa vihollispäällikön antiikkitavarat ja kiitokseksi räjäyttää linna taivaan tuuliin. Helppoako? Voisi ollakin, mutta aseeseen menee vain 99 ammusta ja linnassa on sotilaita varmasti tuhatkertainen määrä.

Onneksi linnassa on ammusvarastoja, joista voi täydentää ammusvarastoja. Lisäriesana on vielä osumamittari. Kun saa 50 osumaa, kuolee. Realistista kyllä, käytettävissä on vain yksi elämä. Grafiikka on erittäin pikkutarkkaa, joskin hahmot on kuvattu ylhäältäpäin aika yksinkertaisesti. Alkumusiikki on kohtalainen, samoin pelin äänitehosteet,joskin ehkä hieman karut.

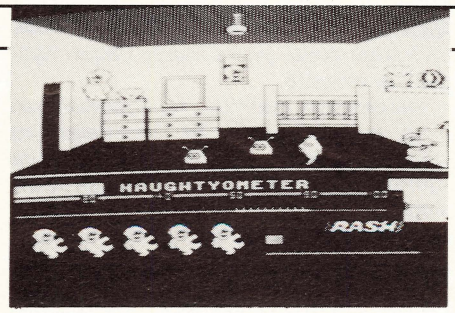
Mutta tässä pelissä on sitä jotain! Pelistä ei kerta kaikkiaan pääse eroon, vaan sitä tulee pelattua yhä uudestaan ja uudestaan. Vaikka kaksinpeli puuttuu, lentää Gauntlet nurkkaan kaikkine syvempine sokkeloineen. Pandora on aloittanut häpeällisesti plagiaatilla, mutta parempaa plagiaattia en ole kyllä nähnyt.

Toteutus: * * *
Pelattavuus: * * * *
Kiinnostavuus: * * * * *

Gremlin

C-64, Spe

Jack the Nipper



Olet pikkupoika, jonka pitää tehdä erilaisia tihutöitä. Jos kuitenkin törmäät ihmisiin, kummituksiin tai muihin otuksiin liian monta kertaa, näkyy kuvaruudun alalaidassa Jack pitelemässä hellänä olevaa takapuoltaan. Pelissä sinulla on viisi Jackia ja sitten kun heiltä kaikilta on peppu hellänä, on peli päättynyt.

Kuvaruudun alareunassa on tuhmuusmittari, joka kasvaa kun teet pahuuksia. Kun peli on päättynyt, näet kuinka tuhma olet ollut. Voit esim. hyppiä hyllyjen, kaappien ja muiden kalusteiden päälle, mistä voit löytää jonkin esineen, jonka voit ottaa tai tiputtaa.

Pelissä on joitakin hauskoja yksityiskohtia, esim. silloin kun peli on pysähdyksissä, alkaa Jack vihellellä, tai jos ammut puhallusputkella ohikulkijoita, heidän naamansa muuttuvat violetiksi ja he alkavat jahdata sinua. Pelistä löytyy myös muitakin kepposia, joita voit tehdä saadaksesi tuhmuusmittarin kasvamaan.

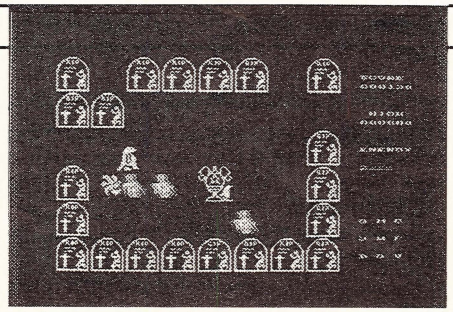
Mikäli pidät hyvästä musiikista, niin hae nauhuri ja kuulokkeet, niin musiikki alkaa soida.

Toteutus * * * *
Pelattavuus * * * *
Kiinnostavuus * * *

Microdeal

Atari 520ST

Lands of Havoc



Pelissä on ideana juosta tietyssä järjestyksessä paikasta toiseen kaikenmoisten ötököiden täyttämässä maailmassa. Tavoitteena on syöstä vallasta pahojen velhojen joukkio, joka pitää majaansa jossakin maan alla. Pelissä on 1200 erilaista ruudullista, mikä on sinänsä käsittämätöntä, sillä peliin kyllästyy perin pohjin jo siinä vaiheessa, kun ohjelma ilmoittaa, että kymmenen prosenttia seikkailusta on ratkaistu.

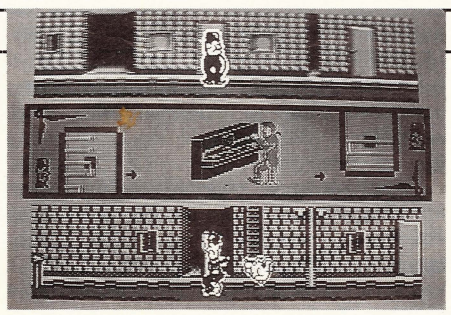
Ohjelma toimii sekä mustavalko- että värimonitorilla varustetuissa Atareissa. Mustavalkomonitorissa ei kuitenkaan tosin käytetä tarkinta mahdollista erottelukykyä, vaan pelaajan on tyytyminen värigrafiikan tarkkuuteen. Tämä on sinänsä outoa, sillä muistiin olisi toki mahtunut vaikka kymmenen tämän kokoista ohjelmaa, eli mustavalkomonitoria varten olisi voitu kirjoittaa vaikka aivan oma ohjelma.

Toteutus * *
Pelattavuus * * *
Kiinnostavuus *

Advance/World Games

C-64, Spe, Ams

Laurel & Hardy



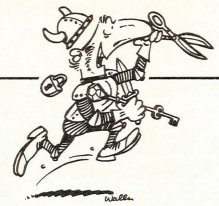
Lisenssin armoton koura on raastanut Ohukaisen ja Paksukaisen haudoistaan ja sijoittanut heidät peliin Laurel & Hardy.

Peli perustuu Chaplinin hienovireiseen nerokkaasen humanistiseen komediatyyliin eli tarkoituksena on heittää kermakakkuja toisen naamaan. On siinä nauramista, ha-ha.

Vaivoina ovat Tyhmät Pollarit ja Koirat sekä kaupunki, jossa Ög og Öegge (tanskaa!) liikkuvat. Sieltä löytää polkupyöriä ja limua, jota juomalla juokseminen taas maistuu ja sun sitä sun tätä. Suunnistaminen kaupungissa on epätoivoista, eikä pelin alussa saatava kartta paljoa auta.

Peli on suurinpiirtein yhtä hauska kuin syysflunssa. Kaupungissa voi harhailla tuntitolkulla ilman että löytää yhtään mitään. Ja kun onnistuu löytämään vaikka kermakakkukaupan, voi olla varma että kuluttaa aikaa tuntitolkulla päästäkseen sisään. Ja kun on päässyt sisään, kuluu tun-

Toimintaseikkailut



titolkulla aikaa jotta löytää vastapelaajansa. Yksikään hauska efekti ei tervehdi onnistunutta piirakanheittoa.

Viimeinen naula arkkuun on se ilmaisu joka pelissä useiten ilmestyy eli "Have A Nice Day". Luojani! "Ikävystyttävä" on lievä ilmaisu mutta kun ei suomesta parempaakaan löydy.

Graafisesti Laurel & Hardy on onneton. Pääväreiksi on valittu mustavalkoinen sillä tekosyyllä, että filmitkin olivat mustavalkoisia. Spritet sentään muistuttavat esikuviaan. Varsinainen juopon painajainen peli on sikäli, että taustat nytkähtelevät musiikin tahdissa. Vaikutelma on nähtävä ennenkuin uskoo kuinka hirveä se on.

Musiikkina Ohukaisessa & Paksukaisessa on tietysti heidän tunnusmelodiansa, jota mies keskellä ruutua soittaa. Turha kai sanoakaan, että jollei televisiossa olisi äänenvoimakkuusnuppia olisi järki mennyttä.

Pelistä jää käsitys että ohjelmoija olisi tehnyt kaikkensa tehdäkseen Laurel & Hardysta vuoden kurjimman pelin. Laurel & Hardy on tylsä, epäpelattava ja silmille ja korville vastenmielinen. Unohtakaa koko roska, minä olen sen jo tehnyt.

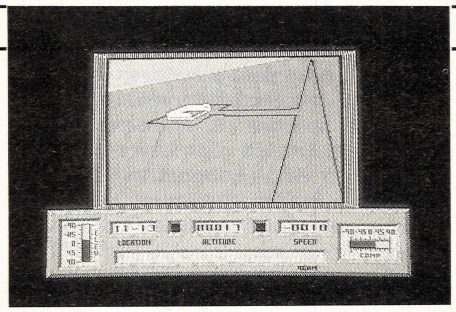
Toteutus: **
Pelattavuus: *
Kiinnostavuus: *

Novagen — **C-64, Atari**

Mercenary

Mercenary-pelissä pelaaja tekee pakkolaskun Targ-nimiselle planeetalle. Targilla on käynnissä sota Palyarien sekä Mechanoidien välillä. Pelaajan tehtävä on etsiä planeetan ainoa toimiva avaruusalus ja palata kotiplaneetalle. Jotta avaruusalus löytyisi, on kerättävä rahaa Targin sotaisilta asukkailta ja tutkittava aluetta. Pelissä on mahdoton kuolla. Ilman ajoneuvoa voi kuitenkin matkanteosta tulla niin pitkästyttävä, että mieluummin aloittaa pelin uudestaan alusta.

Pelialue on laaja. Se jakautuu maan päällä olevaan asutettuun alueeseen, jolla on kymmeniä rakennuksia. Maan alla



on kaupunkeja, joista löytyy paljon hyödyllisiä esineitä.

Mercenaryn grafiikka on ehdottomasti pelin parhain piirre. Se on (tietenkin) vektorigrafiikkaa. Lentämällä matalalla suurella nopeudella näkee hienoja näköaloja. Grafiikka ei kertaakaan mennyt sekaisin monien muiden pelien tapaan.

Mercenaryssa on monia erikoisuuksia. Jos tuhoaa pelintekijän oman mainoskyltin, viholliset hyökkäävät kimppuun. Pelissä on myös Atari- ja Commodorekylttejä, joiden tuhoamisesta saa kommentin "Nice show" tai "Traitor" merkistä riippuen.

Mielestäni peli on erinomainen Eliteen verrattava peli. Vaikka Novagen on vielä tuntematon ohjelmistovalmistaja, saa se tällä ohjelmalla taatusti julkisuutta. Jos sattuu pelaamaan pelin loppuun, kannattaa tallentaa tilanne Mercenary II:sta varten, jota tehdään parhaillaan.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

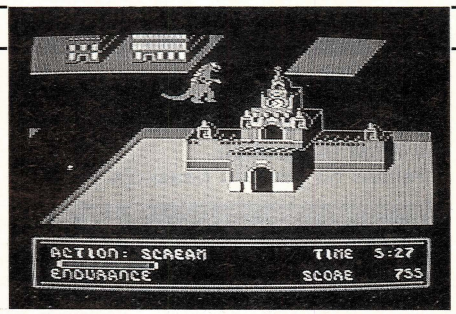
Epyx — **C-64, Amiga**

Movie Monster Game

Valot pimenevät. Esirippu nousee. Vatipäät alkavat pimeyden suojissa viheltää ja möykätä. Pian hirviöt ilmestyvät valkokankaallekin. Kahdeksan kappaletta suurkaupunkeja vapisee kuuden hirviön raivon edessä. Pilvenpiirtäjät luhistuvat, ihmiset joutuvat tohvelin alle (splot!), ambulanssi katoaa pitkähampaiseen kitaan. Godzilla tapaa Gorbatsovin, Marsipaanimies hajottaa YK:n täysistunnon.

Militaristinen armeija keskeyttää viattoman hauskanpidon ja pian hirviöressu taistelee hengestään.

Movie Monster Game on uusi versio



Epyxin vanhasta pelistä Crush, Crumble & Chomp. Grafiikka ja ääniefektit ovat parantuneet huimasti, pelattavuus samoin. Nykyaikaistamisessa on perusversion monipuolisuus tosin jonkun verran kärsinyt. Poissa ovat palavat rakennukset ja käpälissä sätkyttelevät ihmispolot. Sääli.

Jokaisella hirviöllä on silti vaihteleva kestokyky, nopeus, voima ja erikoisominaisuus, joita löytyy verkonheittelystä lasersäteisiin marsipaanimöykyistä puhumattakaan. Näitä pääsee hyödyntämään valitsemalla jonkun viidestä tehtävästä (pennun etsintä, pako, lounastelu, kuuluisien rakennusten murskaaminen tai maksimoitu tuhoaminen) ja päästämällä pedon möyryämään.

Movie Monster Game olisi klassinen peli pienen lisäyksin. Ripaus monipuolisuutta, sairaammat efektit (ihmisten syönti olisi kiva) ja hirviöiden suurempi erilaistaminen olisi varmasti maksanut vaivan. Kaikesta huolimatta on MMG mainio peli. Suurkaupunkien tuhoaminen maistuu pitkään ja Kremlin monottaminen on ulkopoliittisesta arvelluttavuudestaan huolimatta varsin hauskaa. Päästä sinäkin hirviö sydämeesi!

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ***

Teknopiste — **MSX, SVI**

Mr Seek

Viimeinkin markkinoille on saapunut kunnollinen kuvaseikkailu Spectravideolle. Tässä uutuuspelissä otteet eivät tuhoa elävää eivätkä elotonta, vaan tavoitteena on etsiä satumainen aarre. Vaarallinen sokkelo outoine hirviöineen saattaa kuitenkin tuottaa suuria vaikeuksia aarteenetsijöille.

Pelissä voidaan vaeltaa ruudusta toiseen aivan kuin muissakin kunnon seikkailupeleissä. Olet keppi kourassa aarretta etsivä kaivosmies, jonka on varottava alituisesti vaanivia hirviöitä, tauteja, hapen, ruoan ja veden puutetta, jotka saattavat millä hetkellä tahansa vaatia julman veronsa.

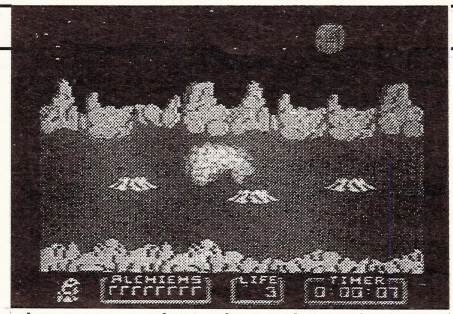
Pelin mukana tulevaan lyhykäiseen käyttöohjeeseen olisi voinut kiinnittää enemmän huomiota, sillä olisi ollut suotavaa mainita käyttöohjeessa, että mukana olevat kamat ym. voidaan tulostaa painamalla F1.

Hyvä idea oli, suurten ohjelmatalojen mallin mukaan, laittaa kasetille versio kahdelle eri konetyypille. Värit ovat kohtuulliset, samoin grafiikka ottaen huomioon paikkojen lukumäärän. Hahmojen liikkuvuudessa olisi parantamisen varaa, sillä nykivä liike ja jäykähkö ohjaus tekevät pelistä vaikeahkon hallita. Arvoituksena peli on aivan kelvollinen, eikä ratkea parista pelikerrasta. Pelin alkuperästä kiinnostuneille mainittakoon kustantajan olevan Teknopiste Oy, tekijän Jari Paulin ja peli on tietenkin kotimainen.

Toteutus ***
Pelattavuus **
Kiinnostavuus ****

Odin

Nodes of Yesod



C-64

Odin Computer Graphicsin tekemä Nodes of Yesod on monen peli-idean yhdistelmä. Pelissä on pieni avaruuspukuinen mies, jonka on etsittävä erilaisia esineitä kuun luolista.

Pelin ideana on löytää kahdeksan avainta, joiden avulla pääsee erikoiseen luolaan, joka sisältää salaperäisen esineen. Luolissa pitää hypellä tasolta tasolle etsien avaimia. Jos tippuu menettää yhden kolmesta elämästä.

Etsintää vaikeuttavat ratkaisevasti ilmassa lentävät alien-tyyppiset oliot sekä luolien pohjalla ryömivät kaikenkarvaiset kuueläimet. Avaruuspuku suojaa jonkin aikaa kolhuilta, mutta ruudun alareunassa oleva elämänkäyrä hidastuu joka törmäyksestä.

Avaruusmies voi käyttää eräänlaisia taikasauvoja, jotka tuhoavat kaikki ilmassa lentävät oliot. Hänellä on myös oma avustajansa pelissä, pieni avaruusmyyrä, jonka avulla hän voi tuhota olioita ja kaivaa reikiä luolasta toiseen.

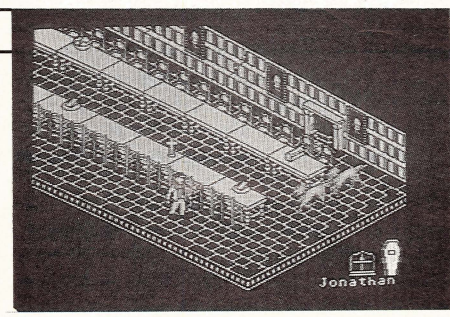
Pelin alussa on Commodore 64:n musiikkiominaisuuksia käytetty hyväksi soittamalla hyvää kolmiäänistä musiikkia, joka jatkuu pelin aikanakin, joskin vain kaksiäänisenä. Musiikin saa kytkettyä päävalikossa pois. Pelin grafiikka ja värit ovat hyvin toteutetut, ja luolan kuva siirtyy pelaajan mukana nykimättä.

Nodes of Yesod on vaikea peli. Alussa pitää opetella ohjaamaan avaruusmiestä, jos aikoo löytää kaikki kahdeksan avainta ajoissa. Peli menettää mielenkiintonsa ajan kuluessa, koska luolat ovat pääpiirteiltään aina samanlaisia, vain väri ja kuvio vaihtelevat. Nodes of Yesodissa on seikkailua, toimintaa, hyvää grafiikkaa ja musiikkia, mutta pelin idea on varsin yksinkertainen. Se on haaste pelaajalle, jolla on paljon kärsivällisyyttä.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Piranha

Nosferatu the Vampyre



C-64

Kun lisenssikuume iskee kaivetaan ruumiitkin haudoistaan. Tällä kertaa ruumis kuuluukin siihen lajiin joka mielellään nousee auttamattakin.

Nosferatu on vampyyri ja hänestä kertova peli on vanha "kunnon" toimintaseikkailu. Jonathan Harkerin täytyy paeta Nosferatun linnasta, sitten Harkerin ja Van Helsingin käsissä on Lucyn henki, ja viimeisessä osassa Lucyn pitää näyttää vanhalle verenimijälle auringonnousu. Tämä esteettinen elämys luonnollisesti tappaa Nosferatun.

Siinä tarinan moraalinen opetus: jos yömyöhään loikkii ja juo liikaa voi aamuaurinko tappaa. Niin totta, niin totta...

Vaaroihin kuuluu vesikauhuisia koiria, verenhimoisia lepakkoja ja myrkyllisiä hämähäkkejä puhumattakaan kyläläisistä, jotka Nosferatun purema on jo muuttanut vampyyreiksi.

Nosferatu on toteutettu Ultimaten aikoinaan promotoimalla kolmiulotteisella grafiikalla. Ja siinä tuleekin ongelmia: kuusnelkun nopeus ei riitä, jos kuvassa on muitakin kuin yksi liikkuva henkilö. Ruudut vaihtuvat sentään kohtuullisen nopeasti.

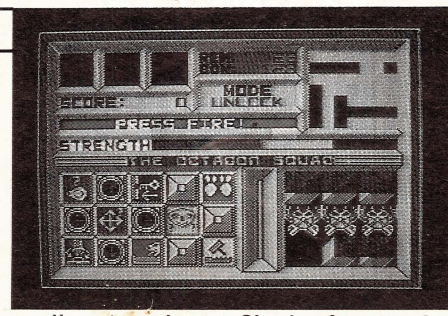
Pelinä Nosferatu ei tarjoa mitään uutta ikäloppuun poimi-esine-tiputa-esine-kaavaan, mutta kelvollinen toteutus ja mielenkiintoinen aihe nostavat sen keskitasoa korkeammalle. Kuitenkin, jos aihe on sellainen kuin verenjanon riivaamat elävät kuolleet ei toteutus saisi olla näin kesy.

Tämän tyyppisiä pelejä ovat markkinat pullollaan. Olisi aika tehdä jotain omaperäistäkin. Vampyyreistä kiinnostuneiden kannattaakin sijoittaa markkasensa Stephen Kingin kirjaan Salem's Lot, joka on mainio esimerkki miten kuluneesta aiheesta imetään tuoretta verta.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Mastertronic

Octagon Squad



Spe

Octagon Squad on monimutkainen yhteistyö-strategiapeli. Näin pelistä sanoo käyttöohje, ja se pitää täysin paikkansa. Tehtävänäsi on pelastaa planeetta 54.7:n reaktorionnettomuuden henkiinjääneet monimutkaisesta sokkelosta. Apunasi sinulla on seitsemän robottia, joita voit ohjata vuoronperään.

Ohjaus tapahtuu erilaisten ikonien avulla, aivan kuten Shadowfiressä. Jos haluat vaikkapa poimia esineen, liikutat kohdistimen nostamista kuvaavan ikonin luo, painat tulitusta, siirrät kohdistimen oikeaan suuntaan ja painat tulitusta, ja saat esineen. Ehkä joku pitää tällaisesta . . .

Ohjelapussa sanotaan, että pelissä on kätketty editointimahdollisuus. Tässäpä haastetta ohjelmien tutkijoille. Kaiken kaikkiaan hintansa arvoinen peli, jos erikoinen ohjaustapa ei häiritse.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Mastertronic

Olli & Lissa

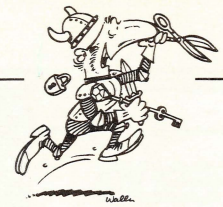


C-64

Suomalaiseen korvaan särähtävästä nimestään huolimatta Olli ja Lissa on tyypillinen brittiläistä tekoa oleva peliohjelma. Olli on hassunnäköinen olio. Se näyttää lähinnä pyöreältä möykyltä, jolla on silmät, suu, kädet ja jalat. Lissa on suunnilleen samannäköinen. Heidän yhteisenä tehtävänään on pelastaa aaveystävänsä sir Humphreyn kotilinna, jota uhkaa siirto kivi kivelt Amerikkaan hassahtaneen isorikkaan toimesta.

Pelottelemallahan linnanpurkajat tietty karkotettaisiin, mutta kun ihmiset eivät nykyään pelkää muita kuin näkymättömiä haamuja. Niinpä ystävysten on keitettävä erilaisista aineosista taikarohto näkymättömäksi tekemistä varten ja kukapa muu kuin Olli joutuu nuo ainekset keräämään linnasta ja sen ulkopuolelta.

Toimintaseikkailut

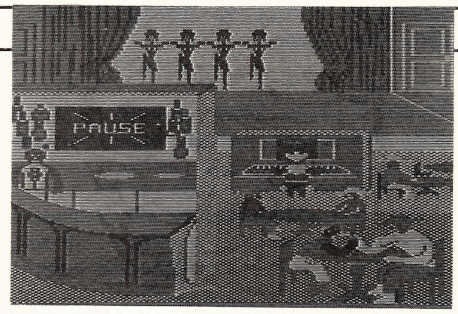


Peli on tavanomaisen tuntuinen juoksemis- ja keräilypeli, grafiikasta päätellen se on käännetty Spectrumin vastaavasta pelistä. Grafiikka on selkeää, muttei mitenkään erityisen loistokasta. Hahmot, kuten Olli ja sir Humphrey ovat persoonallisen näköisiä ja oloisia, siitä annettakoon plussaa.
Musiikki ja äänet eivät pistä henkeä haukkomaan, mutta täyttänevät tarkoituksensa. Pelattavuus kangertelee, esimerkiksi erilaisten olioiden yli hyppääminen tuntuu joskus turhan tarkalta. Kannattaa kokeilla ennen kuin ostaa.

Toteutus **
Pelattavuus **
Kiinnostavuus *

Americana | **C-64**

Pacos Pete



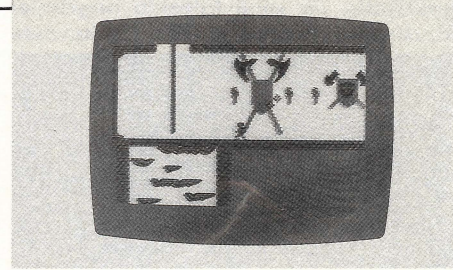
Vihdoinkin toimintapeli, jonka tapahtumat on sijoitettu Villiin Länteen! Tätä on odotettu pitkään, sillä muutamaa omituista yritelmää lukuunottamatta länkkärit ovat loistaneet poissaolollaan pelimarkkinoilta. Jos Pacos Pete on vähääkään saman kaliiberin pistolero kuin Tex Willer, niin edessä on lukemattomia ruudinsavuisia peli-iltoja.
Pacos Pete osoittautuu kunnon lehmipojaksi, jolla on neljä kovaa koettelemusta edessään. Aluksi hänen on ylitettävä loputtoman tuntuinen autiomaa jalkapatikalla, ruoska ainoana aseenaan. Ruoskalla lätkitään vastaantulijoita, jotka kuuluvat enimmäkseen eläin- ja kasvikuntaan. Huolimattomien uudisasukkaiden tai tulivedestä sairastuneiden intiaanien jäljiltä Pecos löytää aina väliin rommilekkerin, joka auttaa tovin matkaa eteenpäin. Pelin tässä osassa on ilmeisesti pyritty luomaan pelaajalle todellista autiomaavaellusta vastaava uuvuttavan tylsä tunnelma, ja onnistuttu vallan erinomaisesti.

Seuraavaksi kasetilta latautuu pelin paras osa. Kuvaruutuun avautuu näkymä Keski-Lännen tyypillisen pikkukaupungin keskusraitille. Ruudun alaosassa sojottaa coltin piippu, jota voi suunnata ilotikkua vääntelemällä. Pelin henki on ilahduttavan yksinkertainen "ammu kaikkea liikkuvaa ja varmuuden vuoksi liikkumatontakin". Sala-ampujat vaanivat rakennusten ikkunoissa, seriffi käy päälle kuin poliisi, ja ajan kuluksi voi päästää hengiltä hämähäkkejä ynnä muita maan matosia. Samanlaista huvia voi hakea vaikka Linnanmäeltä, mutta näin se tulee paljon halvemmaksi.
Pelin kolmannessa osassa ryypätään kapakissa kaljaa; ryypätään, mikäli saadaan tuoppi napattua lennosta ennen kuin se lätsähtää baaritiskin päästä paikallisen pullistelijapojan pöydälle. Ja sitten väännetään kättä kyseisen tyypin kanssa. Tahtoo sanoa, että tartutaan ilotikkuun ja täristään kuin horkkatautinen neekeri napamantereella.
Lopuksi Pacos Pete pääsee lypsämään paikallista pihvikarjaa, jolla on utareet venyneessä vatsassaan. Kaikki kaksi kärpästä surraavat tasapuolisesti molemmissa päissä ruohonjalostuslaitosta ja Pete väistelee liukasta lehmänläjää lypsyn lomassa. Kaikkiaan tässä pelin lopetusosassa on yhtä paljon erilaisia ilotikkutoimintoja kuin edellisissä yhteensä. Kyseessä on näin kaupunkilaisnäkökulmasta katsoen täysin mielenkiinnoton puuhailu perustuotannon parissa eikä maitohinkin täyttäminen jaksa oikein innostaa.
Pacos Peten grafiikka ja musiikki ovat melko keskinkertaisia ja pelin "juonta" voidaan luonnehtia samoin. Pacos Peteä voi suositella sellaisille, joille tekee rahasta tiukkaa, mutta muut älköön vaivautuko.

Toteutus ***
Pelattavuus **
Kiinnostavuus *

Edge | **C-64**

Quo Vadis



Tässä Steven Chapmanin ohjelmoimassa pelissä pelaajan täytyy kulkea kaikkien käytävien, portaitten ja kuilujen lävitse ennen kuin saavuttaa päämääränsä, ainutlaatuisen valtikan.

Pelissä on pieni mies, joka kulkee käytävässä ja köysissä suojanaan vain kilpi. Hän voi myös ampua.

Pelin alussa on sata yksikköä energiaa, joka kuluu aina kun osuu vihollisiin. Vihollisia pelissä ovat mm. linnut, pääkallot ja yleensäkin kaikki mikä liikkuu. Pelissä saa lisää energiaa pikku laatikoista, joita on siellä täällä.

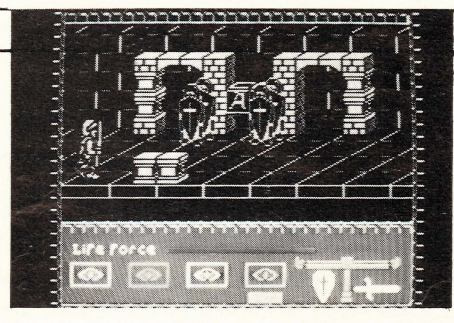
Pelatakseen Quo Vadiksen läpi pitää ensin kulkea kaikkien käytävien läpi ja samalla täydentää pelin mukana tulevaa karttaa. Kun kartta on valmis pelaaja tietää tien valtikan luokse. Pelin valmistaja Edge pyytää kaikki salaisuuden selvittäneitä ilmoittamaan taidostaan.

Quo Vadiksen grafiikka on mukavaa katsella värikkyyden ja huolellisen suunnittelun ansiosta. Toisin kuin monet muut hyvägrafiikkaiset pelit Quo Vadis yllättää myös väreillään. Pelin yhteensopivat värit ovat todella ilo silmälle, eikä tarvitse tirkistellä koko ajan missä mies menee. Pelin aikana taustalla soi jatkuvasti mukavalla voimakkuudella musiikki, jonka räjähdykset ja muut äänitehosteet ylittävät reilusti voimakkuudeltaan. Musiikki ei ole kovin monimutkaista, mutta silti se on hyvä olemassa. Onhan niin, että hyvään peliin kuuluu hyvä musiikki.

Toteutus ***
Pelattavuus **
Kiinnostavuus ***

Firebird | **Spe, C-64, Ams**

Rasputin



Toiminnalliset seikkailupelit tuntuvat senkun lisääntyvän. Nyt on vuorossa operaatio Kukistakaa Rasputin.

Päähenkilö on ritari, jonka tehtävänä on löytää ja tuhota The Jewel of the Seven Planets — jalokivi joka pitää mystisen Rasputinin henkeä elossa.

Pelissä liikutaan kahdella tasolla, ajallisessa ja ajattomassa. Toisessa vallitsevat sotilaat, toisessa toinen toistaan kummallisemmat olennot, jotka kaikki ovat pelin sankarille hengenvaarallisia. Sankarikaan ei ole aseeton, ei toki: maaginen miekka ja kilpi auttavat olentojen ja sotilaitten tuhoamisessa.

Rasputin on pelinä rakennettu mielenkiintoisesti, sillä siinä peli alkaa lopusta. Etsittävänä olevat kivet nimittäin kerättyinä muodostavat sillan Rasputinin henkeä elossapitävän jalokiven luo, jolloin pääsee tuhoamaan takana loimuavan hengen.

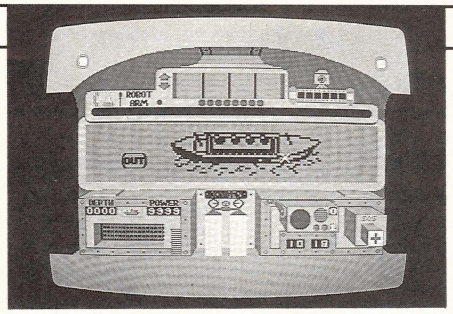
Kolmiulotteinen grafiikka on jokseenkin täydellistä lukuunottamatta joissakin kohdissa olevia "perspektiivivirheitä": joitain portaita ei näy, vaikka pitäisi. Samoin ohjauksen hitaus taistelukohtauksissa ärsyttää, kuin myös se, että sankarin heitettyä henkensä ja palatessa peliruutuun ovat kaikki tuhotut olennot taas hengissä. Vaikeutta pelissä siis riittää. Kuten kaikissa nopeaa ohjausta vaativissa peleissä, myös tässä pelitikku on a ja o.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Electric Dreams

C-64

RMS Titanic



Tässä pelissä on tarkoitus nostaa Titanic Atlantin pohjalta. Pelaaja on retkikunnan johtaja. Tehtävä ei ole helppo, sillä on pystyttävä nostamaan hylky, pitämään hyvät suhteet lehdistöön ja kaiken lisäksi hoidettava raha-asiat.

Peli alkaa huhtikuussa. Kuukausi aiemmin oli robotti kiinnittänyt hylkyyn kahdeksan nostopalloa. Muistivian takia pallojen paikkoja ei tiedetä. Pelaajan on yritettävä löytää ne, jotta Titanic pystyttäisiin nostamaan.

Pelin toiminta tapahtuu päävalikosta käsin. Sieltä voi siirtyä sukellusveneeseen, lehdistöhuoneeseen, toimistoon tai tallentaa senhetkinen tilanne.

Sukellusvenettä ohjataan näppäimistöllä ja joystickillä. Ruudulla on näkyvissä ikkuna, mukana olevat esineet sekä erilaisia tilannetietoja. Hylyn sisällä voi eri huoneisiin jättää poijuja, joiden avulla suunnistetaan.

Sukellusveneen mekaanisen käden voi helposti rikkoa, jollei ohjaa sukellusvenettä varovasti. Se ei ole vaarallista, mutta korjauskulut ovat huikeat ja voivat saattaa pelaajan vararikkoon.

Hylystä löytyviä esineitä on osattava käyttää oikein hyväksi. Joitakin tarvitaan avaamaan ovia, toiset taas voi myydä saadakseen lisää käteisvaroja.

Toimistohuoneesta voi anoa eri rahoittajilta raha-avustuksia ja hoitaa laitteiden korjauksia. Lehdistöhuoneessa on pidettävä lehdistökokouksia, joissa toimittajat haastattelevat pelaajaa. Kysymyksiin on vastattava mahdollisimman totuudenmukaisesti, muistaen kuitenkin rahoittajien toiveet. Hyvä julkisuus tuottaa enemmän lahjoituksia.

Tässä pelissä on monia kivoja piirteitä. Levylataus on turboahdettu. Kaikki keskustelut eri henkilöiden kanssa tapahtuvat vekkulilla animaatiolla. Puhujasta näkyy pää, joka animaatioliikkeiden kera "puhuu" sanan kerrallaan puhekuplaan.

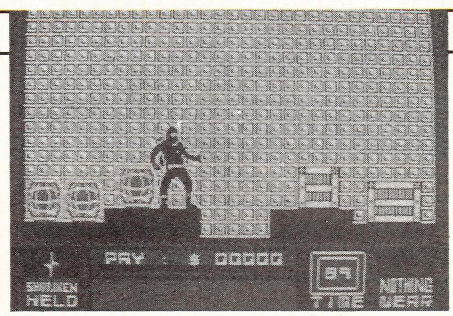
Grafiikka ei ollut repäisevän hyvää, mutta tehtävänsä täyttävää. Ääniefektit kuulostivat hyviltä, vaikka ne rajoittuivat lähinnä merkkipoijujen äänisignaaleihin.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Durell

Spe, Ams

Saboteur



Saboteur vahvistaa käsityksiäni siitä, että hyvän pelin tekeminen ei välttämättä vaadi huippukonetta. Spectrumin grafiikalle ja äänigeneraatorille on aina naureskeltu, kun sitä on verrattu esimerkiksi 64:ään, mutta kokeilkaapa tätä! Saboteurin grafiikka ja äänet mykistävät pahemmankin kriitikon joksikin aikaa.

Pelihahmon, sabotoijaksi palkatun ninjan, tehtävänä on löytää disketti, joka sisältää vaarallisen ohjelman, ja paeta talosta löytyvällä helikopterilla. Mikäli onnistuu sijoittamaan talosta löytyvän aikapommin tietokonekeskukseen tai löytää ko. disketin ja vie sen mukanaan, saa lisäbonuksen. Voit myös paeta ilman diskettiä tai asentamatta pommia, mutta silloin jäät bonuksetta.

Vastuksenasi ovat aseistetut vartijat sekä koirat, jotka liehuessaan jaloissasi heikentävät sinua, kunnes lopulta kuolet. Vartijat osaavat potkia ja lyödä, mutta eivät pysty tappamaan yhdellä iskulla kuten sinä. Voit myös heittää vartijoita ja koiria löytämilläsi veitsillä, putkenpätkillä, kivillä jne. esineillä, paitsi aikapommilla ja disketillä.

Mielestäni Saboteur on huikea peli vauhdikkaista seikkailupeleistä pitäville, tosin sitä pitäisi pelata ilotikulla eikä näppäimistöllä. Koska vaikeusasteita löytyy yhdeksän erilaista, riittää pelistä hupia pitkäksi aikaa.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Ultimate

Spe, C-64

Sabre Wulf



Tässä viidakkosokkelossa tehtävänä on löytää neljä kadonnutta amuletin osaa, ja sen jälkeen löytää tie ulos viidakosta. Pelissä on yli 250 ruutua, joten ihan heti ei tässäkään pelissä loppuun pääse.

Pelaaja ohjaa urheaa viidakkoseikkailijaa joko näppäimistöllä tai joystickillä. Pelin mies liikkuu neljään eri suuntaan käytävien mukaan. Ruudun reunaan pääsemisen jälkeen siirrytään seuraavaan jne. Pelkkä kuljeskelu lehvälabyrintissä olisikin mukavaa, mutta näin helpolla ei valitettavasti pääse.

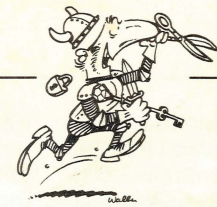
Käytävälle ilmestyy kaikenlaisia viidakon olentoja, jotka voivat tehdä selvän seikkailijasi yhdestä elämästä (joita aluksi on neljä). Apinat, virtahevot, alkuasukkaat, käärmeet, hämähäkit ja monet muut olennot tulla tupsahtavat eteen ja pelaajan on taisteltava päästäkseen eteenpäin.

Tällöin voi käyttää miekkaa, jolla viidakkomies iskee näppärästi tien selväksi. Elukat katoavat possahtaen mutta kohta niitä taas ilmestyy lisää.

Eriväriset orkideat puhkeavat kukkaan lähelläsi silloin tällöin. Ne vaikuttavat kukin omalla tavallaan pelaajaan. Yhdestä lamaantuu vähäksi aikaa, toisesta taas tulee hetkeksi haavoittumattomaksi. Silloin voi vilistää kaikkien petojen ohi.

Matkalla voi kerätä lisäksi paljon aarteita, joista saat pisteitä. Sormuksia, rahasäkkejä ym. löytyy tieltä vähän väliä. Arvokkain on kuitenkin pieni punainen patsas, jonka löydyttyä saa yhden lisäelämän.

Toimintaseikkailut



Graafinen toteutus on Sabre Wulfissa kiistattomasti hieno. Sekä kasvien reunustamat polut että erilaiset oliot ovat selkeästi ja värikkäästi luodut.

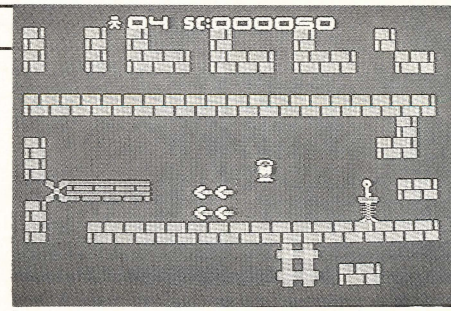
Sabre Wulfia pitkään pelatessa saattaa lievä kyllästyminen uhata, mutta mainion pelattavuuden ansiosta tuskin aivan heti.

Labyrinttiseikkailuista Sabre Wulf on mielestäni aivan kärjessä.

Toteutus * * * *
Pelattavuus * * *
Kiinnostavuus * * *

Datasoft/U.S.Gold — **C-64**

Saracen



Saracen on sangen ainutlaatuinen peli. Sillä lailla ainutlaatuinen, että pelin ladattuaan huomaa olevansa vuodessa 1983. Pelin äänet, grafiikka ja pelattavuus ovat kaikki reilusti vanhentuneita, eivätkä enää nykyään tee minkäänlaista vaikutusta karskeihin kaikenkokeneisiin ammattilaisiin.

Alkuruudussa lukee pelin olevan vuodelta 1986, mutta kaikki muu väittää aivan muuta. Paitsi idea. Saracen on pohjimmiltaan Gauntlet-matkinta, johon on lisätty kaikenlaista pientä kuin suojaväriksi päälle. Gauntletiin verrattuna Saracen on täysin avuton kopio.

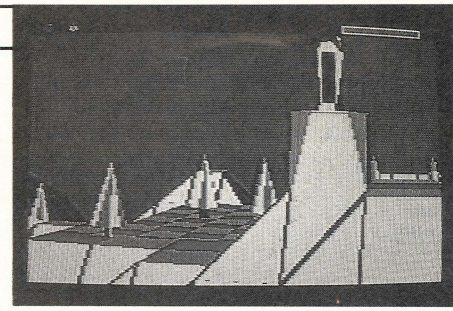
Varsinainen juoni heittää pelaajan vieläkin pidemmälle kuin vuoteen 1983,nimittäin Pyhiin Ristiretkiin. Niiden aikana nuoret urheat soturit matkasivat pyhään maahan taistelemaan valloittajia vastaan. Matkalle lähdetään aseena pelkkä jousipyssy ja kohteena saraseenipäällikkö. Grafiikka on todella palikkamaista, spritet ovat lähinnä symboleja ja taustat ovat yksinkertaista tiilikuviota. Alkumusiikki on surkea, eikä äänitehosteista voi puhuakaan.

Datasoft on kunnostautunut tekemällä pari kohtalaista roolipeliä, mutta Saracenissa he iskivät kyllä kirveensä kiveen. En suosittele kenellekään.

Toteutus: * *
Pelattavuus: *
Kiinnostavuus: *

Firebird — **C-64, BBC, Spe, Ams**

Sentinel



Tämä arvostelu on omistettu hyvälle ystävälleni Lasse Boeliukselle, ensimmäiselle muttei varmasti viimeiselle Sentinelin uhrille. Ainoa ääni, jota tästä miesparasta enää lähtee on "Sentinel sitä ja Sentinel tätä ja nyt olen kentässä 2352" ja tämän puisevan monologin jälkeen alkaa taas Sentinelin peluu. Sentinel on hänelle kuin uskonto.

Eikä se mikään ihme olekaan. Melkein itse jouduin samaan kierteeseen mutta Elite pelasti. Sentinel on eittämättä viiden parhaan pelin joukossa mitä kuusneloseen on ikinä tehty. Miksi? Siksi koska tämä on niitä valitettavan harvoja pelejä jotka nappaavat pelaajaa kurkusta kiinni ja pakottavat tulemaan osaksi kuvaruudun takaista maailmaa.

Sentinelissä muututaan Synthoidiksi, oudoksi robotin kaltaiseksi olioksi. Synthoid pystyy liikkumaan vain luomalla uuden kopion itsestään ja siirtämällä tietoisuutensa siihen. Synthoid pystyy imemään energiaa ympäristöstä ja luomaan siitä puita, kiviä ja Synthoideja. Sentinel taas on maaston korkeimmalla kohdalla ja imee kaiken puuta suuremman energian muuttaen sen puiksi, jotka ilmestyvät sattumanvaraisesti maastoon. Synthoidin täytyy päästä tarpeeksi korkealle, jotta veitikka voi imeä Sentinelin energian. Kivi on kaksi puuta ja Synthoidi on kolme puuta. Epäselvää (vaikkei Sentryistä ja Meanieista ole puhuttu sanaakaan)? Kaikki kirkastuu pelissä.

Sentinel ei ole velkaa yhdellekää pelille vaan on omaperäisyyden ylistyslaulu. Peliklassikkona se on täysin shakin luokkaa, muttei yhtä pitkästyttävän hidastempoinen. Ohjelmointi on nerokas. 10.000 kenttää kerralla muistissa, joten jos 100 sentineliä on yksi metrinel on pelissä sata metrineliä kenttiä (1,2 penniä/kenttä).

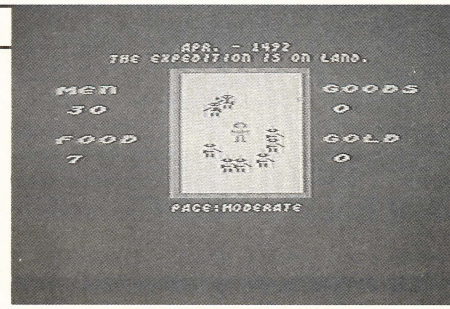
Grafiikka on todella loistavaa. Se luo tunnun "muualla" olemisesta. Aika ja paikka unohtuvat. Parin sekunnin tauot paikanvaihdoissa tosin vähän haittaavat mutta kaikkeen tottuu. Äänet loistavat poissaolollaan lukuunottamatta muutamaa efektiä. Mukana on suomenkieliset ohjeet, joilla saa suomenkielen opettajan nopeasti ulos. Ikkunasta.

Sentinelissä punnitaan kyky tehdä nopeita päätöksiä paineen alla. Kaiken kaikkiaan Sentinel periaatteessa kuuluisi jokaisen itseäänkunnioittavan pelurin kokoelmiin. Pakko-ostokseksi sitä ei kuitenkaan voi suositella, sillä siitä voi tulla joko kauniin ystävyyden alku tai kallis pettymys. Sopii erinomaisesti ihmisille joiden mielestä tietokonepelit ovat lapsellisia.

Toteutus: * * * *
Pelattavuus: * * * *
Kiinnostavuus: * * * *

Electronic Arts — **C-64, Amiga**

Seven Cities of Gold



Amerikasta, vaatimattomien pelien maasta tulee Seven Cities of Gold, jonka tarkoitus ei ole sen vähempää kuin luoda realistinen kuva Amerikan mantereen löytämisestä. Ja aikahan on tietysti hilpeä 1700-luku.

Jatkuvan pelaamisen varmistamiseksi on Seven Citiessissä maailma-generaattori, jolla voi luoda uuden mantereen kun vanha on valloitettu. Eikä tuloksena ole sattumanvarainen plänttti, vaan kaikki geologian säännöt otetaan huomioon. Eipä ihme että levyasema saattaa huristella tunninkin yhteen mittaan. Huhutaan, että alunperin piti luoda kokonaan uusi maailma, mutta koska se olisi kestänyt seitsemän päivää projektista luovuttiin.

Bittikolumbukset voivat purjehtia pitkin tuhansien screenien pallonpuoliskoa, kunnes Ameriikaan rannikko tulee näkyviin. Siitä miehet maihin ja tutkimusretkelle. Linnoituksia ja kaupunkeja voi perustaa, alkuasukkaita murhata, orjuuttaa ja solmia diplomaattisia suhteita heidän kanssaan. Välillä pikku regatta takaisin Espanjaan hakemaan lisää miehiä ja rahaa ja kuuntelemaan kuninkaan kommentteja. Päätarkoituksena on kuitenkin löytää tarunomaiset kokokultaiset Seitsemän kaupunkia.

Toteutus on onnistunut kivasti. Grafiikka on asiallista ja pelattavuusaste on korkea. Kaikki toiminnot valitaan joystickilla ja pelin saa luonnollisesti talletettua. Mutta sitä varten täytyy matkata Espanjaan.

Maali on massiivinen, mutta valitettavasti pelinä Seven Cities ei jaksa oikein kantaa. Pelaaja voi lähinnä rämpiä tai purjehtia pitkin Amerikkaa, eikä juuri mitään välttämättä tapahdu. Välillä sentään näkyy inkakylä tai kaupunki, joiden kanssa voi "kommunikoida".

Kylään tms. saavuttaessa ruutu zoomaa sen ja näyttää onnelliset luonnonlapset kiitämässä sinne sun tänne. Tarkoitus alkuasukasasutuksissa olisi löytää kylän Big Boss, joka ainakin kaksivärimonitorissa on mahdotonta. Ja kun pari törmäystä alkuasukkaisiin riittää täyteen Defcon 1:een ei enää tarvitse ihmetellä muinaisten espanjalaisten verisiä valloitusretkiä.

Varmasti Seven Cities vetoaa joihinkin pelaajatyyppeihin, mutta runsasta aistiärsytystä kaipaavien kannattaa koepelata ennen ostoa. Hyvä silti että jotkut pelit yrittävät olla erilaisia.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: **

Microgen

Shadow of the Unicorn



Shadow of the Unicorn on ensimmäinen ohjelma, joka käyttää hyväkseen Microgenin Mikro Plus -laajennusta, joka tulee pelin mukana. Laajennus sisältää 16 kilotavun ROM-palikan, joka korvaa Spectrumin oman käyttöjärjestelmän jättäen ohjelmakoodille tilaa täydet 64 kt. ROM-palikka sisältää kasettiturbon, muistitestin, nauhurin äänipään säätöohjelman ja varmuuskopiointiohjelman. Lisäksi laajennukseen kuuluu Atari-tyyppinen joystick-liitäntä.

Kasettiturbo yhdessä laajemman muistin kanssa toimii erinomaisena suojauksena laitonta kopiointia vastaan. Laajennuksen sisältämä ohjelma sallii pelin kopioinnin kasetille tai mikrodrivelle, mutta lataus on mahdollista vain (samaa?) Mikro Plus -laajennusta käyttäen.

Laajemmasta muistinkäytöstä johtuen ei ole mikään ihme, että Shadow of the Unicorn on seikkailupelinä laaja ja sisältää runsaasti grafiikkaa. Tehtävänä pelissä on kukistaa pahat voimat, jotka ovat vallanneet Oronfalin ja Falfornin kuningaskunnat.

Pelipakkauksen mukana tulee 100-sivuinen englanninkielinen kirjanen, joka kertoo pelin juonesta ja antaa vinkkejä.

Shadow of the Unicorn tuntuu monen pelin yhdistelmältä. Siinä hallitaan useampia hahmoja samanaikaisesti Lords of Midnightin tapaan. Hahmot tuovat mieleen Everyone's a Wally -pelin. Tir Na Nogin tapaan voi katsoa neljään eri ilmansuuntaan.

Pelin alussa voi esineitä ja ystäviä etsiä kolmella hahmolla. Matkalla kohdattuja hahmoja voi eri tavoin suostutella puolelleen ja parhaimmillaan voi taistella kymmenen hahmon voimin.

Ensivaikutelmaltaan peli oli hienoinen pettymys. Grafiikka ei yltänyt odotusten tasolle, taustat tuntuivat paikoin jopa alkeellisilta. Liikkeiden toteutus ei myöskään yltänyt tyypillisen uutuuden tasalle. Vaikka seikkailu onkin laaja ei se kuitenkaan ole yhtään sen laajempi kuin Lords of Midnight.

Näinollen lisämuisti on täytynyt käyttää pelin logiikan ja monipuolisuuden lisäämiseen. Ensinäkemältä peli ei kuitenkaan herättänyt voimakkaita ihastuksen tunteita.

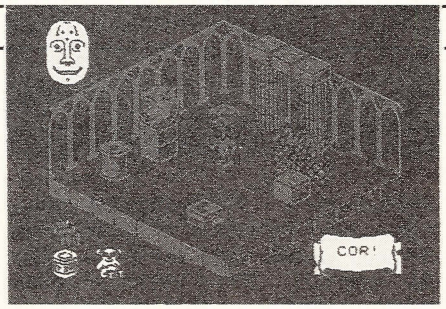
Nauhurin äänipään säätöohjelma ei jostain syystä toiminut ja äänipään säätö takaisin kohdalleen vei aikaa.

Toteutus **
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Spe

Gargoyle Games

Sweevo's World



Sweedo on pieni, pitkäkaulainen robotti. Rakennusvaiheessa sattui pieniä virheitä, joten Sweevosta tuli maailmankaikkeuden tyhmin ja epäonnistunein robotti. Sille annettiin kuitenkin viimeinen mahdollisuus: tutkia ja kunnostaa maailman kummallisin planeetta.

Sweevon pitäisi siis kerätä erilaisia esineitä, joiden avulla kaikenlaiset kummalliset otukset poistetaan planeetalta. Esineet kyllä löytyvät helposti, mutta niiden poimiminen ei ole niin helppoa, sillä Sweevo ei voi hyppiä esteiden yli. Osa esteistä on vaarallisia, mutta ne eivät välttämättä heti tapa, ainoastaan Sweevon kasvonilmeet muuttuvat. Kaikkialla pelissä näkyy humoristin kädenjälki. Kun kuolet viimeisen kerran, kommentti on: Kuolleempi!

Peli on laajennettu Spectrum Plussan Sweevo's World -pelistä lisäämällä huoneiden määrä 250:een. Pelissä käytetään samanlaista kolmiulotteista grafiikkaa kuin esimerkiksi Knight Loressa. Toteutukseltaan grafiikka on huippuluokkaa, nopeaa ja tarkkaa. Ohjausnäppäimet eivät ole parhaat mahdolliset, mutta ilotikkuvaihtoehtoja on useita. Ainakaan 128:n äänipiiriä ei pelissä ole hyödynnetty niin hyvin kuin olisi ollut mahdollista.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Spe 128, Ams

Datasoft

The Goonies



The Goonies on peli, joka on tehty matkimalla samannimistä, Steven Spielbergin tuottamaa elokuvaa.

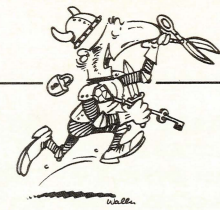
Peli seuraa elokuvan juonta tarkasti, jopa videoukot on saatu muistuttamaan filmin oikeita hahmoja. Selvittääkseen pelin on elokuvan katsominen eduksi, sillä mistä muuten tietäisi, että pelaajan on kaadettava vesikulho takkatuleen päästäkseen seuraavaan ruutuun?

Pelissä on tarkoitus löytää yksisilmäisen Willyn merirosvolaiva, joka on täynnä aarteita. Peli poikkeaa muista sokkelotyyppisistä peleistä siten, että pelaajan pitää ohjata kahta pelihahmoa vuoronperään selvittääkseen pelin. Kasetti sisältää kahdeksan erilaista ruutua, jotka on kaikki ladattava erikseen. Ensimmäisessä ruudussa on rikollisten noitamainen äiti vartioimassa luolaan johtavaa takkaa. Erikoinen pelitapa vaatii, että toisella pelihahmolla on väärennettävä rahaa, jotta rahanahne rikollinen juoksisi noutamaan sitä, kun toinen juoksee samanaikaisesti takalle ja kiipeää siitä alas. Toisen, rahaa väärentävän pelikon on juostava "henkensä edestä", eli oikealla ajoituksella takalle.

Kaikissa ruuduissa on meneteltävä sa-

C-64, Atari 130XE, 800XL

Toimintaseikkailut



malla pelitavalla: toisen on väännettävä jotain kampea, jotta toinen pääsisi esteestä läpi. Siksi onkin jäljellä olevalla peliukolla vaikeaa päästä läpi, jos edellinen ei ole enää auttamassa. On mahdotonta päästä ruudusta läpi käyttämättä kreatiivisesti kumpaakin pelihahmoa. Toisessa ruudussa on nostettava hissi, kolmannessa räjäytettävä seinä jne.

Kaikki ruudut ovat mielenkiintoisia ja erilaisia. Pelaaja joutuu väistelemään kuumia höyryjä, tappavia lepakoita, myrkyllistä mutaa, lentäviä pääkalloja ja lopuksi valtavaa mustekalaa, joten pelaaja ei kyllästy toistuviin peli-ideoihin. Jokaisessa ruudussa olevien kahden Goonien muoto vaihtuu, ja tarkkaan katsoessa on jokaisen Goonien, Mikeyn, Bradin, Mouthin, Datan, Stefin, Andyn ja Chunkin muoto erotettavissa.

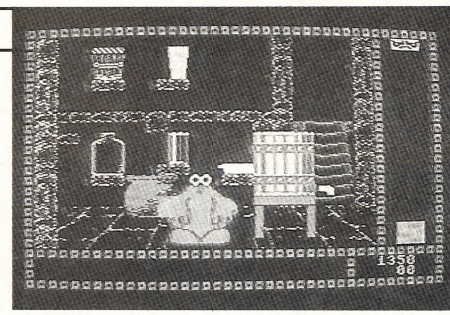
Grafiikka on hyvä, elokuvan maisemia on jäljitelty uskottavasti ja pelihahmot liikkuvat nytkähtelemättä. Pelissä on peliefektien lisäksi taustamusiikkia, joka ei ole elokuvasta peräisin. Peli-idea on myös jokseenkin opettava, sillä se asettaa rahanahneuden (varsinkin väärennetyn rahan!) huonoon valoon ja edellyttää yhteistyötä pelihahmojen kesken.

Peli ei ole helppo, ja erikoisen ohjauksen ansiosta se kiinnostaa enemmän kuin muut samantapaiset pelit. Valitettavasti peliä ei ole saatu mahtumaan kerralla muistiin, ja jokainen ruutu on ladattava erikseen, mikä on aikaa vievää ja kärsivällisyyttä vaativaa. Jotkut ohjelmistotalot nimittävät pelejä tunnetun filmin nimen mukaan ja peliä pelattaessa ei juurikaan näe mitään yhteistä elokuvan kanssa, mutta tämä peli on sen sijaan todella ansainnut "The Goonies" -nimen.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Piranha — **C-64, Spectrum**

Trapdoor



Trapdoor perustuu samannimiseen televisiosarjaan, joka kertoo sinisestä möykystä nimeltään Berk ja hänen tovereistaan, hämähäkki Druttista ja puhuvasta pääkallosta Bonista. Berk on Pahantuulisen Olion palvelija, ja tässä pelissä hänen täytyy suoriutua tämän määräämistä tehtävistä saadakseen palkkansa. Tehtävät tuntuvat enimmäkseen käsittelevän erilaisten herkkujen (muun muassa murskatuista silmämunista valmistettu cocktail, nam nam) valmistamista ja tarjoilua.

Berk elelee Olion linnan pohjakerroksessa, joka on täynnä erilaisia laitteita ja astioita, joilla kulinaristiset tähtihetket synnytetään. Keskeinen tekijä on lattiassa oleva luukku, joka avattaessa sylkäisee vapaaksi milloin mitäkin otuksia. Näitä käytetään ruuanlaitossa joko raaka-aineina tai työkaluina, otuksista riippuen. Yleensä Boni osaa kertoa mitä tehtävä edellyttää.

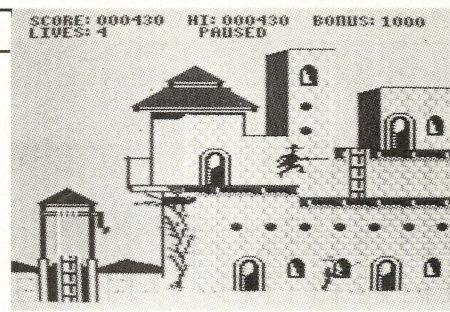
Grafiikka on Don Spiegelin tekemää ja hämmentävän hyvää. Trapdoor muistuttaa aivan piirroselokuvaa. Berk ja muut oliot eivät ole mitään pikkuprötöjä vaan isoja ja hyvin animoituja lämisköitä ja taustat ovat samaa tasoa. Äänet valitettavasti eivät ole mitenkään hääppösiä, mutta onneksi niitä on vähän.

Ei pidä antaa hölmön kasetinkannen hämätä. Trapdoor on omaperäinen ja hauska peli, jota pelatessasi nauroin kerran pari heleästi ja sointuvasti. Valitettavasti omaperäisyys ja hauskuus eivät tunnu olevan mikään valtti nykypeleissä.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ****

C-64, Spe, Atari, Ams

Zorro



Tämä tarunomaisesta seikkailijasta laadittu peli on eräs kiinnostavimpia alallaan. Pelissä ohjaat Zorron hahmoa ja tehtävä on luonnollisesti pelastaa kaunis neito ilkeän kaappaajansa kynsistä.

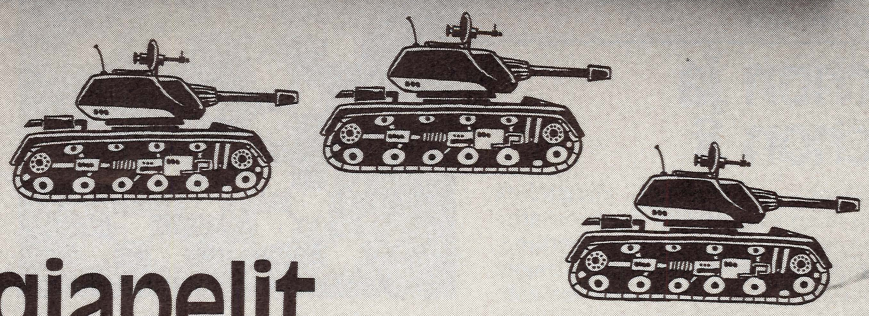
Varsin tavanmukainen lähtökohta, mutta eipä tuo haitanne. Alussa on aseenasi vain miekka ja oma kekseliäisyytesi. Eri välineitä hyväksikäyttäen joudut hankkimaan aluksi bonuksia, jonka jälkeen pääset tyhjentämään hautaholveja kalleuksista.

Lopuksi pääset vaikeimpaan osaan, linnoitukseen. Neidon löytäessäsi ole tarkkana, tarvitset juuri tietyt esineet mukaasi.

Grafiikka ja musiikki ovat pelissä hyvin tehdyt. Pelaaminen saattaa aluksi tuntua vaikealta, mutta peliin tutustuttua käy seikkaileminen helpommin ja saatat jopa selviytyä loppuun tehtäväsäsi . . .

Mielenkiinto säilyy yllä pitkään ja Zorroa voikin suositella kaikille graafisista seikkailu/tehtäväpeleistä pitäville.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****



Strategiapelit

Onko minussa ainesta presidentiksi tai rautatieyhtiön johtajaksi? Olisinko minä pystynyt valtaamaan Stalingradin? Saisinko luotsattua Nakkilan Pallo-Pojat Englannin liigan huipulle ja myös pysymään siellä?

Mielenkiintoisia kysymyksiä, joihin strategiapelit antavat vastauksen. Nämä ovat pelejä, joissa ei vaikuta niinkään reaktionopeus kuin huolellinen suunnittelu. Peleille on tyypillistä se, että ne etenevät vuoroissa, joten pelaajalla on aikaa harkita seuraavaa toimenpidettään. Tietokone pitää huolen kaikista pelin kulkuun vaikuttavista tekijöistä (esimerkiksi joukkojen väsymys, maaperä, taloudelliset suhdanteet). Pelaaja voi kaikessa rauhassa keskittyä hiomaan nerokasta koukkausta vihollisen selustaan.

Strategiapelit jakautuvat kolmeen luokkaan. Lautapelit ja niiden tyyppiset ovat varmasti tuttuja kaikille, jotka ovat shakkia, tammea tai vastaavia pelanneet. Sotapelit tarjoavat mahdollisuuden pelata uudelleen historian tai tulevaisuuden taistelut ja ryhmä "muut" käsittää kaiken mahdollisen liikeyrityksen johtamisesta vaikka Tuhannen Planeetan Valtakunnan pystyssä pitämiseen.

Lautapeleihin siis kuuluvat klassisesti shakki ja sen tyyppiset tutut pelit. Shakin jälkeläinen on tavallaan magian ja hirviöiden täyttämä **Archon**, jossa aivovoiman lisäksi vaaditaan joystick-voimaa.

Sotapelit ovat ehkä suurin ryhmä. Niissä luotsataan yleensä isompia kokonaisuuksia (armeijoita, pataljoonia, komppanioita) toisiaan vasten mahdollisimman realistisissa olosuhteissa. Pelaaja on ikäänkuin kenraali, joka näkee kartalta tilanteen ja jakaa käskyjä yksiköilleen. Aiheet vaihtelevat Rooma – Hunnilaumat -maaotteluista vuoden 3000 Tähtien sotiin ja kaikkeen mahdolliseen siltä väliltä. Toisen maailmansodan taistelut ovat kuitenkin suosituimpia.

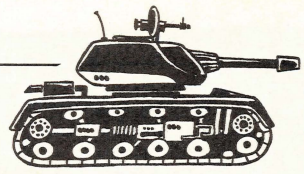
Ryhmä "muut" sisältääkin yleensä sen kaiken mahdollisen muun, joka ei kuulu kahteen edelliseen ryhmään. Näihin kuuluu esimerkiksi oman firman johto, valtakunnan hallitseminen, suurvaltapoliittiset pelit puhumattakaan oman futisjoukkueen managerina toimimisesta. Tästä kertova **Football Manager** onkin jo vuosia pysynyt Englannin listoilla.

Luonnollisesti strategiapelit vaativat varsin pitkät ohjeet, mutta valinnanvaraa riittää silti helposti pelattavista (**Theatre Europe**) aina todellisiin raskaan sarjan peleihin (**Carrier Force**). Vaikeissa strategiapeleissä on etuna se, että pelaaja voi vaikuttaa suurempaan määrään tekijöitä, mutta aikaa kannattaa varata paljon.

Strategiapelien tunnetuin valmistaja on Strategic Simulations Inc. eli tunnetummin SSI, joka keskittyy pääasiassa sotapeleihin, mutta jonka valikoimiin kuuluu lähes kaikea maan ja universumin toisen laidan väliltä.

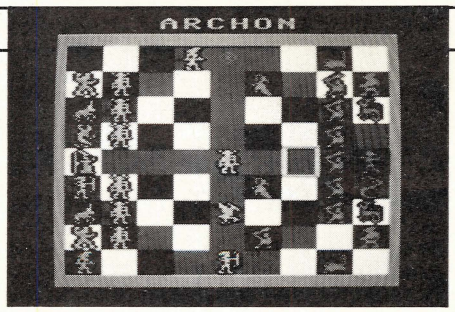
Simulaattoreiden ohella strategiapelit ovat lähinnä todellista maailmaa ja tarjoavat kestävää huvia. Lue ja kiinnostu!

Strategiapelit



Electronic Arts

Archon ja Archon II



Archon on erinomainen yhdistelmä shakkia ja ampumista! Se on huomattavasti nopeatempoisempi ja tapahtumarikkaampi kuin shakki, mutta toisaalta pelkkä nopea liipasinsormi ei takaa voittoa pelissä. Lisäksi tarvitaan suunnittelua, oveluutta ja vastustajan heikkouksien hyväksikäyttöä.

Archonin pelialue koostuu ruudukosta, jossa molempien pelaajien nappulat ovat aluksi omilla puolillaan. Osa ruuduista on mustia, osa valkeita, ja osa vaihtaa väriä joka kierroksella.

Valkoisen pelaajan (Valon puoli) hahmot ovat voimakkaimmillaan valkeilla ruuduilla, ja mustan (Pimeyden puoli) pelaajan mustilla ruuduilla. Muilla ruuduilla niiden voima riippuu ruudun tummuudesta.

Pelin päämäärä on joko hävittää vastustajan joukot kokonaan, tai sitten saada haltuunsa viisi välkkyvää ruutua pelilaudan eri reunoilta ja keskeltä.

Molemmilla pelaajilla on lukuisia erilaisia olentoja joukoissaan. Johtajana kummallakin on Velho, ja tämä on kaikkein suorituskykyisin pelin olennoista. Sen lisäksi että se on voimakas taisteli-

ja, on sillä tehtävissään tietyt taiat vastustajan lyömiseksi. Velho voi kääntää ajan kulun, herättää henkiin yhden omistaan, kutsua jonkin neljästä elementistä (maa, vesi, ilma, tuli) apuun tai vaikkapa vaihtaa kahden hahmon paikkaa kentällä.

Vastustajan velhon tuhoaminen onkin ansiokas, mutta samalla perin vaikea teko.

Pelaajien hahmojen osuessa samaan ruutuun ei 'vahvempi' siis välttämättä aina voitakaan. Esiin tulee kenttä, johon nämä kaksi hahmoa ilmestyvät taistelemaan keskenään. Henkiinjäänyt palaa sitten ruutuun, jossa ne kohtasivat. Toiset hahmoista ampuvat, toiset lyövät ja jotkut käyttävät energiakenttää apunaan.

Eri olennoilla on varsin erilaisia taistelutapoja ja kuluukin jonkin aikaa ennen kuin keksii parhaat taistelustrategiat kutakin vastustajaa vastaan.

C-64, Atari

Toiminnallisuudestaan huolimatta Archonissa onnistuminen vaatii suunnittelua. Hyökkäykset on ajoitettava oikein ja turhia taisteluita on vältettävä. Grafiikka on konstailematonta ja hyvin selvää. Äänitehosteita on sopivasti, ei mitään turhaa renkutusta taustalla.

Toki Archonia voi pelata pelkkänä kaksintaistelunakin, mutta enemmän siitä saa iloa käyttäessään hyväkseen kaikkia pelin tarjoamia mahdollisuuksia.

Seikkailujen ystäviä kiehtonevat jo pelin hahmot, joista löytyy mm. lohikäärme, djinni, basiliski, unicorn (yksisarvinen), phoenix (tulilintu) ja golem (örkki).

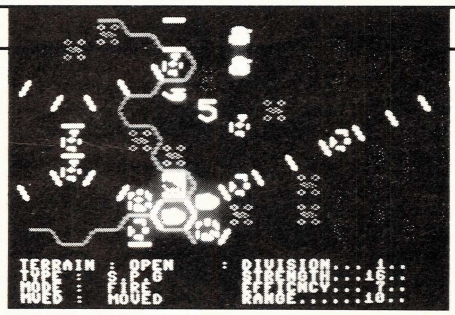
Archon II on samantyyppinen, mutta toteutukseltaan hiukan poikkeava peli. Ruudukon sijasta pelialue koostuu erilaisista elementaalisista kerroksista. Kummallakin puolella on jälleen valittavana koko joukko erityyppisiä hahmoja, ja nyt ne voi valita oman mielensä mukaan energian riittävyyden rajoissa.

Päämäärä on sama kuin ykkösessä, mutta liikkumistapa ja taikojen käyttö ovat erilaiset. Myös Archon II on kiinnostava kaksintaistelu-strategiapeli.

Toteutus ***
Pelattavuus ****
Kiinnostavuus ****

SSI

Baltic 1985



Tämä Strategic Simulations Inc:n strategiapeli on kolmas osa kolmatta maailmansotaa käsittelevässä ohjelmasarjassa. Varsovan liiton armeijat ovat vyöryneet Saksan Liittotasavallan maaperälle Reinille saakka, jossa niiden on pakko pysähtyä. Tässä vaiheessa Naton ylipäällikkö on päättänyt tehdä vastahyökkäyksen Berliinissä loukussa olevien Naton joukkojen pelastamiseksi. Pelaajan on joko yritettävä toteuttaa tai pysäyttää tämä hyökkäys. Vaikeustasoja on kolme.

Peli alkaa hyökkääjän kannalta erittäin edullisesta asemasta. Hyökkääjällä on silloin vielä suuri ylivoima. Vähäisellä vastustuksella pitää yrittää edetä niin pitkälle Berliiniin vieviä teitä kuin mahdollista. Viidennen kierroksen alkaessa saavat Varsovan liiton armeijat ensimmäiset apujoukot. Siihen mennessä kannattaa olla jo Berliinissä, sillä puolustuksella on suuri ylivoima kun apujoukot ovat paikalla. Kahdeksannen siirron loppuessa on puolustaja voitolla, jollei pelin alussa hyökkääjä ole pystynyt tuhoamaan riittävästi puolustajia.

Peli päättyy, kun toinen osapuolista on hävinnyt. Voitto lasketaan vallattujen ja puolustettujen asemien sekä tuhottujen joukkojen määrästä. Pisteiden laskentatavasta huomaa, että Varsovanliitolle on annettu etuasema. Naton tuhoamista joukoista saa Naton pelaaja vain puolikkaan pisteen, kun taas Varsovan maiden edustaja saa tuhotessaan Naton yksikön täyden pisteen.

Pelissä yksiköitä ohjataan näppäimistöltä. Ohjaukseen on valittu ikävissä paikoissa sijaitsevat numeronäppäimet 1—6. Alussa pelaaminen on hankalaa, sillä oikeiden näppäimien hakeminen vie aina hiukan aikaa. Muutaman pelin jälkeen tästä tulee kuitenkin rutiinia.

Jokaista yksikköä komennetaan erikseen. Vihollisen tulittaminen tapahtuu joko pyytämällä ilmatukea, suoralla ammunnalla tai vain tulituskäskyllä. Ilmavoimat tarjoavat ilmatukea tilanteen mukaan enemmän tai vähemmän. Ilmaiskujen määrä lasketaan joka kierros uudestaan ottaen sen hetkisen ilmaherruustilanteen huomioon. Suora ammunta on tappavinta, sillä kaikki tulivoima keskitetään siihen vihollisen yksikköön, jota halutaan tulittaa. Pelkkä tulituskäsky antaa luvan kaikkien tulitusetäisyydellä olevien joukkojen ammuntaan. Silloin tulittavan yksikön tulivoima jakautuu kaikkiin vihollisyksiköihin.

C-64, Apple II

Kuvaruudulla on näkyvissä koko ajan osa pelialueesta ja omat sekä vihollisen yksiköt kyseisellä alueella. Kuvaruutu on ikkuna, jonka kautta nähdään osa alueen karttaa. Applen versio tarjoaa myös mahdollisuuden koko kartan katsomiseen yhdellä kertaa.

Tämä peli tarjoaa mahdollisuuden ajatella loogisesti. Varsinkin korkeammilla vaikeustasoilla tarvitaan vahvaa strategista ajattelukykyä. Muiden strategiapelien tapaan on kuitenkin tässäkin eräs huono puoli: peliaika on monta tuntia. Tietenkin pelitilanteen voi tallentaa levylle, mutta jatkaessa ei ehkä enää ole oikeaa asennetta pelitilanteeseen.

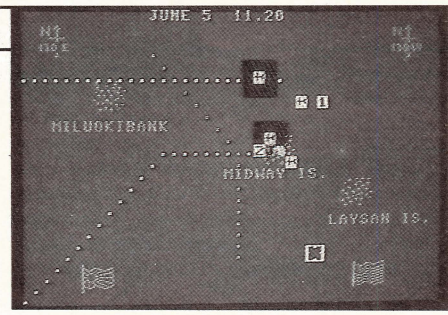
Varsovan maiden joukkojen saadessa täydennyksiä voi monella Naton pelaajalla mennä peli pitkästyttäväksi hitaaksi (tai nopeaksi) häviöksi. Pitää kuitenkin muistaa, että peleissä pystyy ja täytyy oppia kantapään kautta. Pelin idea ei sinänsä ole kaukaa haettu, sillä pelissä ovat kaikki nykyaikaiseen armeijaan kuuluvat yksiköt.

Baltic 1985:tä voi suositella kaikille strategiapeleistä pitäville. Siinä ei ole mitään uutta tai erikoista järkyttävää, mutta omaa tyyliä sekin tarjoaa.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

PSS

Battle of Midway



C-64, Spe

Vaihteeksi yritys tuoda meritaistelun maailma strategiapelaajan näyttöruudulle. Pelin malliksi on valittu kuuluisa Midwayn taistelu Toisesta maailmansodasta. Tämä taisteluhan muodosti käännekohdan Yhdysvaltain ja Japanin välisessä sodassa. Japanin voittamattomalta tuntunut laivasto sai ensi kertaa maistaa tappion kalkin. Toisaalta mikäli USA olisi hävinnyt, koko Yhdysvaltain länsirannikko olisi ollut alttiina hyökkäykselle.

Yksittäisen meritaistelun puitteissa on kuitenkin vaikeaa antaa pelaajalle mahdollisuutta toteuttaa itseään huonosti ymmärrettynä amiraalina. Vasta koko Tyynemeren sodan kattava peli saattaisi onnistua tässä. Nyt peli nimittäin koostuu lähinnä vihollisaluksia etsivien tiedustelukoneiden ohjailusta. Kun vihollinen sitten havaitaan, pommittajien ohjaus kohteisiinsa on täysin rutiininomaista.

PSS:n tavan mukaisesti mukaan on survottu pieni peli, jonka pitäisi periaatteessa saada pelaaja tuntemaan olevansa osallisena taistelussa. Pelaaja ohjaa yhtä it-tykkiä (myös japanilaista), jolla sitten räiskitään vähän sinne sun tänne. Tuntumaa ei kuitenkaan tule, sillä peli on lievästi ilmaistuna tylsähkö, ja parin ensimmäisen kokeilun jälkeen siihen kyllästyy totaalisesti.

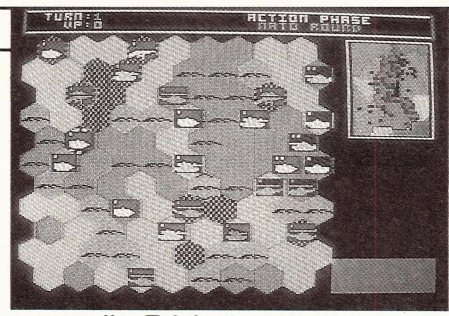
Grafiikka tai sen puute käy pelatessa myös pian hermojen päälle. Merkkigrafiikalla toteutetut hahmot hyppelehtivät sinne sun tänne, eikä lentolaivueita erota mitenkään toisistaan.

Kaiken kaikkiaan varsin kehno esitys. Myös SSI on tehnyt Tyynenmeren taisteluihin pohjautuvan strategiapelin, joskaan sitä ei ole näkynyt Suomessa. Toivottavasti se ei ole sortunut samoihin virheisiin kuin tämä tekele.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

War Games Series

Battlefield Germany



Ams

Tässä taas kerran uusi kolmatta maailmansotaa simuloiva peli. Pelikentäksi on valittu Keski-Eurooppa, ulkomitoiltaan Pariisista Puolan rajalle ja Kööpenhaminasta Wieniin. Peliä voi pelata tietokonetta vastaan tai kaksistaan tietokoneen toimiessa tuomarina.

Neuvostoliittolaista simuloivan pelaajan on ohjattava lukumääräisesti ylivoimaisia panssari- ja jalkaväkidivisioonia tavoitteena koko pelikentän valloitus. Nato-pelaajan on hidastettava tätä itäistä vyöryä harvoilla, mutta laadullisesti paremmilla joukoilla. Käytettävissä molemmilla osapuolilla on myös joitakin ilmayksiköitä, joilla voi avustaa maataisteluja.

Voimasuhteet pelissä riippuvat pelin vaikeustasosta. Naton ja Varsovan liiton joukkueiden suhde liikkuu välillä 1:2 ja 1:3. Taistelun lopputulos lasketaan pääosin osapuolten voimien ja taistelun avustukseen käytettyjen ilmayksiköiden perusteella. Tulokseen vaikuttavat lisäksi väsymys, koulutus ja huolto. Suurin merkitys on väsymyksellä ja huollolla. Väsymys lisääntyy jokaisessa taistelussa ja vähenee vain jos yksikkö saa olla taistelematta. Monesti sodan voittaa yksinkertaisesti vihollisen huoltoreitit katkaisemalla.

Kahden hengen peliversiossa on käytössä myös ydinaseet. Tietokonetta vastaan pelattaessa ei saa käyttää ydinaseita.

Ajatuksen toteutus on onnistunut Battlefield Germanyssä erinomaisesti. Syy lienee, että tämä peli on GWD:n tunnetun "Third World War" -lautastrategiapelin tietokoneistettu versio. Kaikkia lautapeliversion erinomaisuuksia ei kuitenkaan ole otettu mukaan, mm. maastotyyppien määrää on vähennetty.

Amstradin hyvä grafiikka mahdollistaa värikkään näytön, jonka suurimmaksi osaksi täyttää suoraan lautapelin väreillä toteutettu pelikentän osanäkymä. Paikallistamista helpottaa oikeassa ylänurkassa pieni yleiskartta koko pelikentästä.

Peli loppuu kuuden tai kahdentoista siirron jälkeen (määriteltävissä pelin alussa) tai kun toinen osapuoli on poistettu maailman kartalta. Ensin mainitussa tapauksessa lasketaan voittaja voittopisteiden mukaan, joiden määrä muuttuu sotaonnen mukaan. Jälkimmäisessä tapauksessa ei liene vaikeaa arvata kuka voitti.

Battlefield Germany on vaikeudeltaan keskitasoinen sotastrategiapeli. Se sopii myös juuri pelaamisen aloittaneille, sillä vaikeustasot yltävät helposta aina mahdottomaan saakka. Peliaika on 12 siirron pelissä parhaimmillaan 5 tuntia (oma ennätykseni), mutta pelin ehtii hävitä jo tunnin sisällä.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ****

SSI

C-64, Apple II

Carrier Force

Carries Force on sotastrategiapeli. Ajassa siirrytään yli 40 vuotta taaksepäin toisen maailmansodan tärkeimpiin hetkiin. Tapahtumapaikkana on Tyynimeri. Pelaajalla on mahdollisuus pelata uudelleen Santa Cruzin, Midwayn, Solomonsin ja Coral Sean kuuluisat meritaistelut. Peliä voi pelata historiallisilla tai sattumanvaraisesti valituilla aloituskohdilla. Vaikeustasoja on monia.

Tässä pelissä pelaaja ei tiedä vastustajan siirroista mitään. Tutkat ovat liian heikkoja nähdäkseen kaukana olevan vihollisen, joka on löydettävä etsintälentokoneiden avulla.

Strategista ajattelukykyä tässä pelissä tarvitaan paljon. Pelaaja voi vahingossa lähettää vääriä laivoja vihollisen kimppuun. Tällöin nämä voivat tuhoutua helposti. Ilmavoimia on muistettava käyttää paljon hyväkseen. Kannattaa aina pitää ainakin yksi lentue ilmassa koko ajan, jotta se pystyisi estämään vihollisen pommittajien hyökkäykset. Japanilaisella pelaajalla on yleensä enemmän laivoja, mutta niitä tasapainottamassa on yleensä yhdysvaltalaisten suurempi voima.

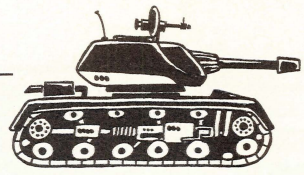
Peli tarjoaa mahdollisuuden katsoa karttaa. Tämä tapahtuu muiden strategiapelien tapaan kuvaruudun kokoisesta ikkunasta, josta näkee osan koko alueesta. Tätä karttaa pitääkin käyttää hyväkseen ilmahyökkäyksiä tehdessä, sillä sen avulla ohjataan ilmalaivueita. Laivasto-osastot liikkuvat omaa annettua kurssiaan. Kurssin vaihdoksissa ei tarvita tietokoneen karttaa.

Siirtojen syöttö on normaaleista peleistä poikkeava. Yhden näppäimen toimintojen ja koko ajan näkyvän kartan sijasta on kuvaruutu normaalisti koko ajan tekstimuodossa. Sinänsä tämä vähän latistaa tunnelmaa, mutta pelin mukana tulevilla kartoilla pystyy kuvittelemaan tilanteen.

Kartoilla saa selvän kuvan taistelumaastosta. Kuitenkin pelin tekijöiltä on eräs tärkeä asia unohtunut. Karttojen mukana ei tule pelinappuloita, joiden avulla pystyisi helposti toteamaan pelin tilanteen. Itse korjasin sen minitarranpaloilla, joiden päälle asetin pienen paperinpalasen. Paperilla luki kyseisen yksikön järjestysnumero. Tällä tavoin saakin selvän kartan.

Carrier Force on peli ajattelijoille. Se tuntuu pitkästyttävältä, varsinkin kun ei tiedä vihollisten sijaintia. Vihollisen yk-

Strategiapelit



sikköjen etsintä onkin turhauttavinta puuhaa, jota tämä peli tarjoaa. Samalla se voi kuitenkin myös kutittaa hermoja, sillä vihollisen voi joskus löytää ihan yllättävistä paikoista.

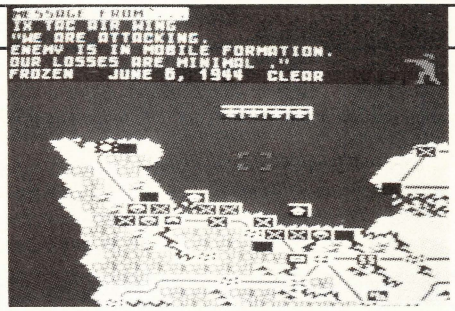
Itse ohjelmassa on muutamia harmittavia piirteitä. Koko peli rakentuu Basicin ympärille. Se taas hidastaa pelin toimintaa, koska tietokone laskee vastasiirtonsa huolella. Tosin suurin osa strategiapeleistä on Basicia tai käännettyä Pascalia, jotta riittävän pieneen tilaan mahtuisi riittävästi ohjelmakoodia.

Pelin idea on hyvä. Puutteena on hitaus ja pelinappuloiden puute. Kokonaisuutena peli on kuitenkin erikoinen.

Toteutus * *
Pelattavuus * * *
Kiinnostavuus * * *

MicroProse — **C-64**

Crusade in Europe



Sitten onkin vuorossa Toisen maailmansodan loppusota Euroopassa, eli taistelut Normandian maihinnoususta aina Saksan katkeraan tappioon saakka. Tätä ohjelmaa on siitä mukava tutkiskella, että SSI:n Toiseen maailmansotaan sijoittamista peleistä kaksi simuloi tämän pelin osana olevia taisteluita. Näin kerrankin voi todella arvioida ohjelmien keskinäistä paremmuutta.

Crusade on reaaliaikainen strategiapeli ja siitä erikoinen, että sitä voi tästä huolimatta pelata kaksi yhtä aikaa. Yksiköille annetaan yksinkertaisia komentoja, joita ne parhaansa mukaan koettavat toteuttaa. Tilanteen mukaan yksiköiden komentajat saattavat myös joutua toimimaan itsenäisesti.

Peli koostuu neljästä eri taistelusta, jotka voidaan pelata joko erikseen tai sitten yhtenä klönttinä. Tämä on hyvin mukava vaihtoehto pelaajan voidessa yhteen taisteluun kyllästyttyään siirtyä murjomaan vihollista aivan uusille tantereille.

Näytön grafiikka on toteutettu varsin näppärästi, joskin mittakaava on liian pieni, vaikka karttaa voidaankin vierittää. Tämä rajoittaa pelaajan mahdollisuuksia toteuttaa itseään runsaasti. Kun samaan paikkaan ei saa sijoitettua kuin yhden yksikön, on seurauksena monesti liikenteen tukkeutuminen yhden pahassa paikassa olevan divisioonan takia.

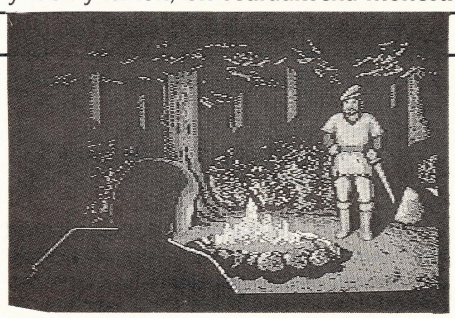
Ohjelma sisältää myös mahdollisuuden vilkaista koko Pohjois-Ranskan tilannetta kerralla. Erityisesti pelattaessa suurella alueella tämä tarjoaa mainion tavan tarkastella kokonaistilannetta.

Ohjeet ovat vallan rattoisat sisältäen muun muassa piraattien riemuksi salasanaluettelon, jolla peli saadaan käyntiin. Valitettavasti vain ohjeet eivät sisällä mitään tietoa kasettiversion lataamisesta. Kaiken muun hyvän lisäksi lataaminen on vielä varsin hankalaa. Taistelun valitsemisen jälkeen nauha pitää nimittäin kelata kyseisen taistelun tiedot sisältävän tiedoston alkuun, parhaassa tapauksessa kääntää, eikä tästä ole missään mitään mainintaa.

Toteutus: * * *
Pelattavuus: * * *
Kiinnostavuus: * * *

Mindscape — **C-64, Amiga, ST, IBM**

Defender of the Crown



Defender of the Crown on Cinemawaren klassinen elokuvamainen huippugrafiikkainen supersoundinen ja niin edes päin - peli, jonka Amiga-versiota on kuolattu siellä sun täällä.

Nyt tämä huipputyö on käännetty Commodore 64:lle. Tulos on erinomainen. Kuusnelkusta on tiristetty irti viimeinenkin tehonpisara.

Grafiikka on upeaa, äänet massiivisia ja animaatio hyvää. Kaikki Amiga-versiossa mukana ollut on mukana, mukaan lukien myös ylimainostettu Kiitollinen Nainen Läpinäkyvässä Yöpaidassaan. Ihmettelenpä vain, miten Amiga-Crown voi viedä kaksi 800-kiloista levya, kun Crown-64 mahtuu 340 kiloon.

Niille, jotka ovat onnellisen tietämättömiä Defender of the Crownista, kerrottakoon että siinä leikitään saksilaisruhtinasta ja yritetään vallata Englanti normanneilta. Mukana on taistelua, turnajaisia, katapultteja, kauniita naisia ja Robin Hood.

Peli on lähinnä strategiapeli, johon on joka väliin ängetty kauniita kuvia, animoituja jaksoja ja arcadeactionia. Kokonaisuus onkin lähes elokuvamainen. Tietysti muistinkulutus on karmea ja leivänpaahdin kolisee vähän väliä. Tämä tarkoittaa tietysti sitä, että kasettiversiota ei ole eikä tule.

Ja nyt asiaan: minä kuulun siihen niukkaan vähemmistöön, jonka mielestä Cinemawaren pelit ovat kauniita katsella ja kuunnella, mutta peleinä ne eivät ole aiheuttamansa kohun arvoisia. Strateginen osuus on aivan liian ylimalkainen eikä arcadeosuuksissa ole tarpeeksi vaihtelua että peliä jaksaisi pelata noin kertaa enempää.

No onpahan Defender Of The Crown ainakin hyvä demo siitä mihin kone pystyy, vaikkei siitä muuhun olisikaan.

Toteutus: * * * *
Pelattavuus: * * *
Kiinnostavuus: * * *

PSS Strategic Wargames — **C-64**

Falklands 82



Tämä on siitä poikkeuksellinen peli, että sen esikuvana olevat taistelut ovat vielä kaikkien muistissa. Argentiinan ja Englannin välisen konfliktin kehitystä seurattiin vuoden 1982 keväällä lähes jokaisessa uutislähetyksessä.

Ohjelma antaa englantilaiset joukot pelaajan komentoon. Tehtävänä on valata Itä-Falklandin saaren pohjoisosan taajamat noin kuukauden kuluessa. Mukana ovat kaikki taisteluihin osallistuneet joukko-osastot. Laivasto antaa tulitukea ja lentotukialuksilta toimivat Harrierit suorittavat tarvittaessa lentorynnäköitä sekä torjuvat argentiinalaisten ilmaiskuja.

Tämä peli on siitä ristiriitaisen oloinen paketti, että vaikka siinä monelta osin on hyvinkin onnistuneesti pyritty mahdollisimman suureen historialliseen ja sotilaalliseen tarkkuuteen, on ohjelmas-

ta kuitenkin tarkoituksella jätetty esimerkiksi englantilaisten kuljetushelikopterit pois. Ne tarjosivat briteille huomattavan etulyöntiaseman monessa tilanteessa mahdollistaessaan joukkojen nopean siirron painopistealueille.

Falklands 82 antaa pelaajalle eri vaikeusvaihtoehtoja alkaen hyvin helposta ja jatkuen aina masokistin erikoiseen. Vaikeuden kasvaessa argentiinalaisten moraali paranee ja yksiköt muuttuvat voimakkaammiksi ja ne kaivautuvat suojaisampaan maastoon.

Ohjelma vaikuttaa vielä hiukan raakileelta. Tapa antaa yksiköille käskyt tietyssä muuttumattomassa järjestyksessä aiheuttaa joukkojen ruuhkautumista ensiksi komennettavan yksikön ollessa kenties viimeiseksi komennettavan takana. Toisaalta värit on valittu huonosti, eikä huonoa televisiota käytettäessä voi olla varma tilanteesta, koska kirjaimet sotkeentuvat taustaan.

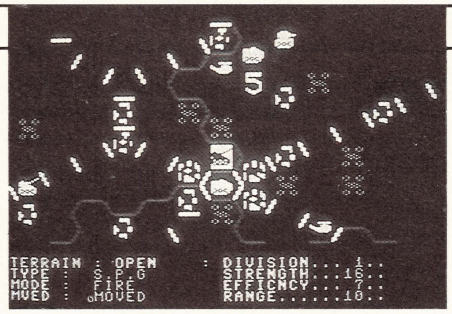
Pahin moka on kuitenkin voiton määrityksessä. Ohjelma nimittäin tulkitsee tappioksi sen, että pelaaja on tuhonnut kaikki vihollisen yksiköt ja vasta viimeisellä vuorolla vapauttaa viimeisen taajaman. Vaikka yksittäiset yksiköt antautuvatkin helposti, ei argentiinalaisten sodanjohto myöskään näytä tajuavan taistelun ja itsemurhan eroa, kun vain pari rampautunutta yksikköä on enää vastustamassa kokonaista armeijaa.

Toteutus: * *
Pelattavuus: * *
Kiinnostavuus: * * *

SSI

C-64

Germany 1985



Ehdottomasti eräs kaikkein parhaista strategiapeleistä. Vaikka alkuperäinen profetia massiivisesta yhteenotosta Euroopassa vuonna 1985 ei kaikkien onneksi toteutunutkaan, on tämä peli Saksanmaalle sijoitettuine taistelukenttineen todella mielenkiintoinen.

Pelissä kummallakin osapuolella on käytössään parin kolmen divisioonan verran nykyaikaisia pääosiltaan mekanisoituja joukkoja. Yksiköiden varustus vaihtelee rynnäkköhelikoptereista aina Stalinin urkuihin asti. Kaikista osastoista on saatavilla runsaasti erilaista tietoa, josta voi pelatessa päätellä, mihin kyseinen yksikkö enää kykenee, vai pitäisikö se panna kokonaan lepovuoroon.

Pelaajia voi olla kaksi, ja yksinpelaaja voi valita kumman puolen tahansa. Pelin alussa on mahdollista määritellä monia pelin kulkuun vaikuttavia tekijöitä, eli ohjelma sopii niin aloittelijoille kuin myös kenraaliluutnantille. Ohjaus tapahtuu pelkästään näppäimistöltä.

Osastoille voi antaa todella monenlaisia käskyjä. Toimintovalikoima lienee paras, mitä markkinoilla löytyy. Toisaalta eri yksiköiden ominaisuudet vaihtelevat suuresti, mutta jokainen yksikkötyyppi on kuitenkin hyvä jossakin.

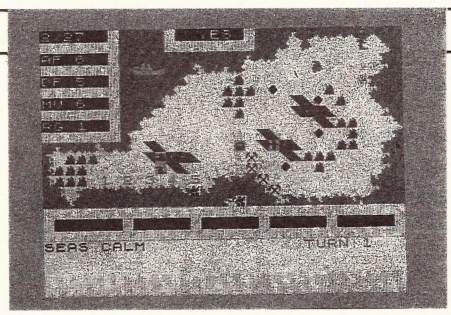
Mukana seuraavat ohjeet sisältävät kaiken tarpeellisen, mutta ovat aivan liian tiukkaa tavaraa. Kun joka lause sisältää tärkeää asiaa, ei etenkään huonon kielitaidon omaava tahdo saada kaikkea sisäistettyä. Erityisesti tässä pelissä sääntöjen tarkka tunteminen on tärkeää, sillä käytettävissä on todella laaja valikoima eri toimintoja eri yksiköille. Tämän lisäksi eri tyyppiset yksiköt toimivat eri tehokkuudella eri tyyppisiä vastustajia vastaan.

Toteutus * * *
Pelattavuus * * * *
Kiinnostavuus * * *

PSS

C-64

Iwo Jima



Iwo Jima on (taas) uusi yritys tehdä sotastrategiapelit kiinnostavimmiksi. Tyhmän kartan sijasta on tässä pelissä ääniefektejä ja jopa hieman animaatiota, jotka helpottanevat nuorempien pelaamista. Peliä ohjataan pelkästään joystickillä, jotenka vaikeita näppäinkomentoja ei tarvitse opetella.

Pelin perusideana on valloittaa Iwo Jiman saari japanilaisilta. Historiallisessa taistelussa kuoli noin 22 000 japanilaista ja 7000 amerikkalaista. Peli ei kuitenkaan seuraa täydellisesti historian kulkua. Pelissä on vain kolmasosa yhdysvaltalaisten todellisista joukoista, mikä hieman vaikeuttaa tehtävää.

Toteutus on varsin kiinnostava sinänsä, mutta mielestäni epäonnistunut. Jos esimerkiksi yrittää tulittaa vihollisyksikköä oman yksikön kantomatkan yli, on seurauksena yksikön siirtomahdollisuuden menetys.

Graafisesti peli on keskiverto. Muutaman spriten lisäksi ruudulla oli pelkästään grafiikkamerkkejä. Animaatiota peli tarjoaa ilmaiskujen tapahtuessa, jolloin japanilainen (tai yhdysvaltalainen) lentoyksikkö pommittaa kohdettaan.

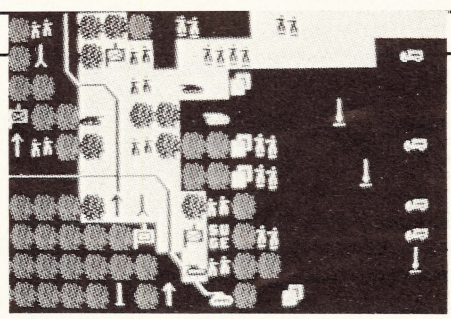
Iwo Jiman taistelu oli kuuluisa, mutta se ei tätä ohjelmaa kuitenkaan hyväksi tee. Kohderyhmänä lienevätkin erittäin nuoret, joille kehittyneemmät strategiapelit menevät yli hilseen. Jos pelaaja on kokeneempi, alkaa peli maistua puulta aika nopeasti.

Toteutus * *
Pelattavuus * * *
Kiinnostavuus * * *

SSI

C-64

Kampfgruppe



SSI teki sen taas. Heidän luotto-ohjelmoijansa Gary Grigsby (nimi kannattaa muistaa) on luonut käänteentekevän ohjelman toisen maailmansodan itärintaman panssaritaisteluista.

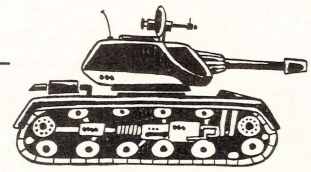
Kampfgruppe on uskomattoman yksityiskohtainen. Kaikki itärintamalla käytetyt maa-aseet raskaasta tykistöstä kivääreihin asti ovat mukana.

Pääpaino on todellisten taistelujen tapaan panssaroiduilla ajoneuvoilla. Kaikki käytetyt tankit, tankintuhoojat, rynnäkkötykit, telatykit ja panssariautot eri tyyppeineen on luokiteltu tykin kantaman, ammuksen kaliiberin, ammuksen läpäisykyvyn, tarkkuuden, nopeuden, konekiväärien määrän, keula- ja takapanssarin vahvuuden, sivuprofiilin koon ja saatavuusajan osalta.

Kullakin kierroksella pelaaja(t) antaa käskyt kahden minuutin taisteluja varten. Käskyt annetaan joukkueen kokoisille yksiköille kerrallaan, mutta tietokone laskee tulokset mies mieheltä, tykki tykiltä ja tankki tankilta 30 sekunnin jaksoissa. Yksiköt suorittavat saamansa käskyt, kunhan ensin saavat ne, eli yhteydet komppanioiden ja pataljoonien päämajojen välillä on hyvä pitää kunnossa.

Kaksiportaiset etenemiskäskyt ovat Kampfgruppen ehkä mielenkiintoisin piirre. Komentotien ollessa poikki voidaan toissijainen etenemiskohde antaa jo hyvissä ajoin etukäteen.

Strategiapelit



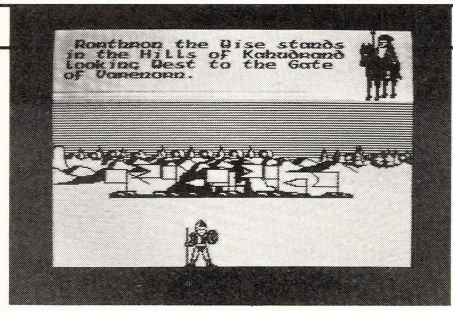
Vaikeudeltaan Kampfgruppe on varsin monitahoinen paketti. Kokonaisuutena peliä on melko hankala hallita aivan kuten pelin joukkojen kokoista yksikköä todellisuudessakin. Toisaalta kokenut strategi oppii ohjelman perustoiminnot huomattavan nopeasti.
Jotkut peliin kuuluvista kolmesta historiallisesta taistelusta samaten kuin itse luoduista sotatantereista ovat tietokonetta vastaan perusasetuksilla pelattaessa (säätövaraa toki löytyy) yllättävän helposti voitettavissa.
Ohjeet ovat SSI:n tapaan erinomaiset. Näin fanaatikon mielestä yksityiskohtia on kenties karsittu hieman liikaa pois. Erityisesti muuntotaulukot ohjelman käyttämistä vertailuluvuista todellisiin panssarointien paksuuksiin ja kalibereihin sun muihin olisi tehnyt terää. Tosin jokaisesta aseesta ohjeissa annettu sanallinen kuvaus ja mittasuhteessa piirretty sivukuva kertovat jo paljon, ja jokaisen intohimoisen strategiapelurin lähdekirjasto loput.

Toteutus—****
Pelattavuus—****
Kiinnostavuus—*****

Beyond

Lords of Midnight

C-64, Spe, Ams



Lords on Midnight ei ole uusi arcadiapeli eikä adventure eikä myöskään strategiapeli. Se on jotain todella uutta pelirintamalla. Se on lähinnä todella onnistunut sekoitus adventuresta ja strategiapelistä. Lords of Midnightia markkinoi Beyond, sen on kirjoittanut Mike Singleton ja se perustuu hollantilaisen professorin J.R.R. Tolkienin kirjasarjaan Taru sormusten herrasta 1—3.

Laaja pelialue

Pelialue on todella laaja, noin 4000 ruutua. Peli piirtää noin 32000 todella laadukasta maisemakuvaa. Mike Singleton on itse sanonut, että jos hänellä olisi ollut 2 kiloa muistia lisää, hän olisi saanut pelin kaksi kuukautta aikaisemmin valmiiksi.

Pelialue käsittää siis noin 4000 ruutua ja jokaisesta ruudusta voi katsoa kaikkiin kahdeksaan ilmansuuntaan. Midnightin maa on täynnä vuoria, meriä, järviä ja ylänköjä, ainoastaan joet puuttuvat. Sinne tänne on sijoitettu linnoja, torneja, linnoituksia, raunioita ja jopa igluja.

Pelaaminen

Pelin alussa sinä, Luxor the Moonprince, poikasi Morkin the Boy sekä kaksi uskollista ystävääänne Corleth the Fey ja Rorthron the Wise seisotte Kuun tornissa keskellä Midnightin maata. Tehtävänäsi on vapauttaa maa Doomdarkin vallasta.

Voit tuhota Doomdarkin kahdella tavalla, joko tuhoamalla hänet taistelussa tai tuhoamalla Ice Crownin, joka on Doomdarkin voimien takana. Puhdas sotilaallinen voitto on lähes mahdoton, sillä vaikka värväisit kaikki mahdolliset miehet olisi Doomdarkilla vielä nelinkertainen ylivoima. Tietokone ei kuitenkaan keskitä voimiaan, vaan ajaa ne hyökkäykseen vähitellen. Tästä on se etu, että keskittämällä omat joukkosi voit saavuttaa voiton muuten ylivoimaisesta vihollisjoukosta.

Taistelut

Yksi pelin tärkeimmistä osista on taisteleminen. Alussa sinulla on neljä lordia eikä yhtään sotilasta. Ympäriinsä kulkemalla voit löytää lisää lordeja ja samalla sotilaita. Heitä värväämällä voit hankkia jopa 32 lordin ja kymmenien tuhansien miesten armeijan. Kulkiessasi ympäri maata saatat kohdata vihollisen joukkoja. Niitä vastaan sinulla on kahdenlaisia sotilaita, ratsu- ja jalkamiehiä. Ratsumiesten taisteluarvo on suurempi kuin jalkamiesten. Lisäksi jalkamiehet väsyvät helpommin. Vihollisen lisäksi saatat kohdata myös muita vastustajia. Niihin kuuluvat sudet, lohikäärmeet, jäätrullit ynnä muut sellaiset.

Vaikka nämä taistelut ovat pieniä eivät ne ole aivan mitättömiä. Aseeton lordi voi nimittäin kuolla niissä ja jos se lordi olet sinä tai poikasi Morkin, voi ennen pitkää käydä hassusti.

Loppu

Peli loppuu kun sinä ja Morkin olette kuolleet tai kun Morkin on kuollut ja vihollinen on saanut vallattua Xajorkithin linnan. Tämän vuoksi kannattaa keskittää Luxor tai Morkin ja mahdollisimman monta (10—20) lordia Xajorkithin linnaan ja odottaa. Tietokone ajaa kymmeniä tuhansia miehiä sinua vastaan mutta älä huolestu. Viholliset tulevat muutaman tuhannen miehen osastoissa, jotka on helppo tuhota. Kun on kulunut 100—150 päivää sodan alkamisesta tai kun vihollisia ei ole pitkään aikaan tullut, voit liikkua vapaasti. Viimeiset huomattavat vihollisarmeijat ovat pohjoisrajalla Ushgarakin linnan ympäristössä.

Varaa aikaa

Peliaika alusta loppuun on noin 3—6 tuntia. Peli voi loppua myös muutamassa minuutissa tai se voi jatkua useita päiviä tai jopa viikkoja. Joskus suuren armeijan kuljettaminen pitkiä matkoja saattaa tuntua turhauttavalta varsinkin jos joutuu tekemään mutkia.

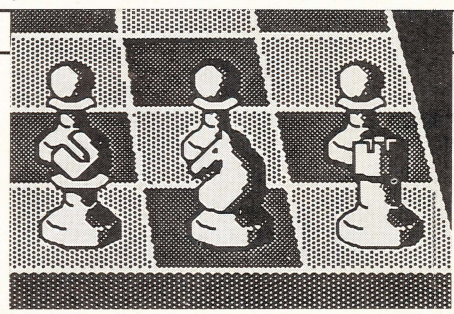
Ääniä pelissä ei ole, mutta grafiikka on sitäkin upeampaa. Vaikka pelin päässisi läpi, kiinnostavuus säilyy pelin laajuuden ansiosta.

Toteutus * * * *
Pelattavuus * * *
Kiinnostavuus * * *

Mikrogen

Master Chess

C-64, Ams



Master Chess on shakkiohjelma shakkiohjelmien joukossa. Master Chessissä on kuitenkin kiinnitetty poikkeuksellisen paljon huomiota käyttäjäystävällisyyteen. Nappuloiden ja pelilaudan värit voi muuttaa mieleisikseen ja siirtojen syöttö on poikkeuksellisen vaivatonta, vaikka suoraan itse nappuloita ei voikaan, esimerkiksi joystickillä, siirtää.

Myös vaikeustasoa voi vaihtaa kesken pelin, samoin koneelta voi kysyä ehdotuksia, jos ei itse keksi hyvää siirtoa. Ja jos kyllästyy odottamaan kun kone miettii omaa siirtoaan, niin napin painalluksesta se lopettaa miettimisen ja siirtää.

Pieniä tulevaisuuden parannuksia shakkiohjelmiin voisivat olla nappuloiden siirtäminen joystickillä (tai hiirellä kuten MacIntoshin Sargon III:ssa) ja shakkikellon lisääminen. Shakkikello toisi peliin lisää tasavertaisuuden tuntua, mutta toteuttaminen saattaa olla vaikeaa. Miten saada kone päättämään kulloinkin tarpeellinen miettimisaika?

Master Chess ei pelillisesti kuitenkaan ole huippuluokkaa, mutta varmasti riittävän hyvä varsinaiselle shakin harrastajallekin.

Toteutus * * *
Pelattavuus * * *
Kiinnostavuus * * *

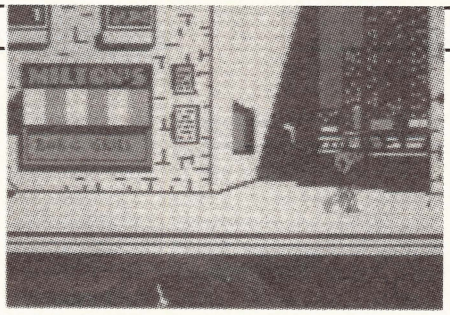
Melbourne

Mugsy

C-64, Spe

Peliä mainostetaan gansterimaailman sarjakuvapeliksi. Käytännössä peli on aivan tavallinen tekstiin perustuva taktiikkapeli. Hyvin tehdyt kuvamaisemat ovat vain tyhjän ruudun täytettä.

Pelaaja johtaa omaa joukkuettaan. Sen pitää tulla toimeen hyvin, muttei liian hyvin. Liika menestys tuo aina mukanaan vihollisia.



Pelaaja ostaa asiakkaita, joita suojellaan, hankkii aseita omille konnilleen ja kerää rahaa poliisin lahjontaan.

Päätösten teon jälkeen kone laskee menestyksen vuoden aikana ja esittää yhden kuvan tapahtuman elämästä gangsterikaupungissa. Peli etenee näin kierros kierrokselta ja on haukotuttavan hidas.

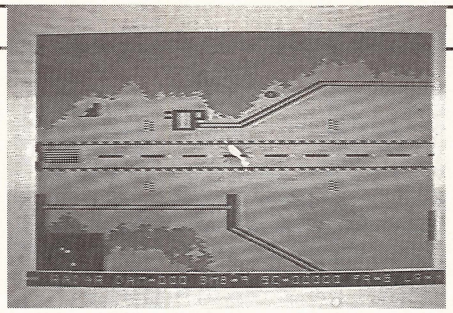
Vaikka maisemat ovat komeita, niihin kyllästyy. Ainakaan nuorimmat pelaajat eivät viihdy pitkään Mugsyn maailmassa. Jotain puuttuu pelistä, menestystä ei tule.

Toteutus ***
Pelattavuus **
Kiinnostavuus **

Microprose

Nato Commander

C-64, Atari



Pakolaisjono liikkuu hitaasti länteen, kohti turvaa. Taivaanrannassa välähtelee ja jyrisee, mutta kysymyksessä ei ole luonnonilmiö vaan ihmisen aikaansaannokset. Pakolaiset antavat tietä vastaantulevalle panssariyksikölle, kun yht'äkkiä taivaan täyttää uusi aurinko keskellä yötä. Tämä ei ole painajaisuni, tämä on sotaa!

Vuosi on 1980 ja rapiat. Varsovan Liiton sotakoneisto on lähtenyt liikkeelle ja etenee kohti länttä. Voivatko NATOn Euroopan joukot pysäyttää sen kulun? Microprosen sotapeli Nato Commander asettaa sinut Varsovan liittoa vastaan. Käytettävissä on koko NATOn arsenaali: panssareita, motorisoituja yksikköjä, helikoptereita, suihkukoneita ja taktisia ydinaseita.

Nato Commander poikkeaa normaaleista sotapeleistä siinä, että toiminta on reaaliaikaista. Toimintaa ei ole jaettu vuoroihin, vaan kaikki liikkuu yhtäaikaa, mikä tekee pelistä entistä realistisemman.

Joka sekunti peliaika etenee viisi minuuttia. Joukkoja ei itse siirrellä, vaan niille annetaan käsky siirtyä, jolloin ne valitsevat reitin ja aloittavat toiminnan. Aika on mahdollista jäädyttää, jolloin käskyjenjako sujuu rauhallisemmin.

Nato Commander on erittäin autenttinen sotapeli. Tunnelmaa luovat vähän väliä ilmestyvät tiedoitukset yleismaailmallisista tapahtumista, kuten jo legendaarinen "Suomi antautuu NL:n joukoille kahden päivän raivoisien taisteluiden jälkeen". Joka päivän lopussa tulee uutismainen lyhennelmä päivän tapahtumista.

Pelin tarkoituksena ei ole tuhota vastustajan armeijaa viimeiseen mieheen, vaan pysäyttää punajyrä ja aiheuttaa niin suuria tappioita, että rauhanneuvottelut käynnistetään.

Peliin on erittäin helppo päästä sisälle ja valinnanvaraa on. Tasoja on "helposta" "mahdottomaan", joukkoja voi komentaa armeijakunnittain tai prikaateittain, ja valittavana on viisi erilaista skenaariota, mukana jopa NATOn ylläri-isku Itä-Saksaan.

Mikään ei ole täydellistä. Helikoptereista ei aina tiedä, mitä ne ovat tekemässä. Ohjustulikomentoja voi olla voimassa kerrallaan vain yksi, ja on mahdotonta tietää milloin tilattu isku osuu maaliin (jos ikinä). Lisäksi olisi suotavaa, että ilmavoimille voisi itse osoittaa kohteet. Pikkuvirheitä!

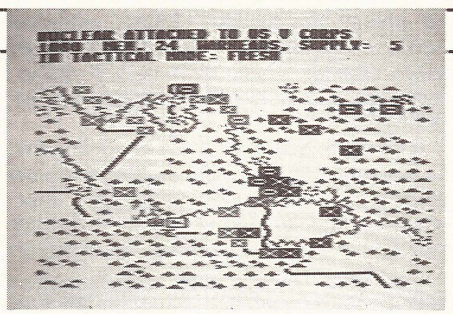
Kaiken kaikkiaan Nato Commander on edelleen paras nykyaikaista sotaa kuvaava peli, jonka rinnalla sellainen suosittu peli kuin Theatre Europe tuntuu alkeelliselta. Menneet vuodet eivät ole vähentäneet Nato Commanderin viehätystä.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ****

Broderbund

Raid on Bungeling Bay

C-64



Bungelingin valtio elättelee taas suuria suunnitelmia. Valmisteilla oleva sotalaiva takaa tulivoiman naapurivaltioiden saattamiseksi koron alle. Paitsi jos joku sattuisi lähettämään tukialuksen ja kourallisen koptereita tuhoamaan tehdasalueen...

Tehtävänä on siis tuhota viisi tehdasta ja välillä pommittaa valmistuva sota-alus Laivojen Taivaaseen. Taistelukopteri pystyy kantamaan 9 pommia, ja yhden tehtaan tuhoamiseen menee 8–18 pommia. Kun ensimmäinen tehdas kohtaa loppunsa, herää Bungeling-sotakoneisto. Hävittäjät liimautuvat kopterin hännille, pommittajat tekevät tuttavuutta tukialuksen kanssa, IT-miehille jaetaan silmälasit ja lämpöhakuiset ohjukset etsitään vintiltä.

Tukialuksen kunnosta kannattaa huolehtia. Jos se uppoaa, loppuvat kopterit lyhyeen eikä vaurioiden korjaaminen enää onnistu.

Paitsi tehtaita riittää ammuttavaa muutenkin. Yhteysaluksia, IT-pattereita, tutkaasemia... Näillä on vaikutusta peliinkin. Veneiden tuhoaminen viivästyttää sotalaivan rakennusta ja tehtaiden korjaamista, tutkien tuhoaminen eksyttää hävittäjät ja sitä rataa.

Koko homma on kuvattu ylhäältä päin. Kartalta näyttävä ruutu scrollaa vapaasti joka suuntaan. Peli ei rasita pelkästään joystickiä, vaan vaatii myös lievän strategisen otteen.

Kun ja jos viimeinenkin tehdas on millin kokkareina saa pelaaja palkintonsa. Musta limo kuljettaa sankarilentäjän riemuitsevan väkijoukon läpi ja teko näytetään lehden etusivulla. Jummi.

Iästään huolimatta Raid On Bungeling Bay on edelleen oiva peli, joka on tarpeeksi monimutkainen taatakseen pitkän peliän.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ****

SSI

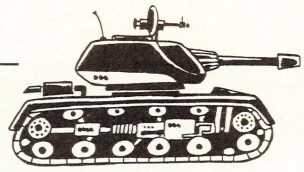
Rails West

C-64, Apple II

Rails West on Strategic Simulations Inc:n pelien aatelia. Kyseessä ei ole sotastrategiapeli muiden SSI:n pelien tapaan. Tässä pelissä tarvitaan paljon enemmän. Rails Westissä on pelaajien ohjattava Yhdysvaltojen rautateiden kehitystä 1800-luvun loppupuolella.

Pelissä on monia eri alkutilanteita ja pelitapoja. Aina on kyseessä todellinen historiallinen tilanne. Pelien erot ovat niiden pituuksissa. Pisin on vaikein ja aikaavievin. Se käsittää vuodet 1870—

Strategiapelit



1900. Vähän helpompi on 1890—1900-lukua käsittelevä osa ja helpoin 1890—1895 välinen aika. Kaikkia valintoja voi pelata neljällä eri vaikeustasolla. Pelaajia voi olla enintään kahdeksan ja tietokone voi halutessaan pelata neljän eri yhtiön nimissä.

Jokaiselle pelaajalle annetaan pelin alussa 500—1300 dollaria. Rahat on osattava sijoittaa oikein. Aloitushetkellä on jo olemassa rautatieyhtiöitä, jotka omistavat rautatielinjoja. Jos pelaaja ostaa enemmistön jonkin yhtiön osakkeista, voi hän alkaa ohjata sitä. Osakkeita saa pörssistä, joka tietysti kuuluu peliin.

Yhtiön johdossa voi tehdä mitä vain, kunhan yhtiöllä on varaa. Voi ostaa toisien yhtiöiden osakkeita, rakentaa rautateitä ja korottaa oman rautatien vaunujen tasoa. Suunniteltaessa tulevaisuuden toimia on muistettava, että joka hetki voi yllättää lamakausi. Tällöin voi helpostikin tehdä vararikon.

Peli ei koskaan lopu kesken. Huonojen aikojen jälkeen tulee aina hyvät ajat. Rahan puutteessa voi pelaaja päätyä toimintakyvyttömäksi, mutta siitäkin tilasta pääsee muutamassa siirrossa pois.

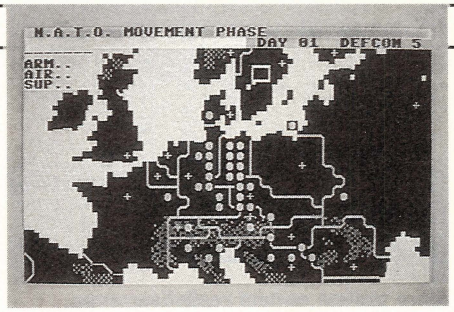
Kokonaisuutena tämä peli on erittäin kiinnostava, sillä joka hetki on paljon eri toimintamahdollisuuksia. Strategiaa pitää osata, jotta tienaisi omaisuuden. Peli tarjoaa myös muuta kuin ainaisen hyökkäyksen jotakuta vastaan. Tämä peli tarjoaa juuri sitä, mitä oikealta strategiapeliltä odottaa.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

PSS

C-64, Atari

Theatre Europe



Jännitys kiristyy suurvaltojen välillä Euroopassa. Neuvostoliitto vaatii Länsi-Saksan aseistamisen lopettamista. Yhdysvallat kieltäytyy jyrkästi. Nato järjestää suuria sotaharjoituksia ja perustaa uusia ydinasetukikohtia Länsi-Saksaan. Varsovanliitto vastaa lisäämällä joukkojaan Itä-Saksassa. Lopulta kylmä sota muuttuu kuumaksi.

Varsovanliiton joukot vyöryvät Saksojen välisen rajan yli tavoitteenaan riisua Länsi-Saksa aseista. Naton joukot joutuvat puolustuskannalle aseistukseltaan ylivoimaista vihollista vastaan.

Tässä vaiheessa huomataan, että onneksi ei ole kysymys elävästä elämästä vaan PSS:n sotasimulaatiosta Theatre Europe. Voit turvallisin mielin asettua joko Varsovanliiton tai Naton komentajan asemaan ja pyrkiä saavuttamaan sinulle asetetun tavoitteen.

Simulaatiossa on kaksi pelimahdollisuutta: strategiapeli ampumispeleihin kyllästyneille ja arcade-jaksoja sisältävä peli verenhimoisille joystick-faneille. Pelissä liikutellaan Keski-Euroopan kartalla valitun sotilasliiton joukkoyksiköitä, tietokone komentaa toisen sotilasliiton joukkoja.

Simulaation ohjaaminen on toteutettu macintoshmaisen helposti. Joukkojen ohjaus tapahtuu joystickillä osoittaen, näppäimistöön ei tarvitse alkuvalintojen jälkeen paljon koskea.

Pelikierroksella on kolme vaihetta: siirtymis-, taistelu- ja huoltovaihe. Kohdistimen ollessa oman joukkoyksikön kohdalla kuvaruudulla näkyy joukkoyksikön nimi ja vahvuus. Vastustajan joukkoyksiköstä saatavat tiedot riippuvat ilmatiedustelun tehokkuudesta.

Ilmavoimia on molemmilla osapuolilla käytettävissä rajoitetusti. Ilmayksiköitä voidaan määrätä monenlaisiin tehtäviin. Melkein yhtä tärkeää kuin maavoimien järkevä siirtely on ilmayksiköiden sijoittaminen strategian kannalta oikeisiin tehtäviin.

Arcade-jaksossa pelaaja valitsee minkä joukkoyksiköiden välisen taistelun hän haluaa kokea. Kuvaruutuun tulee taistelukenttä, jossa hyökkääviä vastustajan koneita ja joukkoja yritetään tuhota ohjuksin.

Helikoptereihin ja panssarivaunuihin on helppo osua, mutta lentokoneeseen osuminen vaatii hyvää aavistusta. Taistelujaksossa menestyminen vaikuttaa kaikkiin sillä kierroksella tapahtuviin taisteluihin.

Simulaatiossa on käytettävissä myös kemialliset ja ydinaseet. Kiellettyjen kemiallisten aseiden käyttö lisää menestymismahdollisuuksia, mutta saattaa pitemmän päälle aiheuttaa vastustajan ydinhyökkäyksen. Ydinhyökkäyksen voi suorittaa joko taktisena, johonkin joukkoyksikköön kohdistuvana iskuna tai massiivisena "kaikki peliin" -iskuna.

Simulaation toisen osapuolen saavutettua tavoitteensa peli päättyy ja pelaaja saa tietää komentajan kykynsä prosentteina. Voitto toisesta osapuolesta hinnalla millä hyvänsä ei takaa sataa prosenttia, vaan omien joukkojen järkevä käyttö.

Pelissä on käytetty hyvin värejä tukemassa luonnollisen tuntuista grafiikkaa. Pelaaminen on nautittavan helppoa ja nopeaa sauvaohjaimella. Erikoisplussan voi antaa Amersoftille hyvästä suomenkielisestä käyttöoppaasta. Ilman sitä pelaaminen olisi paljon hankalampaa.

Ääntä on pelissä käytetty harkiten. Strategiapelissä ei pidä olla liikaa ääntä, koska se häiritsee keskittymistä, mutta Theatre Europen oikea-aikaiset äänieffektit tekevät pelaamisen nautittavaksi.

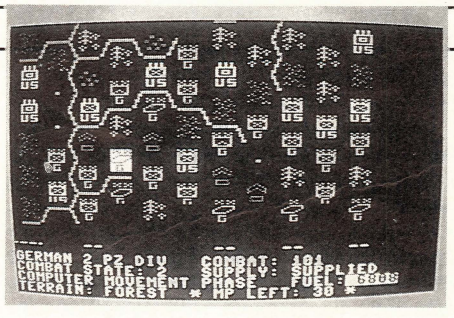
Peli on erityisesti strategiapeleistä pitäville oikea helmi.

Toteutus **
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

SSI

C-64, Atari

Tigers in the Snow



Peli on tyypillinen strategiapeli. Ideana on taistella uudelleen Hitlerin Saksan viimeinen kunnon taistelu länsirintamalla. Historiallinen taistelu loppui saksalaisten häviöön.

Saksalaisen pelaajan on edettävä mahdollisimman pitkälle ja valloitettava monia kaupunkeja. Liittoutuneet pyrkivät tietenkin estämään tämän. Pelin alkuvaiheessa tuntuukin liittoutuneiden tilanne onnettomalta. Vasta monen siirron jälkeen alkavat kunnon taisteluvahvuudella varustetut reservit ilmestyä kentälle.

Grafiikkaa pelissä on tarkalleen tarvittava määrä, mikään Slide Show se ei siis ole. Interrupteilla aikaansaatu kuvaruudun jako teksti-ja grafiikkaosaan ilmenee joskus rajalinjan pienenä välkkymisenä. Se on kuitenkin vain pieni kauneusvirhe.

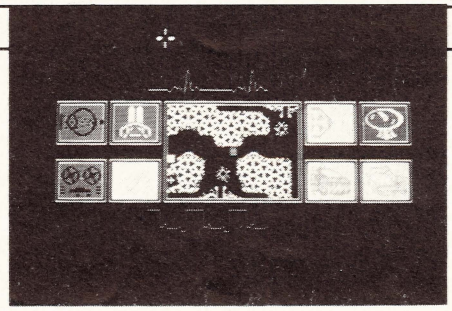
Pelin valmistaja Strategic Simulations Inc. takaa pelin laadun. SSI onkin yksi niistä harvoista ohjelmistotaloista, joiden ohjelmat ovat erittäin harvoin epäonnistuneita. Tämä peli ei liene parhaimpia, mutta varmasti ei huonoimpiakaan. Hankittaessa Tigers in the Snowia, on kuitenkin muistettava, että kyseessä on kokeneiden peli.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Martech

C-64, MSX, Spe, Ams

Zoids



Pelin juoni on osapuilleen seuraava: Kauan aikaa oli Zoidstar kuulunut sinisille Zoideille, kunnes punaiset Zoidit saapuivat viereisestä kuusta ja valtasivat planeetan. Siniset Zoidit eivät pystyneet taistelemaan vastaan. Silloin kuvaan astut sinä, ihminen haaksirikkoutuneesta aluksesta, synnynnäinen taistelija.

Sinulle annetaan Zoidzilla, mahtavin koskaan rakennettu Zoid ja määräykset tuhota Redhorn, punaisten Zoidien johtaja. Laskeutumisaluksesi kuitenkin ammutaan altasi, Zoidzilla puretaan osiin ja kätketään kuuteen kaupunkiin. Ehdit pelastaa Spiderzoidin ja sinun täytyy enää löytää Zoidzillan osat, liittää ne Zoidiisi ja jatkaa alkuperäistä tehtävää.

Niin helppoa se on. Ja sinä yrität, kerta toisensa jälkeen, kunnes Nukkumatti viskoo unihiekkaa ja joystick kirpoaa hervottomista kätösistäsi.

Ja sitten peliin. Kuvaruudun keskellä on kartta, josta näkyy paitsi sinun Zoidisi, myös lähellä olevat punaiset Zoidit ja heidän kaupunkinsa, kaivoksensa ym. Kun viet tähtäimen näköisen kursorin tälle alueelle ja painat nappulaa, poksahtaa näkyviin ikkuna, jossa on ainakin sinun Zoidisi ja mahdollisesti muuta kartassa näkyvää.

Jos viet kursorin oman Zoidisi kohdalle ja painat nappulaa, poksahtaa näkyviin uusi ikkuna, josta voita valita Zoidillesi kulkusuunnan tai pysähtyä. Jos viet kursorin esimerkiksi vihollisZoidin kohdalle, jatko riippuu siitä mitä asejärjestelmiä on päällä.

Jos esimerkiksi haluat lasauttaa rahtizoidia ohjuksella, käy jatko seuraavasti. Ruutuun ilmestyy ikkunoita, joissa on kuva Zoidista, sen tyyppi, määränpää ja lasti. Kursori on ohjausikonin päällä. Jos painat nappia, siirryt hyökkäykseen.

Ensin tankkaat ohjukseen sopivan määrän polttoainetta ja sitten laukaiset sen. Seuraavissa ikkunoissa näkyy maalin sijainti ylhäältä ja sivusta nähtynä sekä näkymä ohjuksen edestä.

Ohjus täytyy käsin ohjata perille ja samalla väistellä mahdollista ilmatorjuntaa. Se ei ole helppoa, mutta tavattoman mielenkiintoista. Ja jos ohjus osuu, Zoid vaurioituu mutta ei tuhoudu.

Inhottavan sitkeät rahtizoidit vaativat pari-kolme ohjusta ennenkuin metallinkappaleet lentävät. Muitakin aseita on: magneettisinko, joka laukoo metallikappaleita (näppärä viimeistelyssä), suosikkini vakoojamiinat, jotka ilmoittavat itsestään, kun vihollinen on kohdalla ja tarjoavat mahdollisuuden räjäytykseen, sekä radioyhteyksien häirintälaitteet, joita on syytä opetella käyttämään.

Kartan vieressä näkyvät paitsi aseidenvalintaikonit, myös sensoreiden ja tietokannan aktivointi-ikonit, suojakenttä/statusikoni, esineiden poiminta/miinojen tiputusikoni ja statusikoni. Hyvin pienen harjoittelun jälkeen näitä oppii käyttämään nopeasti, koska pelistä ei ole pyritty tekemään eksoottisen näköistä, vaan pelattava.

Ja ympäristö sitten! Täysin toimiva pikku maailma! Rahtizoidit kuljettelevat raaka-aineita kaivoksista kaupunkiin, Spinebackit partioivat, erittäin hankalat Serpentit nuokkuvat tukikohdissaan hälytysten varalta. Hyökkää kaupungin kimppuun niin radioasema lähettää SOS:n ja pian pakenet pää yhdeksäntenä jalkana vihollisen apujoukkoja.

Tuhoa etukäteen radioasema ja kaupunki lähettää Hellrunnereita, nopeita viestinkuljetuszoideja avun hakuun. (Pari taktisesti oikein asetettua miinaa katkaisee ainakin parin tien!) Hyökkää voimalaan niin torjuntaohjus lähtee samantien. Tietysti Spiderzoidissa on ohjustentorjuntajärjestelmä, mutta mutta . . .

Zoids on peli, jossa mikään ei aluksi ole helppoa, mutta voi voi sitä riemua kun ensimmäinen kaupunki luhistuu. Mukana tulevat ohjeet kertovat kaiken mikä pitää tietää, eikä kielitaitokaan ole esteenä, sillä pelissä on suomenkieliset ohjeet.

Toteutus * * *
Pelattavuus * * *
Kiinnostavuus * * * *





Muut

Tottakai on joukko ohjelmia, jotka eivät suostu asettautumaan minkään mukavan nimikkeen alle. Mutta ei auta niskoittelu: nimike "muut" kattaa kauniisti nämäkin.

Nämä harvinaiset tapaukset eivät edes välttämättä ole pelejä. Onko esimerkiksi Little Computer People peli lainkaan vai onko se tietokone-nukkekoti? **Alter Egokaan** ei ole seikkailupeli, ei varsinaisesti roolipeli vaan jotain aivan uutta.

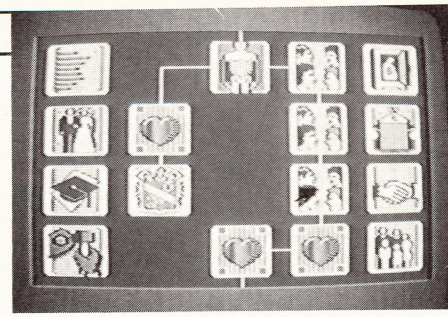
Gamemakerilla tekaisee näyttäviä pelejä ilman vihkiytymistä Pyhän konekielen kulttiin ja **Art Studiolla** on monen pelin hemaisevat alkukuvat toteutettu.

Ja **Samantha Fox**...

Mutta puhukoon arvostelut puolestaan.

Activision

Alter Ego



C-64, Apple, MacIntosh, IBM

Hauku pomosi, lyö häntä nenään, petä parasta ystävääsi hänen vaimonsa kanssa tai sano "joo" miehelle joka pyytää sinua autoosi ollessasi 6-vuotias. Alter Ego on tullut! Alter Ego? kysyvät kansanjoukot hämmästyksestä mykkänä. AE on ohjelma, joka simuloi seikkailusta suurinta eli elämää. Noin seitsemän tunnin sisällä kirjaimellisesti elät ihmiselämän läpi niin railakkaasti tai niin tekopyhästi kuin haluat. Harjoita landonismeja (vrt. Enkeli maantiellä eli käyttäydy niin tekopyhästi että pyhimyksetkin itkevät) tai elä kuin pikku saasta. Lähes kaikki on mahdollista.

Alter Ego koostuu pelkästään tekstistä, mutta millaisesta tekstistä! Nobelin kirjallisuuspalkinto olisi osapuilleen riittävä tunnustus tälle nerokkaalle proosalle, jota kuvaruutu tulvehtii ja jota on *paljon* (6 levypuolta kuusnelosessa).

Syötä sisään oma persoonallisuutesi tai anna koneen luoda se ja sen jälkeen koittaa syntymän ihme. Päätä elämäsi tärkeät asiat (naiset, naimisiinmeno, lapset, työ yms.) ruudun reunoilla sijaitsevista päätösikoneista. Koe elämää ruudun keskellä olevista kokemusikoneista. Nämä ovat eräänlaisia pienoisnäytelmiä, joissa sinä olet pääosassa. Valitse mielialasi ja toiminta, jonka jälkeen juttu kehittyy niiden mukaan eteenpäin. Lopussa näet miten kävi ja yleensä saat vielä vihjeen, miksi niin kävi.

Toiset kokemuksista ovat ikäviä, toiset mukavia, joihinkin saattaa kuolla ja joissain joku toinen saattaa kuolla. Sellaista elämä on, eikä Alter Ego tosiaankaan kaunistele tosiasioita. Niihin sisältyy ystävien kuolemaa, seksiä (ei ole pakko kokea, mutta...), sosiaalista kanssakäymistä, työongelmia ym. Kokemukset muokkaavat luonnettasi, josta saa tiedot omasta ikonistaan. Näet muunmuassa ikäsi, seurustelusuhteesi, pylväsdiagrammeja erilaisista luonteenpiirteistäsi ja sosiaalisista suhteista ja mahdollisen omaisuutesi (talo, auto, videot ym). Jo koittaa aika kehujen, vaikka se turhaa onkin, koska suomenkielestä ei löydy tarpeeksi vahvoja ylisanoja. Alter Ego on nerokas peli, ehdottomasti pelien aatelia ja tulee varmasti muodostumaan kulttiklassikoksi. Kokemukset ovat monipuolisia ja usein todella yllättäviä, ja siitä huolimatta niin yleisiä, että lähes jokaisessa on jotain tuttua. Ne ovat nokkelasti kirjoitettuja, tihkuvat yllättäviä käänteitä, huumoria ja häijyä ivaa. Peli on toteutettu erittäin käyttäjäystävällisesti, sillä yhtään tekstiä ei tarvitse kirjoittaa, vaan kaikki käy joystickillä.

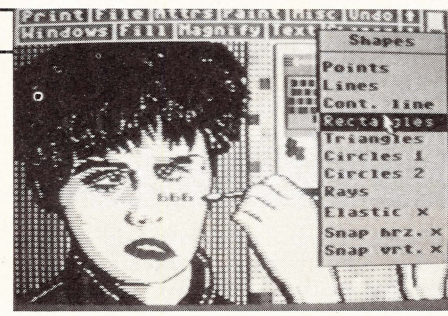
Alter Ego on "peli", jota voi varauksetta suositella jokaiselle, lukuun ottamatta niitä jotka eivät osaa sanaakaan englantia tai joilla ei ole levyasemaa (levyaseman voi ostaa ja englantia oppii). Alter Ego ei jätä ketään kylmäksi. Sitä joko rakastaa tai siihen sekoaa. Huolimatta korkeahkosta hinnasta Alter Ego on joka pennin arvoinen. Jollet usko, käy jossain alan liikkeessä kokeilemassa. Ensin olet sinä myyty ja sitten peli.

Mainittakoon, että Alter Egosta on erilliset mies- ja naisversiot, joten tasapuolisesti jokainen pääsee Alter Egoistiksi. Että siitä vaan säästöpossu teuraspölkylle ja kauppaan jonoon.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

Rainbird

Art Studio



C-64, Spe

Jokaisen ihmisen sisällä asuu valtava kuvallisen ilmaisun tarve. Toisilla se purkautuu jännittävinä naivistisina asetelmina yleisten tilojen seiniin, toisilla kuten L. da Vincillä, staattisiin henkilökuviin, joita kukaan ei muista vuotta kauempaa.

Tämän tarpeen voi tyydyttää myös tietokoneella. Esimerkiksi kuusneloseen löytyy eritasoisia grafiikkaohjelmia melko nivaska. Art Studion jälkeen valinta on helppo. Vaikkei se olekaan täydellinen, ehdottomasti paras! Kuvien tekemiseen voi käyttää paitsi joystickiä niin myös näppäimistöä, hiirtä ja Koalapadia tai vastaavaa. Art Studio käyttää C-64:n normaalia kaksiväristä hiresitilaa, jossa erottelukyky on 320 x 200 pistettä. Rajoitettu värien käyttö on silti mahdollista. Valintoja on valtava määrä, mutta se ei kuitenkaan aiheuta jatkuvaa manuaalien selailua, sillä Art Studion kaikki vaihtoehdot saa ikkunoina esiin kuvaruudun yläosassa. Nopeaa ja helppokäyttöistä.

Normaalien grafiikkaohjelmien tarjoamien mahdollisuuksien lisäksi Art Studiossa on aivan uusia. Kuvaruudun osien kopioiminen ja niiden siirtely, kääntely ja kieputus löytyy joka kolmannesta ohjelmasta, mutta Art Studiossa niitä pystyy lisäksi suurentamaan ja pienentämään portaattomasti. Fillejä on paitsi normaali tasainen myös 32 rasteria. Jollei mikään niistä tyydytä, voi ne määritellä itse. Sama pätee tietysti myös pensseleihin ja kyniin. Filleistä mielenkiintoisin on **Wash Texture,** joka täyttää vain viimeksi käsitellyt bitit. Pieni esimerkki selventänee käyttöä. On saatu aikaiseksi kokomusta kreosyytti, johon halutaan sinne tänne rastereita. Valitaan esimerkiksi joku kahdeksasta spraypullosta (sic!) ja asetetaan se pyyhkimään, jotta näkee mitä tapahtuu. Operaation jälkeen valitaan Wash Texture ja haluttu rasteri. Ja ihme tapahtuu! Poispyyhityt kuvapisteet ilmestyvät rasterina näkyviin. Jos töppi tapahtuu, Undo-optio palauttaa alkuperäisen piirroksen.

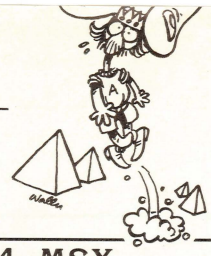
Kirjaimia voi kuvaan tietysti lisätä ja jopa kolme kertaa normaalia isompana. Omien kirjaimien määrittely onnistuu sisäänrakennetulla merkkieditorilla. Merkkieditorissa on mielenkiintoinen **Capture Font** -vaihtoehto, joka muodostaa kirjaimia kuvaruudulta rajatulta alueelta. Tällöin voi ladata merkit kuvamuodossa ja muuttaa ne näytöltä ohjelman käyttöön.

Tietysti kuvat pitää saada paperillekin. Art Studio tukee kaikkia kirjoittimia, joissa on grafiikkatulostusmahdollisuus. Jos kirjoittimen kapasiteetti riittää on kuvasta mahdollista tulostaa 5 x 5-kokoinen suurennos.

Nämä olivat vain muutama valittu kohta Art Studiosta, sillä sen mahdollisuuksien esittelyyn saisi kulumaan ah niin monia sivuja. Siihen kannattaa itse tutustua, jos siihen mahdollisuus on, sillä Art Studio puhuu enemmän kuin tuhat sanaa.

Toteutus ****
Kiinnostavuus ****

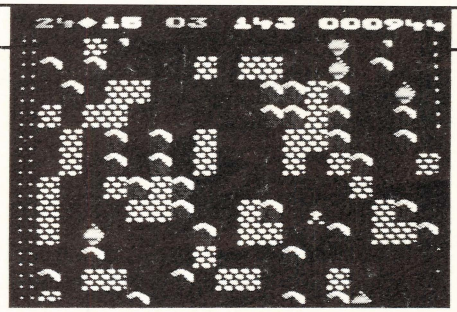
Muut

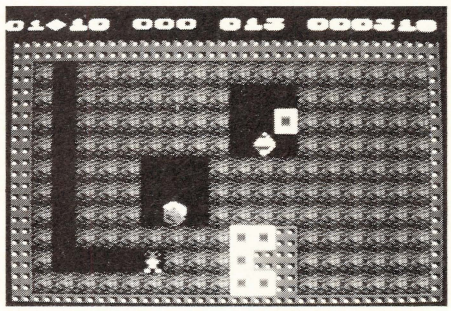


Statesoft

Boulder Dash

(B.D.II, B.D.III, B.D.Construction Set)





C-64, MSX

USA:n huippupeleistä ensimmäisiä meille saapuneita oli aikanaan Boulder Dash. Tämän kiinnostavan pelin päähenkilö on Rockford, piskuinen luolaolio, jonka tehtävänä on kerätä kuudestatoista erilaisesta luolastosta timantteja.

Kukin luola on noin kuuden kuvaruudun kokoinen, joten vain osa näkyy kerrallaan. Kerättyään tarpeellisen määrän jalokiviä ensimmäisessä luolassa Rockford pääsee salaovesta seuraavaan luolaan. Tiensä Rockford kaivaa neljään eri suuntaan liikkumalla ja kivenlohkareita tieltään työntämällä.

Kaivuuhommissa tulee olla tarkkana. Putoava kivi voi litistää Rockford-rukan ja usein timantit onkin sijoitettu perin hankalan kaivauksen taakse. Lisäväriä tuovat joissakin luolissa lentelevät tulikärpäset, joista kiven alle joutuessaan muodostuu timantteja! Myös hiljakseen kasvava vihreä ameeba on harmina joissakin luolissa. Rockfordin on ympäröitävä se kivillä ennenkuin se kasvaa liikaa ja muuttuu lohkareiksi.

Kaiken kaikkiaan eri luolat tarjoavat hyvinkin erilaisia tehtäviä ja monissa tarvitaan jonkin aikaa miettimistä ennenkuin paras menettelytapa selviää.

Tässä piilee lisäongelma, sillä joka luolalla on tietty aika, jonka kuluessa Rockfordin on sieltä selvittävä.

Pelin voi valintansa mukaan aloittaa useista eri luolista. Graafinen taso on erinomainen, vain tulikärpästen kömpelö neliömäinen muoto ihmetyttää. Vaikeusasteita on viisi ja niissä riittää haastetta kokeneellekin pelaajalle.

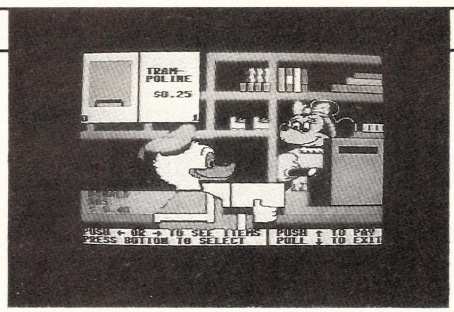
Boulder Dash II ja III ovat täysin samantyyppisiä, vain luolat ovat erilaisia tarjoten näin yhä haastavampia seikkailuja Rockfordin ystäville. Boulder Dash IV:ssä on jälleen uudet 16 rataa, mutta lisänä myös luolien ja pelien rakentamismahdollisuus. Ja voi pojat kuinka hienoa se onkaan! Omien kenttien suunnittelu on helppoa, mielenkiintoista ja disketille tai kasetille saa talletettua vaikka 20-kenttäisen itse tehdyn pelin.

Suositeltava peli kaikille vähänkään ajatustyöstä kiinnostuneille!

Toteutus ****
Pelattavuus *****
Kiinnostavuus *****

Walt Disney PC Sotfware

Donald Duck's Playground



C-64

Rakenna Aku Ankkana veljenpojillesi leikkikenttä.

Ohjelma on tarkoitettu kaikenikäisille lapsille ja kouluttaa näitä aidossa kapitalistisessa hengessä arvostamaan ja keräämään rahaa. Rahalla saa ostettua kaikkea mukavaa kuten esim. vanhoja autonrenkaita, köysitikkaita, liukumäkiä ja trampoliineja. Kauppiaina toimivat Hessu, Mikki ja Minni kukin omassa pienessä putiikissaan. Kaikilla kolmella on pulaa kassanhoitajista, joten joudut hoitamaan rahastuksen itse. Valitsemasi ja maksamasi tavarat toimitetaan leikkikentälle, jossa voit itse sijoittaa ne haluamiisi paikkoihin veljenpoikiesi iloksi.

Kuten täällä normaalissakin maailmassa liittyy rahaan Ankkalinnassakin eräs ikävä piirre: se pitää ansaita ennen kuin sen voi käyttää. Työpaikkansa Aku voi valita seuraavista: lentoaseman matkalaukkujen lajittelija, lelukaupan varastomies, Ankkalinnan rautateiden liikenteenohjaaja ja vihannestukun apumies.

Aku Ankan leikkikenttä opettaa käyttäjälleen abstraktien symbolien tunnistamista ja yhdistelemistä, loogista ajattelua sekä käden ja silmän yhteistoimintaa. Kokenut leikkikentän rakentaja ymmärtää myös työnteon ja siitä saatavan palkkion (rahan) välisen suhteen nykymaailmalle niin tärkeän merkityksen. Ohjelman yksinkertaisin tavoite on matematiikan alkeiden opettaminen. Nämähän oppii tietenkin rahoja laskemalla.

Ohjelma toimii lähinnä hyvän grafiikkansa varassa (10 erilaista ruutua) ja sopinee parhaiten 6—12-vuotiaille. Suurimpana vikana ohjelmassa on tavoitteiden lyhytaikaisuus. Nuorikin lapsi rakentaa leikkikentän täyteen muutamassa tunnissa, eikä pelaajalla tämän jälkeen ole enää muuta tekemistä kuin ansaita lisää ja lisää rahaa. Onko siinä sitten elämälle sisältöä, sitä sopisi myös monen aikuisen miettiä.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus **

Epyx

Fax



C-64

Epyxin kustantama Fax edustaa harvaksi jäänyttä tietokilpailupelien joukkoa Commodore 64:lle. Faxin idea on vastata niin moneen kysymykseen kuin mahdollista mahdollisimman nopeasti.

Faxissa voi päästä eteenpäin myös naputtamalla yhtä nappulaa jatkuvasti, jolloin aika ei kulu ja oikea vastaus sattuu silloin tällöin kohdalle.

Fax sisältää kymmeniä aineita kuten elokuvat, televisio, rock'n' roll, taide, kirjallisuus, avaruusaika, suuret sodat, maailmanhistoria, antiikin historia, huu-

mori, maailmanennätykset, tiede, maantiede, jalkapallo, pesäpallo, koripallo, tennis ja olympialaiset. Aiheet on jaettu historian, urheilun, viihteen ja muun tietouden osioihin. Fax sisältää yli 3700 kysymystä, jotka tulevat arvotussa järjestyksessä.

Faxin tekijät eivät ole paljoa panostaneet grafiikkaan, joten pelin viehätys perustuu kysymyksiin. Näihin sisältyy myös kysymys "Mikä on Valkoisen talon puhelinnumero?''

Kokonaisuutena Fax on kiinnostava ja kiinnostavuutta lisää kahden pelaajan yhtäaikainen pelimahdollisuus. Suomalaisten kiinnostusta voi laskea pelin käyttämä kieli, joka on tyypillisesti englanti.

Toteutus ***
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Activision — **C-64**

Gamemaker

Gary Kitchen's Gamemaker on pelien tekoon tarkoitettu työkalupaketti C-64:lle. Pelien eri osa-alueet suunnitellaan ja rakennetaan juuri kyseiseen tehtävään tarkoitetulla työkalulla. Valmis pelin osa nimetään ja tallennetaan kirjastoon. Tämän jälkeen sitä voi käyttää useissa eri peleissä tai vaikkapa samassa pelissä useammassa tarkoituksessa.

Scenemakerilla luodaan peleille taustat, Spritemakerilla spritet ja animaatio, Soundmakerilla äänitehosteet, Musicmakerilla musiikki ja editorilla itse ohjelma. Jokainen erillinen työkalu sisältää erinomaiset mahdollisuudet työn alla olevan kuvan, spriten tai äänen testaamiseen ja muunteluun. Myös ohjelmaa kirjoitettaessa voidaan luotua kokonaisuutta kokeilla aina haluttaessa.

Gamemakeria voi käyttää täysin joystickillä, näppäimistöön ei tarvitse koskea. Tämä Activisionin ohjelmissa viime aikoina yleistynyt piirre löytää ehkä luontevimman sovelluksensa juuri Gamemakerista. Kaikki käskyt löytyvät aakkosjärjestyksessä käskyluettelosta. Nojatuolissa löhöten ohjelmoimisen ihanuuden lisäksi ohjelmien kirjoittaminen jopa nopeutuu.

Olettakaamme, että olemme luoneet lentävän BITIN toimittajan, joka koostuu kahdesta spritestä. Toinen sprite kuvaa toimittajan vyötäröstä alaspäin ja toiseen sopii toimittajan ruma naama. Vaihtelemalla ruudussa näitä kahta spriteä toisiin kahden spriten ryhmiin, joissa toimittajan paniikinomaisesti heiluvat kädet ja sätkyttelevät jalat ovat eri asennoissa, saadaan aikaan animaatiovaikutelma.

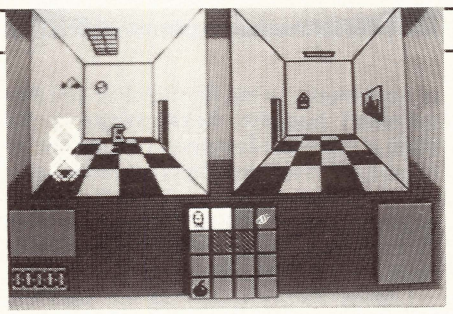
Nimeämme neljän toimittajan yläosaa kuvaavan spriten muodostaman kokonaisuuden torsoksi ja vastaavasti alaosan jaloiksi. Itse ohjelmaa editorilla kirjoitettaessa valitsemme käskyksi SPRITE 1 IS, ohjelma katsoo levyltä spritekirjaston sisällön ja antaa ohjelmoijan valita sieltä vaikkapa jalat-nimisen spriten. Sprite kakkoseksi valitaan torso. Seuraavaksi määrätään torson ja jalkojen lähtöpaikoiksi ruudulle sellaiset pisteet, että ne muodostavat yhdessä kokonaisen toimittajan. Tämän jälkeen ei tarvitse kuin määrätä toimittajan liikkumissuunta ja -nopeus sekä animaationopeus eli kuinka taajaan toimittajan jalat ja kädet heiluvat. Toimittajan lentoonlähtöyritystä voikin tämän jälkeen katsella vaikkapa viidakkotaustaa vasten määrittelemällä SCENE 1 IS JUNGLE. Viidakko on eräs niistä monista valmiiksi luoduista taustoista, jotka Gamemaker levykkeeltä löytyvät. Levykkeellä on myös suuri joukko spritejä, ääniefektejä ja musiikkia.

Valmiita pelejä voi käyttää myös ilman Gamemakeria hyödyntämällä Make disk -optiota.

Toteutus ****
Pelattavuus ****
Kiinnostavuus ****

Activision — **C-64, Atari, Ams**

Hacker



Hacker on Activisionin uuden pelin nimi. Pelin ideana on päästä ulos tietokonesysteemistä, johon jouduit vahingossa soittaessasi väärään numeroon.

Peli alkaa tekstillä: LOGON PLEASE: Kun yrittää kirjoittaa tähän jotain tekstiä, niin systeemi ilmoittaa virheestä ja neuvoo käyttäjää painamaan H saadakseen apua. Kun on painanut H-näppäintä systeemi kertoo, että salasana on vaihdettu ja ilmoittaa uuden (!). Sitten tulee näytölle teksti: DISCONNECT IN: ja numerot alkavat vilistää viidestä alaspäin. Kolmen kohdalla kone pysähtyy ja ilmoittaa virheen ilmenneen suojauksissa.

Sitten tulee näytölle tervetulotekstit ja näppäimen painalluksesta systeemi tulostaa näytölle robotin kuvan ja pyytää kohdistamaan laserin oikeisiin kohtiin. Tämän jälkeen tulee näkyviin maailmankartta. Siellä voit liikkua paikasta toiseen. Kartalle ilmestyy satelliitteja kiertämään maapalloa jonkun ajan kuluttua. Jos nämä satelliitit kohtaavat sinut, niin tulee ensimmäinen turvatarkastusaste. Jos et vastaa kysymykseen oikein, niin ruudulle tulee ilmoitus yhteyden katkaisemisesta ja GAME OVER.

Peli on tavanomaista Activisionin tasoa, eli mukava ajanvietepeli lapsille. Tämän tyyliset pelit eivät jaksa kiinnostaa vanhempia, kehittyneempiin peleihin tottuneita pelaajia.

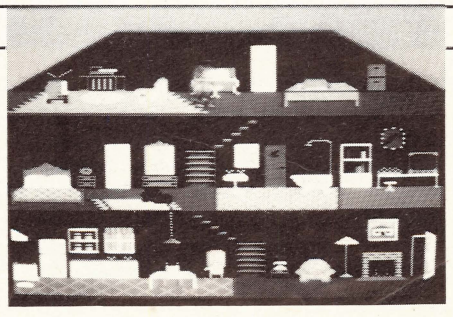
Pelissä on monia virheellisyyksiä verrattuna normaaliin hakkerointiin: silloin, jos ottaa modeemilla yhteyttä jonnekin ei tulostu hienografiikkakuvia ja joystickillä ohjattavia pisteitä näytölle. Tietysti peliä on pitänyt hieman elävöittää menekin (?) takaamiseksi. Jos oikeassa tilanteessa pääsee joihinkin tuloksiin ei näytölle tulostu ilmoitusta: Onnitteluni. Pelasit pelin läpi.

Pelissä ei ole mitään muita ohjeita kuin latausohjeet, sen jälkeen kaikki on pelaajan keksittävä... Missään tapauksessa peli ei sovellu englantia taitamattomalle.

Toteutus **
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Activision — **C-64**

Little Computer People



Lähes jokainen elossa oleva ihminen on kuullut puhuttavan mikroprosessoreista. Sanotaan, että prosessorit ohjaavat tietokoneita, mutta onko kukaan koskaan miettinyt, miten prosessorit tämän tekevät. Kyllä, asiaa on tutkittu vuosikausia ja ensimmäiset varmat tulokset on juuri päästetty julkisuuteen. Jokaisessa tietokoneessa on vähintään yksi

Muut



pieni tietokoneihminen, joka pitää huolen laitteen toiminnasta.

Kuulostaa uskomattomalta, mutta Activision todistaa väitteensä. Se on nimittäin tuonut markkinoille ohjelman, jolla pienet tietokoneihmiset eli pti:t saadaan näkyviin.

Pötypuhetta sanot sinä, ja niin sanoin minäkin työntäessäni disketin levyasemaani. Kerrottuani ohjelmalle nimeni ja kellonajan näin hetkessä ruudulla kuvan halkileikatusta talosta, se oli aivan kuin nukkekoti. Talossa ei ollut ketään. Tuijotin ruutua hetken ymmärtämättä mistään mitään, mutta sitten alakerran ovi avautui. Sisään käveli pieni mies letkeän vetävästi askeltaen. Arastelematta hän käveli suoraan jääkaapille ja avasi sen toiveikkaana, mutta kaappi oli tyhjä. Seuraavaksi mies kokeili toimiiko WC:n pönttö, laittoi television päälle, availi piirongin laatikoita ja tutkittuaan paikkoja tarpeeksensa käveli ulos. Muutaman sekunnin kuluttua mies palasi koiransa ja maallisen omaisuutensa kanssa. Hän oli hyväksynyt talon uudeksi asunnokseen. Tyynesti mies kiipeää kolmanteen kerrokseen, avaa arkistokaapin laatikon, katsoo minuun luottavaisin silmin ja kysyy: "Haluatko pelata sananarvausta, sotakorttipeliä vai pokeria?" Kokeilin kaikkia kolmea ja totesin pikku miehen pelien olevan kovin yksinkertaisia. Sanoin sen ääneen, pikku mies ryntäsi puhelimeen ja selitti kiihtyneeseen äänensävyyn jollekulle, kuinka törkeästi minä häntä kohtelen. Lohdutukseksi tilasin miehelle muutaman äänilevyn ja hyvän kirjan. Lopullisesti mies leppyi pyytäessäni häntä soittamaan pianolla jotain klassista (kirjoitin "Please play the piano'). Erittäin taidokkaasti soitetun kappaleen jälkeen oli miehen kasvoilla levein koskaan näkemäni hymy hänen kuunnellessaan aploodejani. Hieman sekavin tuntein päätin istunnon pikku äijäni kanssa kytkemällä kuusneloseni virran pois.

Ohjelman grafiikka on erinomaista ja pianolla soitettu musiikki loistavaa, mutta en kuitenkaan ymmärrä mitä ohjelma tekee. Idea saattaa kylläkin olla alkua jollekin, joka tulee lakaisemaan hiiret, ikonit ja muut ns. käyttäjäystävälliset ideat vanhanaikaisina markkinoilta. Mikä olisikaan luonnonläheisempää kuin pyytää tuttua pikku äijää lajittelemaan kirjeitä, järjestämään arkistot jne.

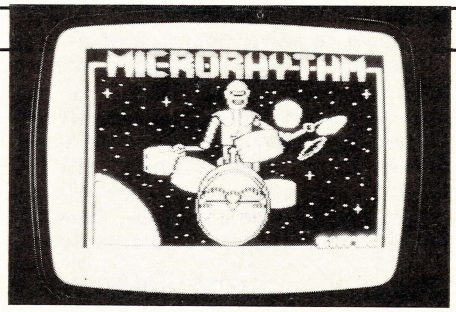
Kiehtova idea ja hyvä toteutus, mutta jotain kuitenkin puuttuu. Pelkäksi peliksi ohjelmassa ei ainakaan vanhemmille ja vaativammille asian harrastajille ole tarpeeksi sisältöä, eikä sillä mitään hyödyllistäkään pysty tekemään. Nuoremmat pelaajat todennäköisesti pystyvät nauttimaan ohjelmasta pidempään.

Toteutus ****
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ***

Firebird

C-64

Microrhythm



Firebirdin hopeasarjaan kuuluvat ohjelmat ovat yleensä hyviä, eikä Microrhythm poikkea linjasta. Tällä kertaa kyseessä on kuitenkin pelin sijasta rumpusyntetisaattori.

Microrhythmin äänet eivät ole mitään avutonta kolinaa, vaan digitoitua rummunpauketta. Soundien lisäksi muukin ohjelma on hyvin tehty, ja editointimahdollisuuksia on runsaasti. Ohjelma toimii kokonaan näppäimistöstä, joten joystickin voi jättää rauhaan.

Toiseksi ylimmän näppäinrivin avulla tehdään ensin lyhyitä katkelmia, joista sitten muodostetaan pitempi kokonaisuus, paljon pitempi, vaikka useamman minuutin pituinen. Erilaisia ääniä lähtee kuusnelosesta irti kokonaista kolmetoista kappaletta, ja ns. flam-efektin (eli ääni soitetaan nopeasti kaksi kertaa peräkkäin) voi lisätä. Tempoa voi jokaisen lyhyemmän osan kohdalla muuttaa erikseen. Kaiken muun hyvän lisäksi ohjelmassa on vielä metronomi, ja kun vielä yhdistää koneensa stereoihin, on seinänaapurien kidutus helppoa.

Lisäksi Microrhythmissä on real-time mode, joka tarkoittaa sitä, että voit hakata rumpuja (...näppäimistö) omaan tahtiisi. Mutta reaaliaika moodissa mitään ei tallenneta muistiin.

Yhtäaikaa muistissa voi olla neljä kappaletta, ja valmiina muistissa olevat demot ovat varsin vaikuttavia.

Alussa lukuisat näppäintoiminnot voivat tuntua vaikeilta, mutta jonkin ajan päästä kaikki sujuu kuin itsestään. Tietenkin mukana on myös tallennus- ja latausmahdollisuudet, muutenhan kappaleet katoaisivat koneesta virrankatkaisun yhteydessä.

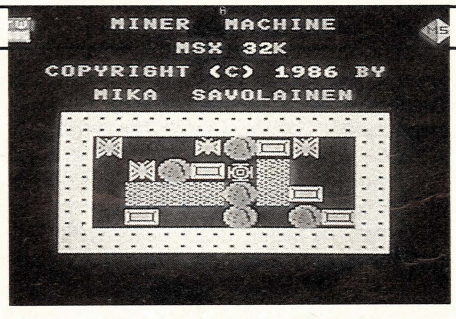
Ohjeet ovat lyhyet, mutta niissä on kaikki se tieto, mitä ohjelman käyttämiseen tarvitaan. Kokonaisuudessaan Microrhythm on erinomainen ohjelma, jonka hankkimista suosittelen kaikille, joita kiinnostavat laadukkaat ohjelmat halpaan hintaan. Toivottavasti Firebird jatkaa samaa rataa.

Toteutus: ****
Pelattavuus: ****
Kiinnostavuus: ****

Boss Company

MSX

Miner Machine



Kulta saa silmät villisti kiilumaan ja tekee ihmisistä ahneita. Kultaa on löydettävä enemmän ja enemmän. Silloin saattaa käydä niin, että kaivos sortuu, kulta jää tavoittamattomiin ja kaivoksen valtaavat verenhimoiset vampyyrit.

Edellä olevaa tilannetta pelastamaan kehitettiin Miner Machine, kaivosrobotti, joka ohjaamanasi kulkee sortuneessa kaivoksessa työntäen tieltään kiviä ja maata ja etsien samalla kultaa. Löytämänsä kullan se sitten lähettää maan pinnalle. Robotti ei kuitenkaan estä vampyyrien hyökkäyksiä, joten sen on murskattava moiset oliot heittämällä niitä kivillä ja pudottelemalla murikoita niiden päälle. Miner Machinessa on myös mahdollisuus suunnitella omia kenttiä, jos valmiit kentät tuntuvat liian helpoilta tai vaikeilta.

Pelissä on eräs yllättävä piirre. Se on täysin kotimaisin voimin ohjelmoitu ja tuotettu. Pelin kustantajana on Boss Company (puh. 930-23477), kankaanpääläinen MSX:n parissa puuhaileva yritys.

Peli on mielenkiintoinen ja äänitehosteet ovat mielestäni hyvin onnistuneita. Grafiikka on melko yksinkertaista, mikä ei haittaa kylläkään pelattavuutta. Grafiikkaa parantelemalla olisi peliin saatu lisää näyttävyyttä. Pelin kansipaperit olisi kenties kannattanut oikolukea ennen painoon vientiä. Toisaalta on kuitenkin parempi, että virheet ovat kansipapereissa, kuin itse pelissä.

Toteutus: ***
Pelattavuus: ***
Kiinnostavuus: ***

Martech

C-64, Spe, Ams

Samantha Fox Strip Poker



Englantilainen kaunotarkuuluisuus Samantha Fox on digitoinut sulojaan jälkipolville ja taitaville pokerinpelaajille. Samanthan alastomia bittejä voi ihailla pelaamalla voitokkaasti seitsemän kortin pokeria. Jollei Samantha houkuttele, voi samaa peliä pelata kasetin toiselta puolelta löytyvällä ohjelmalla kolmea eritavoin pelaavaa vastustajaa vastaan.

Samanthan kuvat oli jätetty melko pieniksi (noin ¼ ruutua) muistin säästämiseksi, joten kuvat olivat digitaalitekniikasta huolimatta hieman epäselviä.

Samanthan pelitaitoja on kovasti kehuskeltu ulkomaisissa lehdissä. Pettymys olikin suuri — tai ehkei sittenkään — kun Samanthalta loppui rahat ja vaatteet jo noin tunnin pelin jälkeen.

Enemmän kuin Samanthan halukkuus heittää vaatteet syrjään, häiritsi kuitenkin pelin hidastempoisuus. Jokaisen erän jälkeen on nimittäin kelattava läpi kaikki ne Samanthan kuvat, jotka pelaaja on oikeutettu näkemään. Pelissä oli myös muutama ihmeelliseen paikkaan sijoitettu viive, jotka saavat pelaajan odottamaan sormi näppäimistön ylle kohotettuna lupaa tehdä seuraava valinta.

Potin korotukset ovat kierroksittain vakiosuuruisia, joten pelaaja joutuu tyytymään koneen valitsemiin korotuksiin. Kaikki valinnat (passaus, luovutus, korotus, katsominen) tehdään näppäimistöltä. Mukava nojatuolissa löhöten ihaileminen ei siis ole mahdollista (ei joystickoptiota).

Ihmeellistä oli englanninkielisten ohjeiden puuttuminen. Ohjeet löytyivät kylläkin tanskaksi, ranskaksi, saksaksi ja espanjaksi.

Kokonaisuutena peli sopii parhaiten alastomien bittien intohimoisille ihailijoille. Innokkaat pokerinpelaajat voivat pyytää naapurin tyttöä pelaamaan Samanthan sijaan.

Toteutus ***
Pelattavuus **
Kiinnostavuus ***

Kielinauhat Ky

C-64

Treenari

Kiinnostaisiko opiskella kotona tietokoneen avustuksella hauskalla tavalla esimerkiksi englantia, ruotsia, historiaa, biologiaa tai muita aineita ja vieläpä suomenkielisellä selostuksella? Siihen on mahdollisuus Commodoren Treenari-opetusohjelmilla. Ne antavat apua opiskelussa ja koulunkäynnissä.

Ohjelmat sopivat mainiosti esimerkiksi englannin opiskeluun, vaikka et olisi ennen lukenut englantia.

Treenari-levykkeet ovat melkein täysiä ja useimmissa kasettiversioissa tulee mukana kaksi kasettia.

Opiskeluvarmuuden takaa 12-jäseninen suomalainen opettajaryhmä, joka on laatinut ohjelmat täysin Suomen peruskoulun opetussuunnitelmien mukaisesti.

Ohjelmissa olevat tehtävät käsittävät kolme eri tehtävätyyppiä: Valintatehtävät eli kysymykset, joiden perässä on useita vastausvaihtoehtoja, täydennystehtävät, joissa sinun täytyy täydentää tietokoneen antama väite, ja muunnostehtävät, joissa tietokone kyselee esimerkiksi kielioppiin liittyviä kysymyksiä ja antaa tehtäviä.

Tehtäviä voit pelata yksin tai jonkun kaverisi kanssa. Peli koostuu 5—20:stä kysymyksestä. Kun tiedät kysymyksen oikean vastauksen, saat kolme pistettä, mutta varo vääriä vastauksia, sillä niistä menetät pisteen.

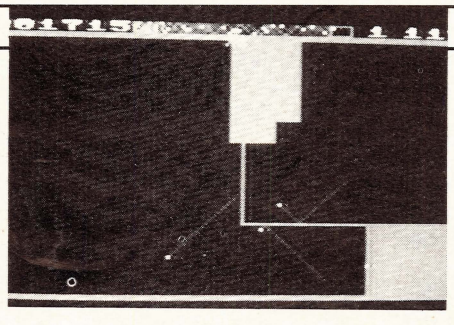
Opiskeluaineiden valikoima on laaja. Valittavanasi ovat seuraavat aineet: Englanti III—IX lk, Ruotsi VII—IX lk, Biologia III—IX lk, Maantieto III—IX lk, Matematiikka III—IX lk, Äidinkieli III—IX lk, Historia V—IX lk ja Fysiikka-Kemia VIII—IX lk.

Kaikenkaikkiaan Treenari-opetusohjelmat ovat erittäin hyviä kaikille peruskoulun oppilaille kotiopiskelua varten. Ne opettavat sinua hauskalla tavalla, opiskelu tuntuu helpolta. Treenarit ovat myös hyvää harjoitusta kokeita varten.

Toteutus ****
Kiinnostavuus ****

Firebird

Zolyx



Pelissä otetaan roolihahmo valkoisena pisteenä. Tehtävänä on vallata sinisiä alueita alkujaan mustalta kuvaruudulta. Päämäärän saavuttamista vaikeuttavat muut pisteet, jotka liikkuvat kuvaruudulla suoraviivaisesti kimmoten sinisen ja mustan rajoista kaikkia fysiikan lakeja noudattaen.

Omalla pisteellä voi liikkua sinisillä alueilla joystickiä vääntelemällä. Kun lähtee pois siniseltä, vetää piste mustaan pintaan sinistä vanaa. Vanalla rajataan alueita, jotka muuttuvat sinisiksi kun palataan jälleen siniselle alueelle.

Alussa vihollispisteitä on neljä: kaksi liikkuu mustalla alueella kimmoten aina sinisen kohdattuaan ja kaksi liikkuu sinisellä kimmoten mustista alueista. Jos törmää vihollispisteeseen, menettää yhden elämän (sikäli kun pisteellä on nyt elämiä). Samoin jos mustalla alueella liikkuva piste törmää siniseen vanaan, tai jos itse törmää siihen, tulee kuolema. Kuvaruudulla näkyy koko ajan montako prosenttia alueesta on sinistä. Kun on vallannut vähintään 75 prosenttia, pääsee uuteen koskemattomaan maastoon, jossa vihollispisteitä on enemmän.

Grafiikasta lienee turha puhua Zolyxin yhteydessä. Samoin ääniefektitkin muodostuvat vain kimpoamisen ping-ääntеistä. Silti Zolyx on todella hyvä peli: alueiden valtaaminen on uskomattoman hauskaa puuhaa! Peli pysyy mielenkiintoisena vielä monien pelaamisien jälkeen, vaikka toisinkin voisi luulla. Hintakin on niin halpa että köyhempikin saa varmasti kokoon Zolyxillisen verran.

Toteutus **
Pelattavuus ***
Kiinnostavuus ****

PELIARVOSTELUT

10th Frame 47
1942 60
Ace of Aces 97
Aliens — US. Version 105
Alter Ego 129
Archon ja Archon II 120
Arkanoid 76
Army Moves 76
Art Studio 129
Asterix and Magic Cauldron 105
Atlantis 60
Auf Wiedersehen Monty 39
Automania 39
Avenger 47
Back to the Future 105
Ballblazer 47
Baltic 1985 120
Barbarian 40
Battle of Midway 121
Battle of the Planets 60
Battle Through Time 60
Battlefield Germany 121
Beach Head II 61
Borrowed Time 86
Boulder Dash 130
Breakdance 47
Buck Rogers 61
Carrier Force 121
Catch-23 61
Caverns of Sillach 62
Cholo 106
Cobra 106
Codename Mat 62
Convoy Raider 62
Countdown to Meltdown 106
Crazy Comets 63
Crusade in Europe 122
Cyberun 63
cyborg 106
Daley Thompson's Super Test 48
Dambusters 97
Dan Dare 107
David's Midnight Magic 48
Deactivators 76
Death Wish 3 76
Defender of the Crown 122
Delta 63
Desert Fox 63
Dogfight 2187 97
Donald Duck's Playground 130
Dragon's Lair 107
Druid 92
dynamite Dan 107
Elektraglide 48
Elite 98
Empire 77
Encounter 64
Enduro Racer 48
Enigma Force 108
Everyone's a Wally 108
Explorer 108
Express Raider 77
Fairlight 109
Falcon Patrol II 64
Falklands 82 122
Fast Tracks 48
Fax 130
Firetrack 64
Flash Gordon 78
Fort Apocalypse 65
Frak '64 40
G.I. Joe 65
Gamemaker 131
Gateway to Apshai 92
Gauntlet 92
Germany 1985 123
GFL Championship Football 49
Ghost'n Goblins 109
Ghostbusters 78
Go for Gold 49
Golden Path 109
Great Escape 110
Green Beret 65
Gunfright 110
Gyroscope 79
Hacker 131
Hades 110
Highnoon 66
Hobbit 87
Hunter Killer 98
I.C.U.P.S. 66
Impossible Mission 93
Infiltrator 110
International Karate 50
Into the Eagle's Nest 111
Iwo Jima 123
Jack the Nipper 111
Jailbreak 79
Jet 99
Jet Bomber 66
Jet Fighter 66
JetSet Willy 41
JetSet Willy II 41
Judge Dredd 41
Juggernaut 99
JumpMan 42
Kampfgruppe 123
Kinetik 79
Knight Games 50
Knightmare 67
Kong Strikes Back 42
Koronis Rift 79
Krakout 80
Kultakuume 87
Lands of Havoc 111
Law of the West 99
Laurel & Hardy 111
Le Mans 2 50
Leather Goddesses of Phobos 88
Legend of Kage 51
Little Computer People 131
Living Daylights 80
Lode Runner 42
Lord of the Rings 88
Lords of Midnight 124
Mag Max 67
Mario Bros. 43
Marble Madness 80
Master Chess 124
Masters of the Universe 43
Mercenary 112
Microrhythm 132
Miner Machine 132
Miss Pacman 43
Mission A.D. 67
Molecule Man 43
Movie Monster Game 112
Mr Seek 112
Mr. Do's Castle 44
MSXTRA 44
Mugsy 125
Mutants 68
N.O.M.A.D. 68
Nato Commander 125
Nemesis 68
Nemesis the Warlock 44
neverending Story 88
Nightmare Rally 51
Nodes of Yesod 113
Nosferatu the Vampyre 113
Octagon Squad 113
Olli & Lissa 113
Outlaws 68
Pacos Pete 114
Paperboy 81
Parallax 69
Pawn 89
Petch 81
Phantasie II 93
Pitstop II 51
Polar Pierre 45
Police Cadet 69
Project Nova 69
Psi 5 Trading Company 100
Pyjamarama 45
Quo Vadis 114
Racing Destruction Set 51
Raid on Bungelin Bay 125
Raid over Moscow 70
Rails West 125
Rambo 70
Rana Rama 93
Rasputin 114
Revs + 52
RMS Titanic 115
Roadrunner 81
Roadwar 2000 94
Rock'n Bolt 81
Rock'n Wrestle 52
Saboteur 115
Sabre Wulf 115
Sai Combat 52
Samantha Fox Strip Poker 133
Samurai Trilogy 53
Sanxion 70
Saracen 116
Scalextric 53
Sentinel 116
Seven Cities of Gold 116
Shao-Lin's Road 45
Shadow of Unicorn 117
Sherlock 89
Shockway Rider 82
Silent Service 100
Sky Ranger 100
Slapfight 71
Space Harrier 71
Spindizzy 82
Sport 4 53
Spy Hunter 71
Spy vs. Spy 82
Spy vs. Spy II 82
Spy vs. Spy III 83
Star Raiders II 71
Starglider 101
Starion 101
Stellar-7 72
Strike Force Harrier 101
Summer Games 53
Super Bowl 54
Super Sunday 54
Supercycle 54
Sweevo's World 117
Tag Team Wrestling plus Karate Champ 54
Tau Ceti 102
Temple of Terror 89
Terror of the Deep 83
Terrorist 83
Thanatos 84
The Destiny Knight 102
The Eidolon 84
The Goonies 117
The Sydney Affair 90
The Last Ninja 55
The Way of the Exploding Fist 55
The Way of the Exploding Fist II 55
The Way of Tiger 56
The Wreck 45
Theatre Europe 126
Thrust 84
Tiger Mission 72
Tigers in the Snow 126
Tomahawk 102
Top Gun 103
Trapdoor 118
Treenari 133
Turboat 72
Twin Kingdom Valley 90
Twin Tornado 103
Two on Two 56
Typhoon 72
Uchi Mata 56
U.F.O. 73
Ultima I: First Age of Darkness 94
Ultima II: Revenge of the Enchantress 94
Ultima III: Exodus 95
Ultima IV: Quest of Avatar 95
Uridium 73
Video Olympics 57
Vikings 73
West Bank 85
Wing Commander 103
Winter Games 57
Wizball 85
Xevious 73
Yie Ar Kung Fu 57
Yie Ar Kung Fu II 57
Yleisurheilu 58
Zaxxon 74
ZimZalaBim 90
Zoids 127
Zolyx 133
Zorro 118

TILAA HYÖDYLLISET MikroBITTI-KIRJAT

HUVIA JA HYÖTYÄ COMMODORE 64



PELIOHJELMOINNIN PERUSTEELLINEN KÄSIKIRJA

Kirjan avulla opit:
- **miten teet peleille taustakuvat ja aloitusruudut**
- **miten ohjelmoit pelihahmot merkeillä ja spriteillä**
- **miten saat hahmot liikkumaan kuvaruudulla**
- **miten vierität 64:n kuvaruutua tasaisen liikkeen aikaansaamiseksi**
- **ja paljon muuta**

Mukana 16 peli- ja hyötyohjelmaa

115 mk (+ lähetyskulut 18 mk)

Ohjelmat saatavana myös levylle tallennettuina hintaan 69 mk!



BASICISTA KONEKIELEEN

KONEKIELIOPAS 6502-PROSESSORILLE

– CBM-64 • Vic-20 • Apple • Atari

Kirjassa kaikille yllämainituille laitemerkeille:
- **konekielikäskyt ja niiden osoitusmuodot**
- **valmiit ROM-rutiinit ja niiden käyttö**
- **muistikartta ja tärkeät muistiosoitteet**
- **kuvaruudun ohjaus konekielellä**
- **yhteydenpito näppäimistölle ja peliohjaimille**

Mukana MikroASSEMBLER
Ohjelma, jolla voit tehdä omat konekieliohjelmasi, tallentaa, ladata ja ajaa niitä.

175 mk (+ lähetyskulut 18 mk)

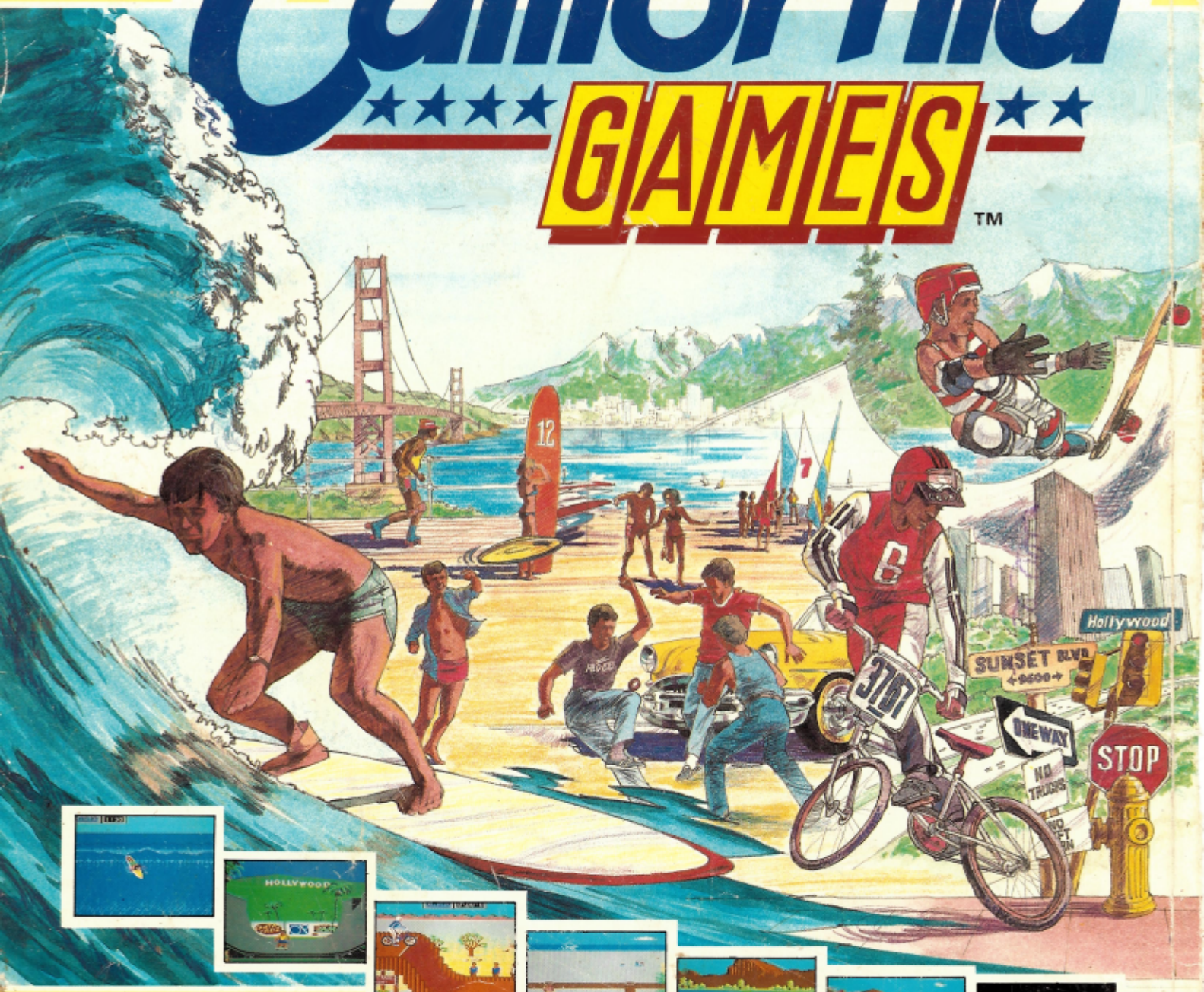
Ohjelma saatavana myös levylle tallennettuna hintaan 79 mk.

TILAA KIRJAT PUHELIMITSE P. 120 5711!

SUMMER GAMES, WINTER GAMES, WORLD GAMES ja NYT . . .

TOP

California GAMES™



	kasetti	levy
AMSTRAD CBM 64/128	120,–	164,–
IBM AMIGA		290,–

Uskallatko osallistua talven koitoksiin California Games:lla. Lajeina ovat rullalautailu, lainelautailu, rullaluistelu, BMX-ajo, frisbeen heitto ja säkkipallo. Nyt saatavana Amstrad CPC, Commodore 64/128, IBM PC ja Amiga-tietokoneille.

Osta TOP-merkillä varustettu California Games ja osallistut palauttamalla pelin mukana tulevan lomakkeen upeiden palkintojen arvontaan. Tarkemmat tiedot lähimmältä Toptronics-jälleenmyyjältäsi: INFO-kirjakaupat, Musta Pörssi-liikkeet, Expert-radiokauppiaat ja alan asinatuntijaliikkeet kautta maan.

Maahantuoja ja lisenssioikeudet:

Toptronics

Nuppulantie 35, 20310 TURKU
puh. 921-546 666, telex 62699 TOP
telefax 921-546 777